

ВИТАЛ ЛАСЕРДА



# VINHOS

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

2-4  
ИГРОКА  
90-180 МИН  
ОТ 14 ЛЕТ

## ПРАВИЛА ИГРЫ ВЕРСИИ «ВИНТАЖ 2016»

### ВСТУПЛЕНИЕ

В игре Vinhos (порт. «вина») вы берёте на себя роль винодела из Португалии, который старается сделать себе имя. Проявите деловую хватку, раскрутите свой бренд и заработайте наилучшую репутацию в стране и за рубежом. Конкуренция беспощадна — только лучшие из лучших пройдут испытание временем!



Винные регионы Португалии

Каждый год начинается с прогноза погоды на сельскохозяйственный сезон и заканчивается производством вина. В оптимальных погодных условиях можно получить исключительный урожай винограда, из которого вы произведёте высококачественное вино. Но пасмурная погода и проливные дожди действуют пагубно. Единственный способ произвести приличное вино из урожая подобного года — расширить свои хозяйства или привлечь к работе энологов, фермеров и даже сомелье. Со временем ваше вино вызреет и обретёт большую ценность, но только если вы построите погреба для его хранения.



Рынок сбыта

В течение 6 лет вы будете расширять бизнес: создавать виноградарские хозяйства (филиалы вашей компании) в различных регионах Португалии, покупать виноградники и строить винодельни. Вы можете нанимать опытных энологов и фермеров, чтобы улучшать качество своего вина.



Прогноз погоды

Может оказаться, что прибыль совсем невелика, в таком случае повышайте ликвидность своего бизнеса, продавая вина в местные заведения, такие как «Дом фаду», «Отель» или «Энотека». С такими продажами вам будет гораздо проще расширять свои хозяйства и платить сотрудникам. Но чтобы заработать престиж, вам понадобятся не только деньги. Чтобы стать известным на международном рынке, вы должны отвечать требованиям разных стран, поставляя в них высококачественные вина.

### КАК ЧИТАТЬ РУКОВОДСТВО

#### Чего ожидать

В это издание входят 2 версии игры: «Винтаж 2016» и «Резерва 2010».

Версия «Резерва 2010» похожа на 1-е издание игры, но её правила немного изменены для лучшего баланса.

«Винтаж 2016» — это упрощённая, но, надемся, не менее глубокая версия «Резервы 2010». Мы изменили некоторые особенно сложные моменты в правилах и добавили новые механики и жетоны.

Большинство правил одинаковы в обеих версиях. Чтобы подчеркнуть различия и облегчить переключение на одну из версий, когда вы уже привыкли к другой, мы используем визуальные подсказки.

Правила, выделенные голубым цветом, относятся только к версии «Винтаж 2016».

В *справочнике* вы найдёте информацию о составе игры (с. 1), подготовке к партии (с. 2), правила одиночной игры (с. 10) и другую информацию.





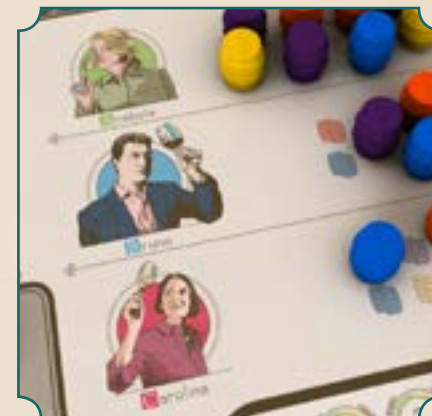


Дегустационная ярмарка

Раз в несколько лет мировая пресса может ознакомиться с лучшими винами на дегустационной ярмарке. Жизненно важно для вашей компании, чтобы ваше вино признали лучшим — это обеспечит долгосрочный успех.

Три влиятельных магната винной индустрии внимательно изучают вина, представленные на дегустационной ярмарке. Все они могут предложить вам особые преимущества, но только в том случае, если ваше вино оправдает их ожидания.

От вас зависит, когда именно объявить, какое вино вы представите на ярмарке. Ранний анонс позволит вам сразу же привлечь внимание заинтересованных магнатов. Подождав, вы позволите вину приобрести дополнительную выдержку и лучше поймёте, какие особенности будут цениться судьями.



Винные магнаты

Побеждает игрок, который набрал больше всего очков за партию.

Вы производите вина, чтобы заработать престиж, в игре это представлено победными очками (ПО).

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

### ОБЗОР ИГРОВОГО ГОДА



Игра длится 6 раундов, каждый раунд представляет собой 1 год. Маркер года и процентов указывает текущий год и различные его этапы.

Каждый год состоит из следующих фаз:



**Начало года.** Каждый год начинается с прогноза погоды на текущий год (см. с. 3). Сбросьте верхний жетон винтажного вина и переверните новый жетон лицевой стороной вверх.



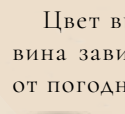
**Действия.** Каждый игрок может выполнить 2 действия из 9 доступных (см. с. 3). Вы можете купить виноградники, построить винодельни, нанять энологов и фермеров, построить погреба, продать или экспортировать ваши вина, нанять сомелье, спасовать или объявить, какое вино вы намерены представить на следующей ярмарке, а также можете получить преимущества, предлагаемые 3 магнатами и сомелье.



**Обеспечение.** Каждый игрок обязан забрать 1 свою бочку из ячейки продаж, если она там есть (см. с. 13).



**Производство.** Каждый год вы перемещаете жетоны вина на 1 ячейку вправо, чтобы обозначить, что вино в процессе вызревания становится старше (см с. 8 и 14). Затем каждый игрок получает по 1 жетону вина за каждое хозяйство на своём планшете, в котором есть хотя бы 1 виноградник, и помещает такой жетон в крайнюю левую ячейку склада или погреба.



Цвет вина зависит от цвета виноградника, в котором вы его произвели. Стоимость производства вина зависит от количества виноградников, виноделен, энологов и фермеров в хозяйстве, а также от погодных условий в текущем году.



**Дегустационная ярмарка (только в 3, 5 и 6-м годах).** В конце 3, 5 и 6-го годов проведите дегустационную ярмарку (см. с. 14). Каждый игрок на каждой ярмарке обязан представить только 1 вино. Если к началу ярмарки вы ещё не представили вино, вы сможете сделать это прямо во время ярмарки. Вы можете разыгрывать жетоны сомелье, чтобы получать очки ярмарки (ОЯ). Чем ценнее вино, которое вы представили, тем больше очков ярмарки вы сможете получить.

#### Пример. Погода

Начался новый год. Сбросьте верхний жетон винтажного вина и откройте новый жетон.



Начало года

#### Пример. Фаза производства

**Оранжевый игрок** произвёл 1 белое вино ценностью 3. Он выкладывает этот жетон в крайнюю левую ячейку соответствующего склада.

**Фиолетовый игрок** произвёл 1 красное вино ценностью 2. Он выкладывает этот жетон в крайнюю левую ячейку соответствующего погреба.



Фаза производства



## НАЧАЛО ГОДА

В начале каждого года, кроме 1-го (в 1-м году вы пропускаете эту фазу), выполните следующее:

1. Сбросьте жетон винтажного вина, открытый для прошлого года, и откройте новый жетон винтажного вина для текущего года (переверните верхний жетон лицевой стороной вверх). Число (от +2 до -2) в левом верхнем углу жетона винтажного вина обозначает погодные условия текущего года. В конце текущего года погодные условия повлияют на производство вина.
2. Перед началом 4-го и 6-го годов каждый игрок переворачивает лицевой стороной вверх все свои жетоны сомелье и действий магнатов (отмечено на игровом поле символом на рис. справа).



## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок в порядке хода выполняет 1 действие. Затем применяются эффекты, изменяющие порядок хода. После этого каждый игрок в новом порядке хода выполняет 2-е действие, после чего вновь применяются эффекты, изменяющие порядок хода.

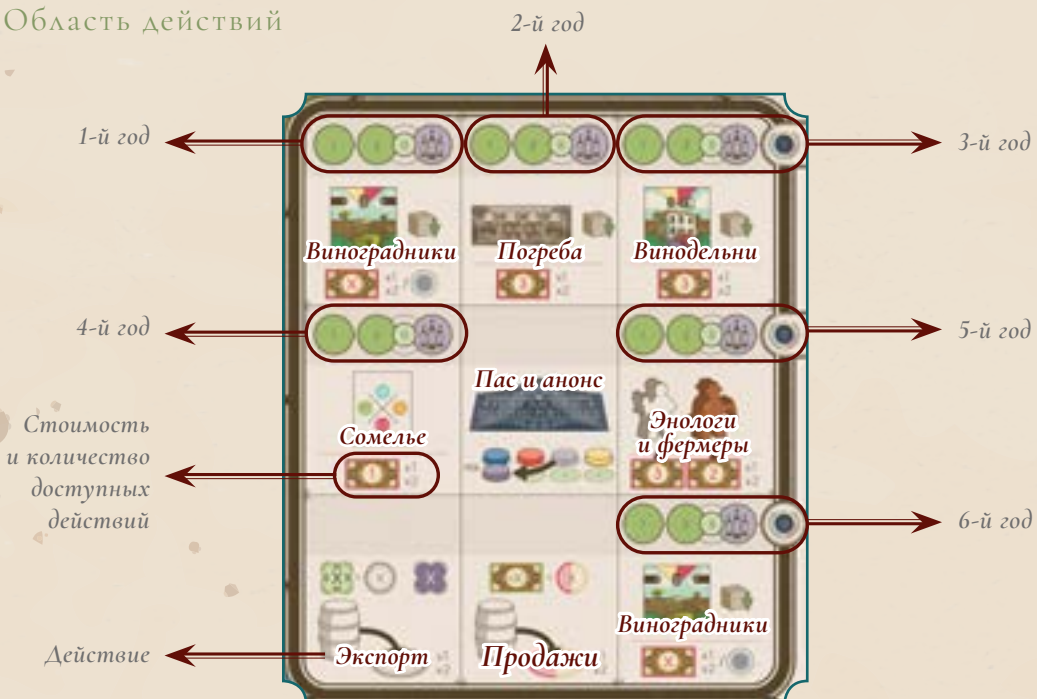
### 1-е действие

Поместите маркер года и процентов в ячейку «1» текущего года, чтобы обозначить, что игроки выполняют 1-е действие.



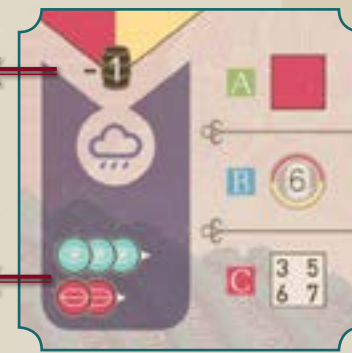
Ход передаётся, как указано в области порядка хода. В свой ход вы обязаны переместить свою фишку действий в другую ячейку области действий и выполнить действие этой ячейки.

### Область действий



Погодные условия на текущий год

Маркеры характеристик



Жетон винтажного вина

### Пример. Погода

4-й год. Жетон винтажного вина предсказывает плохой год (качество производимого вина снижается на 2).



### Пример. Начало 4-го и 6-го годов

Перед **Желтым игроком** лежат 2 жетона сомелье лицевой стороной вниз и 3 жетона действий магнатов лицевой стороной вниз. Он переворачивает все их лицевой стороной вверх.







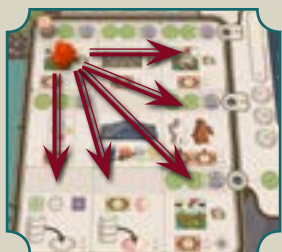
Порядок хода: **Желтый игрок**, **Синий**, **Оранжевый**, **Фиолетовый**

### Пример 1. Перемещение

**Оранжевый игрок** может бесплатно переместить фишку действий в одну из обозначенных стрелками ячеек (см. рис. слева). Перемещая фишку в любую другую ячейку, он обязан заплатить в общий запас 1 баго.



Бесплатное перемещение



Стоимость перемещения — 1 баго

### Пример 2. Перемещение

**Оранжевый игрок** обязан заплатить 1 баго **Синему игроку**, а также — 1 баго в общий запас, так как он перемещается в несоседнюю ячейку.



Стоимость перемещения — 2 баго

### Пример 3. Перемещение

**Фиолетовый игрок** обязан заплатить 1 баго **Синему игроку**, 1 баго — **Оранжевому** и 2 баго — в общий запас, так как он перемещается не в соседнюю ячейку и в ячейке, куда он перемещается, находится маркер года и процентов.



Стоимость перемещения — 4 баго

## Правила перемещения

- Если вы не можете или не хотите выполнять действия, вы обязаны переместить свою фишку действий в ячейку паса и анонса, а затем спасовать.
- Перемещение фишки действий в соседнюю ячейку (по горизонтали, вертикали или диагонали) бесплатно.
- За перемещение своей фишки действий в несоседнюю вы должны заплатить в общий запас 1 баго.
- Вы обязаны заплатить по 1 баго всем игрокам, чьи фишки действий находятся в ячейке, куда вы перемещаете свою фишку.
- Вы обязаны заплатить 1 баго в общий запас, если в ячейке, куда вы переместили свою фишку, находится маркер года и процентов.



**Примечание:** вы обязаны переместить свою фишку действий в новую ячейку. Если вы не можете оплатить стоимость перемещения или действия, либо не можете выполнить действие, вы не можете переместить фишку в такую ячейку.

### Исключения

- Вы не платите за перемещение фишки действий в ячейку паса и анонса, даже если в ней уже находятся фишки других игроков.
- Если ваша фишка действий уже находится в ячейке паса и анонса и у вас нет возможности переместиться, чтобы выполнить какое-либо действие, вы можете остаться в этой ячейке.

## Порядок хода

Если кто-либо выбрал пас и анонс в качестве первого действия, то, после того как все игроки выполняют по действию, порядок хода поменяется.

Переместите маркер порядка хода, находящийся в нижнем ряду соответствующей области, в ячейку с тем же номером в верхнем ряду, сдвинув (если нужно) другие маркеры порядка хода в этом ряду вправо или влево.



Поменяв порядок хода, поместите маркер года и процентов в ячейку «2» текущего года. Это покажет, что сейчас игроки будут выполнять 2-е действие.

### 2-е действие

Ход передаётся, как указано в области порядка хода. В свой ход вы обязаны снова переместить свою фишку действий в другую ячейку и выполнить действие этой ячейки, так же, как при выполнении 1-го действия.



Как только все игроки выполнили свои 2-е действия, поместите маркер года и процентов в ячейку «B» текущего года, это покажет, что началась фаза обеспечения.

Если кто-либо выбрал пас и анонс в качестве второго действия, то, после того как все игроки выполняют по действию, порядок хода снова поменяется по правилам выше.



## Пример. Порядок хода



4-й год, фаза действий, 1-е действие.  
Поместите маркер года и процентов в ячейку «1» 4-го года.



Порядок хода: **Оранжевый игрок**, **Желтый**, **Синий**, **Фиолетовый**.

**Оранжевый** (1-й игрок) перемещает свою фишку действий из ячейки экспорта в ячейку сомелье. Так как эти ячейки соседние, перемещение бесплатно, но в ячейке сомелье находится маркер года и процентов, поэтому **Оранжевый игрок** обязан заплатить 1 баго в общий запас. Затем игрок выполняет действие сомелье.



**Желтый игрок** перемещает свою фишку действий из ячейки погреба в ячейку паса и анонса. Он перемещает свой маркер порядка хода в нижний ряд и выбирает в этом ряду ячейку «1». **Желтый игрок** пасует и не выполняет действие.



**Синий игрок** перемещает свою фишку действий из ячейки погреба в ячейку паса и анонса. Он перемещает свой маркер порядка хода в нижний ряд и выбирает в этом ряду ячейку «4». Он ничего не платит **Желтому игроку**, так как перемещение в ячейку паса и анонса всегда бесплатно. Затем он выполняет действие анонса.

**Фиолетовый игрок** перемещает свою фишку действий из ячейки виноградников в ячейку сомелье. Эти ячейки не соседние.

В ячейке сомелье находится маркер года и процентов, а также фишка действий **Оранжевого игрока**. **Фиолетовый игрок** обязан заплатить 2 баго в общий запас (1 за несоседнюю ячейку и 1 за маркер года и процентов), а также 1 баго **Оранжевому игроку**. Затем он выполняет действие сомелье.



Все игроки выполнили свои 1-е действия, теперь они перемещают маркер года и процентов в ячейку «2» 4-го года, а свои маркеры порядка хода — в верхний ряд области порядка хода.



Порядок хода для 2-го действия: **Желтый игрок**, **Оранжевый**, **Фиолетовый**, **Синий**.

## Пример 4. Перемещение



Перемещение **Оранжевого игрока** стоит 1 баго



Перемещение **Желтого игрока** бесплатно



Перемещение **Синего игрока** бесплатно



Перемещение **Фиолетового игрока** стоит 3 баго, из них 2 баго — в общий запас и 1 — **Оранжевому игроку**



## Пример. Действие виноградников

У **Оранжевого игрока** есть виноградники в 3 хозяйствах: 1 белый в Рибатежу (5), 1 красный в Лиссабоне (6) и 2 белых в Алгарви (9). Он решает купить 2 виноградника.



Сначала он покупает 1 красный виноградник в Дан (4), основывая 4-е хозяйство.

Игрок платит 5 баго и выкладывает жетон красного Дан (4) в своё 4-е хозяйство. Теперь он помещает свой маркер в ячейку этого региона на игровом поле и 1 кубик славы региона в ячейку для кубиков этого региона. В новом хозяйстве в Дан (4) есть бесплатный погреб, поэтому игрок накрывает жетоном погреба область склада этого хозяйства.



Затем он покупает 1 белый виноградник в Рибатежу (5), чтобы расширить своё хозяйство там.

Он платит 5 баго и помещает кубик славы региона в ячейку для кубиков Рибатежу (5), а виноградник — в своё хозяйство. Так как это второй виноградник в этом хозяйстве, игрок не помещает в Рибатежу (5) свой диск (он уже выложил его ранее).



Расширить хозяйство с красными виноградниками в Лиссабоне (6) нельзя, так как виноградник на верху стопки Лиссабона (6) белый. Также нельзя расширить хозяйство с белыми виноградниками в Алгарви (9), так как в нём уже есть 2 белых виноградника.

## ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Виноградники (с. 6), винодельни (с. 6), энологи и фермеры (с. 7), погреб (с. 9), продажи (с. 10), экспорт (с. 10), сомелье (с. 11), пас и анонс (с. 12).



### ВИНОГРАДНИКИ

В хозяйствах без виноградников вино не производится, что не очень-то хорошо для винодела! Каждый виноградник добавляет 2 очка к качеству производимого вина.

Выполняя это действие, вы обязаны купить по 1 винограднику из 1 или 2 стопок регионов Португалии.

Покупая виноградник, вы должны сделать следующее:

1. Возьмите верхний жетон виноградника из стопки региона.
2. Оплатите стоимость, указанную на жетоне.
3. Выложите купленный жетон номером региона вверх в любую свободную ячейку хозяйства на вашем планшете.

В каждой ячейке хозяйства может находиться только 1 жетон (виноградника или винодельни). Виноградники в каждом хозяйстве вашего планшета должны быть одного региона и цвета (белые или красные). Для каждого региона есть 2 белых и 2 красных виноградника, таким образом, в хозяйстве не может быть более 2 виноградников.

Купив 1-й виноградник в хозяйстве, вы обязаны поместить в ячейку соответствующего региона на игровом поле свой маркер (диск, который вы убрали из 1-й ячейки своего хозяйства, куда выложили жетон виноградника). Эти маркеры показывают игрокам, кто располагает хозяйствами в том или ином регионе.

Купив 2-й виноградник в хозяйстве, не помещайте на игровое поле маркер. На вашем планшете 5 хозяйств (3 ячейки в каждом), так что на игровом поле может быть максимум 5 ваших маркеров.

4. Если возможно, поместите 1 кубик славы региона из общего запаса в 1-ю свободную ячейку для кубиков соответствующего региона. Пропустите этот этап, если в запасе не осталось кубиков славы региона или если не осталось свободных ячеек для кубиков в регионе.



Важно: за 1 действие виноградников нельзя купить 2 виноградника из одного региона.

В одном регионе могут находиться хозяйства (и маркеры) любого числа игроков. Также у вас может быть несколько хозяйств (и маркеров) в одном регионе.

*Первый виноградник в хозяйстве приносит бонус. Свойства регионов описаны на с. 12 справочника.*



### ВИНОДЕЛЬНИ

Без винодельни не нанять энологов, кроме того, каждая винодельня повышает качество производимого вина на 1.

Выполняя это действие, вы обязаны построить 1 или 2 винодельни.

Строя винодельню, вы должны сделать следующее:

1. Возьмите 1 жетон винодельни с игрового поля.
2. Заплатите 3 баго.



- Выложите купленный жетон в любую свободную ячейку хозяйства на вашем планшете. В каждой ячейке хозяйства может находиться только 1 жетон (виноградника или винодельни). Поскольку вам понадобится хотя бы 1 виноградник в каждом хозяйстве, **вы можете позволить себе максимум 2 винодельни в хозяйстве**.
- Если возможно, поместите 1 кубик славы региона из общего запаса в 1-ю свободную ячейку для кубиков соответствующего региона. Если в этом хозяйстве уже есть виноградник, поместите кубик славы региона в свободную ячейку для кубиков в этом регионе на игровом поле. В противном случае поместите кубик славы на саму винодельню, он останется здесь до тех пор, пока хозяйство не станет относиться к какому-либо региону. Когда это произойдёт, переместите этот кубик с винодельни в свободную ячейку для кубиков в этом регионе.



**Примечание:** выкладываете жетон винодельни красной стороной вверх в хозяйства, производящие красное вино, и белой стороной вверх — в хозяйства, производящие белое. Если вы приобрели винодельню до виноградника, цвет её жетона не имеет значения, вы сможете перевернуть его нужной стороной позже, в соответствии с тем, виноградник какого цвета купите.



## ЭНОЛОГИ И ФЕРМЕРЫ

Энологи работают на винодельнях, а фермеры — на виноградниках. Энолог повышает качество производимого вина на 2, а фермер — на 1.

Выполняя это действие, вы обязаны нанять 1 или 2 энологов или фермеров (в любом сочетании).

Нанимая энолога, вы должны сделать следующее:

- Возьмите 1 фишку энолога с игрового поля.
- Заплатите 3 баго.
- Поместите энолога на любую свободную винодельню на вашем планшете. На каждой винодельне может находиться только 1 энолог. (Нельзя нанять энолога, если у вас нет свободной винодельни.)

Нанимая фермера, вы должны сделать следующее:

- Возьмите 1 фишку фермера с игрового поля.
- Заплатите 2 баго.
- Поместите фермера на любой свободный виноградник на вашем планшете. На каждом винограднике может находиться только 1 фермер. (Нельзя нанять фермера, если у вас нет свободного виноградника.)

### Пример. Действие энологов и фермеров

У **Фиолетового игрока** 1 свободная винодельня и 1 свободный виноградник, значит, он может нанять 1 энолога и 1 фермера. Он платит 5 баго и выставляет энолога на свободную винодельню, а фермера — на свободный виноградник.



Недопустимое размещение

### Пример. Действие виноделен

**Синий игрок** покупает 2 винодельни. Он выкладывает 1 из них в хозяйство в Дуэро (3), и 1 — в хозяйство без виноградников.



Он платит 6 баго и помещает 1 кубик славы региона в Дуэро (3) и 1 — на винодельню в хозяйстве без виноградников.



В следующем году он покупает виноградник в Рибатежу (5) и выкладывает его в хозяйство с этой винодельней. Он перемещает кубик славы региона с винодельни в регион Рибатежу (5).



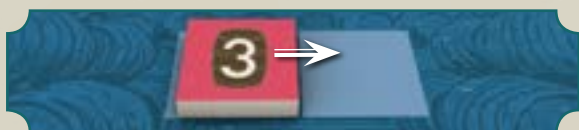


## Пример. Вызревание и производство вина

На жетоне винтажного вина: -2.



У **Синего игрока** в крайней левой ячейке склада в Лиссабоне (6) находится вино, произведённое в прошлом году. Он перемещает его на 1 ячейку вправо, так как оно вызревало 1 год.



За хозяйство без виноградника игрок не берёт жетон вина: невозможно произвести вино, не имея винограда (см. рис. 1).

За хозяйство в Миньо (2) он тоже не берёт жетон вина, потому что качество вина в Миньо (2) равно 0 (см. рис. 2):

- +2 очка за виноградник;
- -2 очка за жетон винтажного вина.

Из-за плохой погоды хорошего винограда для вина недостаточно.



Игрок берёт жетон вина «5» за хозяйство в Лиссабоне (6). Качество вина равно 5:

- +2 очка за виноградник;
- +1 очко за фермера;
- +2 очка за 2 винодельни;
- +2 очка за энолога;
- -2 очка за жетон винтажного вина.

Хозяйство в Лиссабоне (6) производит красное вино, так как виноградник в нём красный, поэтому **Синий игрок** помещает жетон вина «5» красной стороной вверх в крайнюю левую ячейку склада в хозяйстве в Лиссабоне (6).



Чтобы лучше понимать остальные действия, вам понадобится узнать, как производят вино, как оно вызревает, как определяют качество произведённого вина и его ценность при продаже и экспорте, а также на дегустационной ярмарке.



## ВЫЗРЕВАНИЕ И ПРОИЗВОДСТВО ВИНА

В конце каждого года (в фазе производства) сдвигайте все жетоны вина на всех ваших складах и в погребах на 1 ячейку вправо, чтобы обозначить, что вино в процессе вызревания стало старше на год. Если вино сдвигается за пределы крайней правой ячейки склада или погреба, оно больше не вызревает. Такое вино портится и вы должны сбросить его.

Затем вы можете переместить каждого энолога на свободную винодельню, а каждого фермера на свободный виноградник. После этого начните производство вина текущего года.

За каждое хозяйство на вашем планшете с хотя бы 1 виноградником (хозяйства без виноградников не производят вино) вы **должны сделать следующее**:

- определите качество вина (см. ниже);
- возьмите 1 жетон вина подходящей ценности из общего запаса;
- выложите этот жетон в крайнюю левую ячейку склада или погреба в вашем хозяйстве стороной с красным или белым вином вверх, в зависимости от цвета виноградника, который его произвёл.



## КАЧЕСТВО ВИНА

Качество вина обозначено числом на бочке. Всё, что влияет на качество вина, отмечено таким же символом.

Качество вина зависит от следующих факторов:

1. Количество виноградников в хозяйстве и, соответственно, количество винограда высокого качества.
2. Наличие фермеров, отбирающих лучший виноград.
3. Наличие виноделен, где виноград хранится в наилучших условиях.
4. Наличие на винодельнях энологов, которые следят за производством вина и оптимизируют этот процесс.
5. Производство портвейна в Дуэро (3) (см. с. 12 в *справочнике*).
6. Погодные условия текущего года (указаны на жетоне винтажного вина).

Качество вина определяется следующим образом:

- +2 очка за каждый виноградник в хозяйстве;
- +1 очко за каждого фермера в хозяйстве;
- +1 очко за каждую винодельню в хозяйстве;
- +2 очка за каждого энолога в хозяйстве;
- +3 очка если вы производите портвейн в Дуэро (3) (см. с. 12 в *справочнике*);
- от +2 до -2 очков за погодные условия, указанные на жетоне винтажного вина.

Перед производством вина вы можете переместить энологов и фермеров в любые свои хозяйства, но на каждой винодельне может быть только 1 энолог, а на каждом винограднике — 1 фермер.



**Примечание:** *если качество произведённого вами вина — 0, это означает, что вы не произвели вино, так как собрали слишком мало качественного винограда. В этом случае не берите жетон вина (обратите внимание — в игре нет жетонов вина с качеством 0).*





## ЦЕННОСТЬ ВИНА

Ценность вина обозначена числом на бочке внутри круга. Всё, что влияет на ценность вина, отмечено таким же символом.

Когда вы продаёте, экспортируете или анонсируете вино для ярмарки, вы обязаны определить его ценность. Ценность вина зависит от качества вина, от славы региона происхождения и от времени вызревания вина в погребе.

Ценность вина определяется следующим образом:

- качество вина (число на жетоне вина);
- +1, 3 или 5 очков за время вызревания в погребе;
- +1 или 2 очка за славу региона происхождения (по желанию).

Если вы решите положиться на славу региона, уберите не более 2 кубиков славы из ячеек региона происхождения вина и добавьте к ценности вина 1 очко за каждый (2 очка, если регион происхождения — Алентежу (8)). Если вы не хотите использовать славу региона, чтобы увеличить ценность вина, не убирайте кубики славы из региона;

- +1, если вино из Алгарви (9).

Верните убранные кубики славы в общий запас.



*Примечание: использовать кубики славы региона может любой игрок, у которого есть хозяйство в этом регионе (обозначено маркером игрока), вне зависимости от того, благодаря чьим действиям эти кубики оказались там.*



## ПОГРЕБА

Наличие погребов позволяет вину вызревать дольше, что повышает ценность вина при продаже, экспорте и на ярмарке. Чем старше вино, тем выше его ценность.

Выполняя это действие, вы обязаны построить 1 или 2 погреба.

Строя погреб, вы должны сделать следующее:

1. Возьмите 1 жетон погреба с игрового поля.
2. Заплатите 3 баго.
3. Поместите погреб на ваш планшет так, чтобы он накрывал любой склад. Поверх 1 склада может лежать только 1 погреб.

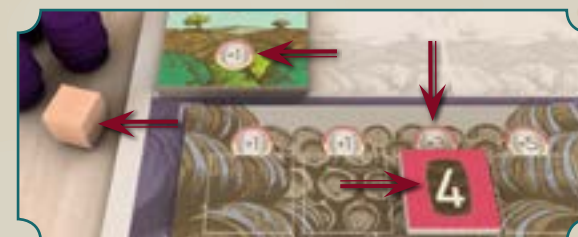
Переместите все жетоны вина со склада в погреб в соответствии с возрастом вызревания. То есть, переместите жетон вина из крайней левой ячейки склада в крайнюю левую ячейку погреба, а жетон вина из 2-й ячейки склада — во 2-ю ячейку погреба.

4. Если возможно, поместите 1 кубик славы региона из общего запаса в 1-ю свободную ячейку для кубиков соответствующего региона. Если в этом хозяйстве уже есть виноградник, поместите кубик славы региона в свободную ячейку для кубиков в этом регионе на игровом поле. В противном случае поместите кубик славы на погреб, он останется здесь до тех пор, пока хозяйство не станет относиться к какому-либо региону. Когда это произойдёт, переместите этот кубик с погреба в свободную ячейку для кубиков в этом регионе.

### Пример. Ценность вина

У **Фиолетового игрока** 1 вино (качеством 4) в 3-й ячейке погреба в хозяйстве в Алгарви (9).

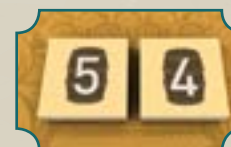
В регионе Алгарви (9) 3 кубика славы. Игрок решает использовать 1 из них. Он убирает кубик славы из региона в общий запас.



Таким образом, ценность его вина становится равна 9:

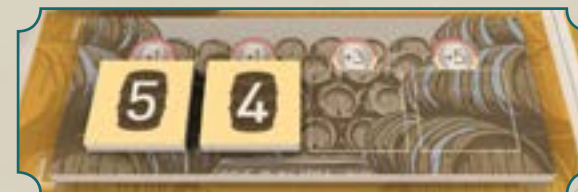
- +4 за качество;
- +3 за вызревание в погребе;
- +1 за убранный из региона кубик славы;
- +1 за то, что это вино из Алгарви (9).

### Пример. Действие погребов



**Желтый игрок** ранее произвёл 1 вино качеством 4 и 1 вино качеством 5. Эти вина хранятся на складе в хозяйстве в Алентежу (8).

Теперь он строит погреб и выкладывает его поверх склада в хозяйстве в Алентежу (8).



Он перемещает вино «5» из крайней левой ячейки склада в крайнюю левую ячейку погреба, а затем он перемещает вино «4» из 2-й ячейки склада во 2-ю ячейку погреба.



После этого он помещает 1 кубик славы в Алентежу (8).



### Пример. Действие продаж

**Желтый игрок** решает продать белое вино (качеством 5), которое находится в 3-й ячейке погреба в хозяйстве в Дан (4). В Дан (4) 1 кубик славы. Таким образом, ценность вина равна 8: +5 за качество вина и +3 за вызревание в погребе.

Если игрок заберёт кубик славы из Дан (4), он сможет увеличить ценность вина до 9, но, к сожалению, ячейки «8» и «9» уже заняты бочками. Поскольку тратить кубик славы в таком случае бесполезно, сделать это нельзя.

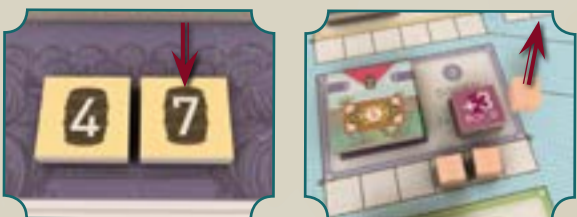


Игрок решает поместить бочку в «Отель», в ячейку «7» для белого вина. Он получает 7 баго.

### Пример. Действие экспорта

**Фиолетовый игрок** экспортирует вино (качеством 7) из 2-й ячейки склада хозяйства в Дуэро (3).

Если он решит поместить бочку в ячейку экспорта «8» или «9», он должен будет использовать 1 или 2 кубика славы соответственно, убрав их из региона Дуэро (3).



Если вместо этого он решит поместить бочку в ячейку «6» или «7», ему не понадобятся кубики славы региона. Убирать кубики славы из региона, просто чтобы насолить противникам, нельзя.

Игрок помещает бочку в ячейку экспорта «9» в 4-й стране и немедленно получает 9 ПО.



## ПРОДАЖИ

Без продаж вы не получите прибыль и не сможете инвестировать в свой бизнес. «Дом фаду», «Отель» и «Энотека» будут рады купить ваше вино.

Выполняя это действие, вы обязаны продать хотя бы 1 заведению (из 3 доступных) 1 или 2 вина со склада или из погреба.

Продавая каждое вино, вы должны сделать следующее:

1. Поместите 1 бочку из личного запаса в любую свободную ячейку продаж в области продаж. В 1 ячейке продаж может находиться только 1 бочка. Ценность вина должна быть не ниже указанной в ячейке продаж. Красные вина можно продать только в ячейки красного вина, белые вина — только в ячейки белого вина. Бочки в ячейках продаж можно переместить только с помощью сомелье.
2. Уберите 1 или 2 кубика славы из региона (см. «Ценность вина» на с. 9), только если вам нужно повысить ценность вина, чтобы она отвечала требованиям выбранной ячейки продаж.

*Примечание: нельзя убирать кубики славы региона, если вы не используете их.*

3. Сбросьте жетон вина.
4. Получите количество баго, равное цене продажи, указанной в ячейке продаж, куда вы поместили свою бочку.



## ЭКСПОРТ

Экспортируйте своё вино в разные страны и на разные рынки, чтобы повышать престиж своего бизнеса. Экспортируя, вы получаете очки немедленно и в конце игры.

Выполняя это действие, вы обязаны экспортировать 1 или 2 вина со склада или из погреба на любое количество зарубежных рынков (каждый столбец символизирует 1 страну).

Экспортируя каждое вино, вы должны сделать следующее:

1. Поместите 1 бочку из личного запаса в любую свободную ячейку экспорта в области экспорта. В 1 ячейке экспорта может находиться только 1 бочка. Ценность вина должна быть не ниже указанной в ячейке экспорта. Бочки в ячейках экспорта можно переместить только с помощью сомелье.
2. Уберите 1 или 2 кубика славы из региона (см. «Ценность вина» на с. 9), только если вам нужно повысить ценность вина, чтобы она отвечала требованиям выбранной ячейки экспорта.

*Примечание: нельзя убирать кубики славы региона, если вы не используете их.*

3. Сбросьте жетон вина.
4. Немедленно получите столько ПО, сколько указано в ячейке экспорта, в которую вы поместили бочку (вне зависимости от ценности вина).



*Примечание: в конце партии игрок, который экспортировал в отдельно взятую страну больше всего бочек, получит ПО, указанные сверху соответствующего столбца. В случае равенства игроки делят между собой очки пополам (округляя в меньшую сторону).*



*Примечание: при игре вдвоём вам доступны только ячейки экспорта в рамке для 2 участников.*







## СОМЕЛЬЕ

Сомелье — эксперты в винной индустрии — помогут вам улучшить бизнес и будут вашими проводниками в мире вин.

Выполняя это действие, вы обязаны нанять 1 или 2 сомелье.

Нанимая каждого сомелье, вы должны сделать следующее:

1. Выберите стопку жетонов сомелье и возьмите из неё верхний жетон.
2. Заплатите 1 баго.
3. Выложите купленный жетон сомелье перед собой лицевой стороной вверх.

Наняв 1 сомелье, вы можете решить, будете ли нанимать 2-го (из той же стопки или из другой).

У вас может быть сколько угодно жетонов сомелье. Сбрасывая жетон сомелье, кладите его лицевой стороной вверх под низ стопки, из которой его брали.



*Примечание: каждый жетон символизирует сомелье, специализирующегося на определённой характеристике вина (вкусе, аромате, внешнем виде, крепости).*

Делая анонс, вы сможете использовать определённое количество жетонов сомелье, лежащих перед вами лицевой стороной вверх, чтобы привлечь внимание к своему вину и получить очки ярмарки. Сомелье помогут вам лучше выступить на ярмарке, учитывая характеристики на текущем жетоне винтажного вина.



## УМЕНИЯ СОМЕЛЬЕ

Помимо возможности привлечь внимание к вашему вину на ярмарке, каждый сомелье обладает особым умением. В свой ход вы можете перевернуть лицевой стороной вниз 1 ваш жетон сомелье, чтобы использовать его особое умение.



*Примечание: вы можете использовать только 1 сомелье за ход.*

Умения сомелье и правила и момент их использования подробно описаны на с. 9 справочника.

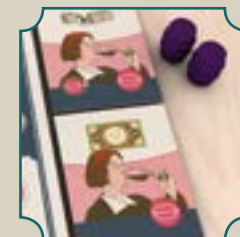


*Примечание: перевернув жетон сомелье лицевой стороной вниз, чтобы использовать его умение, вы не сможете использовать этот жетон для анонса перед следующей ярмаркой. Однако после 1-й и 2-й ярмарки вы сможете снова перевернуть жетон лицевой стороной вверх и снова использовать умение этого сомелье.*

### Пример. Действие сомелье

**Фиолетовый игрок** нанимает сомелье, взяв жетон с верха стопки вкуса. Он платит 1 баго в общий запас и выкладывает жетон перед собой лицевой стороной вверх.

После этого он решает нанять 2-го сомелье и берёт верхний жетон из той же стопки. Он снова платит 1 баго в общий запас и выкладывает 2-й жетон из стопки вкуса перед собой лицевой стороной вверх.



### Пример. Использование сомелье

2-й год, фаза действий. Перед **Желтым игроком** лежат 6 жетонов сомелье лицевой стороной вверх. Игрок выполняет действие экспорта, а у одного из его сомелье есть подходящее умение. Он переворачивает жетон сомелье лицевой стороной вниз, чтобы использовать это умение.



3-й год, действие анонса. Хотя игрок не может использовать жетон сомелье, лежащий перед ним лицевой стороной вниз, он может использовать остальные 5 жетонов, лежащие лицевой стороной вверх. Игрок использует 3 сомелье, которые лежат лицевой стороной вверх. После ярмарки он эти 3 жетона. Теперь у него остались 1 сомелье лицевой стороной вниз и 2 лицевой стороной вверх.



4-й год, перед 1-м действием. Игрок переворачивает все свои жетоны сомелье лицевой стороной вверх (такой жетон у него 1).



## Пример. Пас и анонс

4-й год, фаза действий 1.

**Оранжевый игрок** перемещает свою фишку действий в ячейку паса и анонса. Он перемещает свой маркер порядка хода в нижний ряд и выбирает там ячейку «1».



Затем он выполняет действие анонса. Он анонсирует, что на следующей ярмарке (2-й ярмарке, в конце 5-го года) представит красное вино (качеством 3) из 4-й ячейки погреба в Дуэро (3).

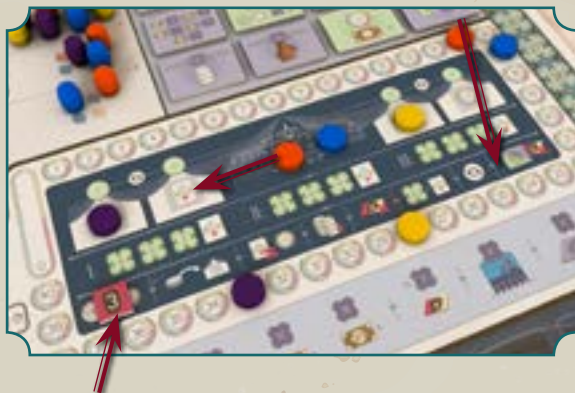
Он использует 2 кубика славы региона, убирает их из региона Дуэро (3) и возвращает в общий запас.

С помощью этого он повышает ценность вина до 10: +3 за качество вина, +5 за вызревание в погребе, +2 за кубики славы региона.



Он получает 10 ОЯ и соответствующим образом продвигает свой маркер ОЯ (с «15» на «25»).

Затем он перемещает свой маркер в павильон и выбирает 1 сомелье с характеристикой вкуса (красная) с верха стопки. (Продолжение см. на с. 13.)



**Совет:** перемещайте жетон вина по этой шкале, чтобы отслеживать все этапы анонса.



## ПАС И АНОНС

Выполняя это действие, вы представляете миру свой бизнес и готовитесь к величайшему соревнованию среди виноделов. Так вы докажете, что управляете лучшим винным предприятием.

**Помните:** перемещение в эту ячейку всегда бесплатно.

Перемещая свою фишку действий в ячейку паса и анонса, вы обязаны сначала переместить маркер порядка хода из верхнего ряда области порядка хода в нижний, в любую свободную ячейку (в каждой ячейке может быть только 1 маркер).

После этого вы:

1. Пасуете (ничего не делаете).

ИЛИ

2. Анонсируете своё вино для следующей ярмарки. Выполнить действие анонса можно только один раз для одной ярмарки: сделав анонс, вы сможете только пасовать в этой ячейке.



**Примечание:** если вы не сделали анонс до ярмарки, у вас будет шанс сделать его в последнюю минуту, чтобы всё-таки представить на ней своё вино (это бесплатное действие). Участвовать в ярмарке должен каждый производитель вин. Таким образом, вы не обязаны выполнять действие анонса в фазе действий.

«Зачем тогда вообще тратить драгоценное действие на ранний анонс?» — спросите вы. Чем раньше вы сделаете анонс, тем лучший павильон сможете выбрать, прежде чем его займут другие. А также, чем раньше вы впечатлите винных магнатов, тем раньше получите доступ к бочкам! Кроме того, ранний анонс позволит вам отправить на ярмарку тех сомелье, которые лучше всего соответствуют требованиям текущего жетона винтажного вина.

Анонсируя, вы обязаны выполнить следующие 7 этапов:

- Объявите, какое вино (только 1) с вашего планшета вы представите на ярмарке.
- По желанию уберите 1 или 2 кубика славы из региона происхождения этого вина, чтобы повысить его ценность (см. «Ценность вина» на с. 9).
- Получите очки ярмарки. Вы получаете очки ярмарки (ОЯ), равные ценности вина, которое вы анонсировали. Передвиньте соответствующим образом свой маркер очков ярмарки.
- Выберите свободный павильон и поместите в него диск своего цвета.
- Используйте сомелье. За каждую характеристику на жетоне винтажного вина вы можете сбросить 1 сомелье, лежащего лицевой стороной вверх, характеристика которого совпадает с характеристикой на жетоне винтажного вина. Таким образом, вы получите ОЯ равные количеству символов этой характеристики на жетоне винтажного вина. Если на сброшенном жетоне сомелье есть стрелка, получите 1 дополнительное ОЯ. Поместите сброшенные жетоны сомелье лицевой стороной вверх под соответствующие стопки.



На каждом павильоне изображён 1 бонус. Выбрав павильон, вы получаете его бонус:

- Нет бонуса, но вы будете первым выбирать жетоны действий или множителей магнатов.
- Немедленно возьмите верхний жетон сомелье из любой стопки.
- Немедленно получите 3 баго из общего запаса.
- Немедленно получите 3 ОЯ.

Положение дисков в павильонах определяет порядок хода при выборе жетонов действий и множителей магнатов, а также порядок хода на следующий год.





**Примечание:** помещённые в павильоны диски нельзя переместить или забрать до конца ярмарки.



**Примечание:** не возвращайте маркер очков ярмарки на 0 после окончания ярмарки! Эти очки накапливаются от ярмарки к ярмарке — со временем ваша репутация растёт.

**Е. Заберите бочки (по желанию).** Заберите 1 или 2 свои бочки из области магнатов в личный запас. Для каждого магната (Анабелы (Anabela), Бруно (Bruno) и Каролины (Carolina)) вы должны сделать следующее:

1. Определите, оправдывает ли ваше вино, представленное на ярмарке, ожидания магната. Ожидания указаны на текущем жетоне винтажного вина: в квадрате с буквой **А** — ожидания Анабелы, в квадрате с буквой **В** — ожидания Бруно и в квадрате с буквой **С** — ожидания Каролины.
  - Анабелу всегда интересуют вина определённого цвета.
  - Бруно всегда интересуют вина с определённой ценностью.
  - Каролину всегда интересуют вина из определённых регионов.
2. Решите, хотите ли вы забрать 1 бочку в ваш запас из ячейки того магната, чьи ожидания оправдывает ваше вино.



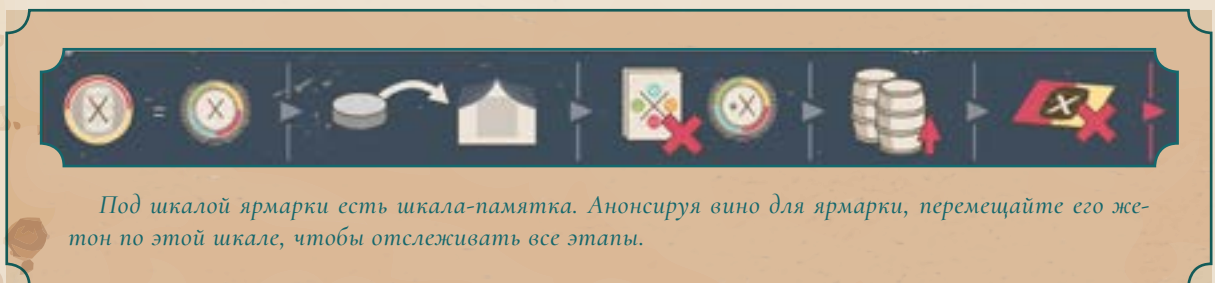
**Примечание:** за 1 анонс вы можете забрать не более 2 бочек (по 1 из ячеек разных магнатов). Таким образом, даже если ваше вино оправдало ожидания 3 магнатов, вы сможете забрать максимум 2 бочки (из ячеек 2 разных магнатов по вашему выбору).

**Ж. Сбросьте жетон вина.**

**Помните:** если вы уже выполнили действие анонса для грядущей ярмарки, в дальнейшем в этой ячейке действий вы сможете только поменять порядок хода и спастовать.



**Примечание:** так как вы обязаны представить только 1 вино на каждой ярмарке, а ярмарок всего 3, у вас будет возможность забрать бочки у магнатов только 3 раза за партию.



## ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Запас вашего прекрасного вина иссяк, а покупатели требуют ещё!

Поместите маркер года и процентов в ячейку «В» текущего года, чтобы обозначить, что началась фаза обеспечения.



Каждый игрок обязан забрать 1 бочку из области продаж (если она там есть) и вернуть её в личный запас рядом со своим планшетом.

(Начало см. на с. 12.)

На текущем жетоне винтажного вина 3 символа вкуса (красный) и 1 символ аромата (зелёный).

Игрок решает сбросить сомелье, специализирующегося на вкусе, которого он получил в качестве бонуса павильона. На этом жетоне сомелье также есть стрелка. Игрок решает сбросить сомелье, который специализируется на аромате, чтобы получить ещё 1 ОЯ.



Теперь у него +5 ОЯ: +3 за жетон сомелье с характеристикой вкуса, +1 за стрелку и +1 за жетон сомелье с характеристикой аромата.



У магнатов следующие ожидания:

- Анабела ищет белое вино;
- Бруно заинтересован в вине ценностью не ниже 8;
- Каролину порадует вино из регионов 1 (Траз-уж-Монтиш), 4 (Дан), 7 (Сетубал) или 8 (Алентежу).

Оранжевый игрок анонсировал красное вино из региона Дан (4) и белое вино ценностью 10, что оправдывает ожидания Бруно и Каролины. Поэтому он может взять 1 бочку у Бруно и 1 бочку у Каролины.

Он решает забрать по 1 бочке у каждого из них.



Затем он сбрасывает использованный жетон вина.





## Пример. Производство

**Фиолетовый игрок** обязан переместить все жетоны вина на своём планшете на 1 ячейку вправо. Красное вино качеством 3 уже в крайней правой ячейке хозяйства в Алгарви (9), поэтому он сбрасывает его — дольше вызревать вино в этом хозяйстве не может.

Игрок решает переместить энолога с винодельни в Алгарви (9), на свободную винодельню в Дуэро (3), а фермера — с виноградника в Дан (4) на виноградник в Миньо (2).



Затем для каждого хозяйства он определяет качество произведённого вина и выкладывает жетоны вина с соответствующим числом в крайние левые ячейки складов или погребов.

## Пример. Дегустационная ярмарка

5-й год, фаза ярмарки.

**Синий игрок** — единственный, кто не сделал анонс для ярмарки. Он представляет белое вино качеством 5 из хозяйства в Алентежу (8). В этом регионе нет кубиков славы, чтобы повысить ценность вина, так что его ценность тоже равна 5.

Он помещает свой диск в 4-й павильон и получает 3 ОЯ в качестве бонуса этого павильона. Он также сбрасывает 2 сомелье и получает ещё 3 ОЯ. В сумме он получил 11 ОЯ.



Вино соответствует ожиданиям **Каролины**, поэтому игрок забирает 1 свою бочку из её ячейки.

Начинается 2-я ярмарка.



## ПРОИЗВОДСТВО

*Производство — ключевая фаза игры, это главная цель каждого винодела. Наступает момент, которого все ждали!*

Поместите маркер года и процентов в ячейку производства текущего года (с изображением винных бутылок), чтобы обозначить, что началась фаза производства. Затем по порядку выполните следующие этапы:

- 1. Вызревание вина.** Как описано в разделе «Вызревание и производство вина» (см. с. 8), переместите каждый жетон вина на каждом вашем складе и в каждом вашем погребе на 1 ячейку вправо. Сбросьте те жетоны, которые уже находятся в крайней правой ячейке склада или погреба.
- 2. Распределение работников** (по желанию). Переместите энологов и фермеров в своих хозяйствах. Помните, на каждой винодельне может быть лишь 1 энолог, а на каждом винограднике — лишь 1 фермер.
- 3. Производство вина.** Для каждого вашего хозяйства с хотя бы 1 виноградником сделайте следующее:
  - как описано в разделе «Качество вина» (см. с. 8), определите качество вина, которое произведёт хозяйство в этом году: +2 за виноградник, +1 за фермера, +1 за винодельню, +2 за энолога, +3, если это портвейн (см. с. 12 в *справочнике*), ± за погодные условия;
  - если получившееся значение больше 0, возьмите жетон вина с соответствующим числом и выложите его в крайнюю левую ячейку склада или погреба той стороной вверх, которая соответствует цвету виноградника в хозяйстве: красной или белой.

Если сейчас 1, 2 или 4-й год, то он на этом заканчивается.

Если сейчас 3, 5 или 6-й год, то наступает ярмарка, а затем год заканчивается.



## ДЕГУСТАЦИОННАЯ ЯРМАРКА (ТОЛЬКО В 3, 5 И 6-Й ГОДЫ)

*Время получить награду за свои усилия!*

Поместите маркер года и процентов в ячейку ярмарки текущего года, чтобы обозначить, что началась фаза ярмарки.

Игроки, которые ещё не поместили свои **диски** в область ярмарки действием паса и анонса, обязаны сделать это сейчас в порядке хода, как описано в разделе «Пас и анонс» на с. 12.



*Если вы не представили вино и у вас его нет сейчас, вы с позором пропускаете дегустационную ярмарку. Довольно плохо для бизнеса!*

Начнём ярмарку!



*Используйте 3 последние ячейки шкалы ярмарки как напоминание о том, что делать.*

- А.** Определите рейтинг в соответствии с тем, сколько очков ярмарки заработали игроки на протяжении всей партии. Три игрока с лучшим рейтингом немедленно получают ПО в соответствии с их текущей позицией на шкале очков ярмарки (см. таблицу ниже), 4-й игрок получает жетон сомелье (С) из любой стопки.

1-я ярмарка (3-й год)				2-я ярмарка (5-й год)				3-я ярмарка (6-й год)			
1-е	2-е	3-е	4-е	1-е	2-е	3-е	4-е	1-е	2-е	3-е	4-е
9	6	3	С	12	8	4	С	15	10	5	С



*Примечание: за 4-е место вы не получаете ПО, только жетон сомелье.*



В случае равенства претенденты делят между собой очки поровну (округляя в меньшую сторону). При игре вчетвером в случае ничьей за последнее место, оба претендента получают по жетону сомелье в порядке хода.

### Пример. Ничья за последнее место

В примере «Результаты ярмарки» справа **Синий** и **Желтый** игроки получают по 1 жетону сомелье за последнее место в партии на четверых.

**Важно:** при игре вдвоём подсчитывайте очки по столбцам таблицы с 1-м и 3-м местами.



**Примечание:** очки ярмарки никогда не обновляются на 0 в течение партии. Количество ПО, которое вы заработаете на каждой из 3 ярмарок, зависит от вашего рейтинга на шкале очков ярмарки, который подсчитывается в течение партии.

Успехи на ярмарке постепенно создают вашу репутацию и способствуют узнаванию бренда. Компания, которая обычно проявляет себя не очень ярко, появится на ярмарке как аутсайдер, но в то же время ярмарка — это шанс кардинально изменить свою репутацию!

- Б. Измените порядок хода. Новый порядок соответствует порядку дисков в павильонах (слева направо). Этот порядок сохраняется для 1-го действия в следующем году.
- В. Переместите свой диск из павильона на логотип ярмарки.
- Г. Купите жетоны действий магнатов или множителей. В новом порядке хода игроки по очереди либо сбрасывают 1 жетон вина с планшета, чтобы взять жетон действия или множителя магната, либо пасуют до конца ярмарки. Помните: спасовав, вы не сможете покупать жетоны действий и множителей. Спасовав, переходите к следующему этапу.



**Жетоны действий магнатов.** Купив жетон действия, выложите его лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом.



**Жетоны множителей магнатов.** Чтобы вы могли купить жетон множителя, у вас должна быть доступная бочка. Выложите жетон множителя лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом и поместите на этот жетон 1 бочку из личного запаса. Бочки на жетонах множителей можно перемещать только с помощью сомелье. Помните, что в конце игры жетон множителя без бочки на нём не приносит ПО.



**Примечание:** у вас не может быть несколько одинаковых (с одинаковым символом) жетонов действий или множителей магнатов.

- Д. Обновите жетоны. Сбросьте жетоны действий и множителей магнатов, которые остались на игровом поле, и выложите новые жетоны из соответствующих стопок. Выкладывайте жетоны с верха стопки.



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ МАГНАТОВ

В свой ход в фазе действий (перед тем как переместить фишку действия, а также до или после действия, но не во время него), вы можете перевернуть 1 (и только 1) жетон действия магната лицевой стороной вверх и выполнить его действие. Жетоны действий магнатов, лежащие лицевой стороной вниз, можно будет перевернуть только после 1-й и 2-й ярмарок (как и жетоны сомелье).

Подробнее о действиях и множителях магнатов см. на с. 5 справочника.

### Пример. Использование жетона действия магната

**Синий игрок** решает выполнить действие погребов. Но перед этим он разыгрывает жетон с действием экспорта, который позволяет ему экспортировать 1 или 2 бочки. Затем он выполняет действие погребов и покупает 2 погреба за 6 баго.

### Пример. Результаты ярмарки

У **Фиолетового игрока** 33 ОЯ, у **Оранжевого** — 30, у **Синего** и **Желтого** игроков — по 28 ОЯ. **Фиолетовый игрок** на 1-м месте, **Оранжевый** — на 2-м, а **Синий** и **Желтый** игроки — на последнем. Сейчас 2-я ярмарка, поэтому **Фиолетовый игрок** получает 12 ПО, **Оранжевый** — 8 ПО, а **Синий** и **Желтый** — по 2 ПО  $((4 + 0) \div 2)$  и по 1 жетону сомелье.



Диск **Фиолетового игрока** находится в крайнем левом павильоне, он будет ходить 1-м. **Игрок сбрасывает жетон вина со своего планшета**, берёт жетон магната с действием экспорта и выкладывает его перед собой лицевой стороной вверх.



Следующим ходит **Оранжевый игрок**, диск которого находится во 2-м павильоне. Он покупает жетон множителя, который принесёт ему 2 ПО за каждый его погреб в конце игры. Он выкладывает жетон лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом и помещает на этот жетон бочку из личного запаса. Жетон без бочки на нём не принесёт ПО.



Раунд продолжается до тех пор, пока у игроков есть жетоны вина, чтобы сбросить или до тех пор, пока все они решат больше не покупать жетоны действий и множителей.

В завершение сбросьте все оставшиеся жетоны и выложите новые в предназначенные для них ячейки. Игроки перемещают свои диски из павильонов в центр области ярмарки. Начинается 6-й год. Порядок хода: **Фиолетовый**, **Оранжевый**, **Желтый**, **Синий**.



Большое спасибо всем, кто играл в оригинальную версию Vinhos и прислал так много предложений.

Автор игры благодарит всех, кто принимал участие в тестирование версии «Винтаж 2016» (под рабочим названием Chatprotix). Вот эти люди:

Сезар Мендеш, Эльса Роман, Эмануэл Диниш, Жуан Педро Фернандеш, Жулиан Помбо, Пол Гроган, Пауло Ренато, Педро Бранко, Педро Фрейташ, Рафаэль Антунеш Пиреш, Сандра Сарменто, София Пасиньяш, Тиаго Дуарте.

Особая благодарность Иэну О'Тулу за потрясающие иллюстрации, Ори за то, что видит в правилах то, чего не видит никто другой, Натану Морзе за поддержку и работу над книгой правил, всему сообществу BGG за их предложения и поддержку, а также Рикку Суэду за веру в эту игру. Без них этот проект не увидел бы свет.

Витал передаёт привет своим прекрасным дочерям Катарине и Инес, а также своей жене, музе и величайшему другу Сандре. Он благодарит их за идеи, терпение, поддержку, вдохновение и многие-многие часы тестирования игры.

## Создатели игры

Автор игры: Витал Ласерда.

Художник: Иэн О'Тул.

Графический дизайнер и 3D-иллюстратор: Иэн О'Тул.

Автор правил и 3D-иллюстратор: Витал Ласерда.

Редактор: Натан Морзе.

Официальные видеоправила на английском языке: Gaming Rules!

Корректор: Ори Авталион.

Руководитель проекта: Рик Суэд.

## Русское издание игры

Издатель: Choo Choo Games.

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Выпускающий редактор: Катерина Виверос.

Редактор: Татьяна Гольдберг.

Переводчик: Дарья Рязанова.

Корректор: Алина Кривошлыкова.

Верстальщик: Ульяна Гребенева.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoo.com.ru.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

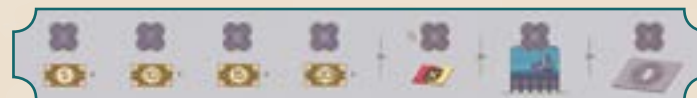
После 3-й ярмарки (т. е. в конце 6-го года) переместите маркер раунда в круг справа от символа ярмарки. Затем, начиная с текущего 1-го игрока и далее в порядке хода, каждый участник выполняет ещё 1 действие. Вы можете использовать 1 из умений сомелье и 1 жетон действия магната, как обычно. Затем партия заканчивается, и игроки переходят к финальному подсчёту очков.



**Примечание:** вы не переворачиваете жетоны сомелье и действий магнатов после 3-й ярмарки. Обратите внимание, что после этой ярмарки нет символа переворота.

Вы получаете ПО:

- за баго (см. таблицу справа);
- за половину значения качества каждого вашего вина (округляя в меньшую сторону);
- за большинство в столбцах области экспорта. При ничьей разделите очки между претендентами, округляя в меньшую сторону (см. с 10);
- за жетоны множителей, приносящие ПО в конце игры (только за те, на которых есть бочки) (см. с. 5 в справочнике).



Выигрывает участник, у которого больше всего ПО. При ничьей побеждает претендент, у которого больше всего бочек в области экспорта. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого больше баго.

### Пример. Финальный подсчёт очков



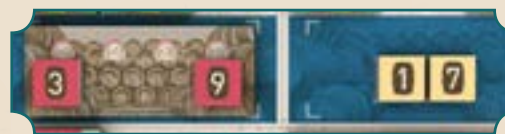
#### ПО за баго

**Фиолетовый игрок** получает 3 ПО за 6 баго.

**Синий игрок** получает 7 ПО за 14 баго.

**Жёлтый игрок** получает 18 ПО за 20 баго.

**Оранжевый игрок** получает 18 ПО за 25 баго.



#### ПО за качество вина

**Синий игрок** получает 1 ПО за красное вино качеством 3 и 4 ПО за красное вино качеством 9 в его погребе.

Затем он получает 3 ПО за белое вино качеством 7 на его складе, белое вино качеством 1 не приносит ПО.



#### ПО за экспорт

**Фиолетовый игрок** получает 14 ПО за 1-й столбец.

**Синий игрок** получает 12 ПО за 2-й столбец.

**Синий, Жёлтый, и Оранжевый** игроки получают 3 ПО каждый за 3-й столбец.

**Синий и Фиолетовый** игроки получают 4 ПО каждый за 4-й столбец.

**Жёлтый и Оранжевый** игроки получают 3 ПО каждый за 5-й столбец.



#### ПО за множители

У **Синего игрока** 3 жетона множителей.

1 из жетонов — «2 × винодельни». У него 5 виноделен на планшете, поэтому он получает 10 ПО.

Другой жетон — «2 × жетоны вина». У него 10 жетонов вина. По обычным правилам он бы получил 20 ПО, но так как с помощью этого множителя можно получить максимум 16 ПО, он получает только 16.

На 3-м жетоне нет бочки (так как игрок использовал сомелье, чтобы переместить оттуда бочку), поэтому он не получает ПО за этот жетон.

Подробнее о множителях см. с. 5 справочника.