VITAL LACERDA

VINHOS

DELUXE EDITION

2–4 PLAYERS
90–180 MINS
AGES 12+

SPECIAL VINTAGE 2016 RULEBOOK

INTRODUÇÃO

Em Vinhos, você desempenha o papel de um produtor de vinho em Portugal, tentando fazer um nome para si mesmo. Você deve demonstrar sua perspicácia empresarial promovendo sua marca e ganhando prestígio para seus vinhos no país e no exterior.
A competição é feroz: somente os melhores rótulos podem sobreviver ao teste do tempo!



Regiões Adegas de Portugal

Cada ano começa com uma previsão das condições climáticas para o cultivo das uvas e termina produzindo vinho. Condições climáticas favoráveis fornecem safras excepcionais, dos quais você pode produzir vinhos de alta qualidade. Enquanto um clima nublado e chuva pesada têm efeitos devastadores. A única maneira de produzir vinhos saborosos é expandindo suas vinícolas e/ou contratando enólogos, agricultores ou até mesmo especialistas em vinho. Com o tempo, seu vinho vai amadurecer e tornar-se mais valioso, mas somente se você tiver uma adega em que pode envelhecer.



Mercado de Vendas

Durante um período de 6 anos, você administrará suas Vinícolas nas diferentes regiões de Portugal, comprando vinhedos e construindo adegas.
Você pode contratar enólogos qualificados e agricultores para ajudá-lo a aumentar a qualidade vinho.



Previsão do Tempo

As margens de lucro para os produtores de vinho pode ser tênue, mas você pode aumentar seu dinheiro vendendo seus vinhos aos estabelecimentos portugueses, como a Casa de Fados, o Hotel ou Enoteca. Estas vendas tornam muito mais fácil expandir suas propriedades e pagar o salário dos seus empregados. Mas é preciso mais do que dinheiro para ganhar prestígio. Para fazer um nome para si mesmo no mercado internacional, você deve atender exigências de vários países através da exportação de vinhos de alta qualidade.

USANDO ESTE MANUAL

O que esperar

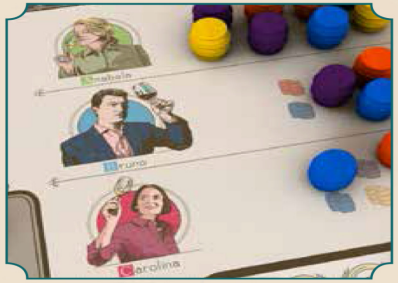
Esta caixa de jogos permite-lhe jogar duas Versões de Vinhos: o Special Vintage 2016 e a Reserva de 2010. A Reserva de 2010 é quase a mesma que a primeira Edição do jogo, mas com pequenas alterações de regras para um melhor equilíbrio.
O Special Vintage 2016 é um modelo menos complexo da Versão da Reserva 2010, com (esperamos) a mesma profundidade: Tem novas regras e acrescenta novos conceitos e tiles para a Reserva 2010, substituindo algumas das partes mais intrincadas do mesmo.
A grande maioria das regras são as mesmas para ambos os jogos. Portanto, para destacar as diferenças, e torná-lo fácil de jogar quando você está acostumado com o outro, damos algumas dicas visuais:
Sempre que você vê uma regra em azul (este tom que estou usando), ela só se aplica para o Special Vintage 2016.





A Feira de Vinhos

Periodicamente ocorre a Feira de Degustação de Vinhos oferecendo uma oportunidade para a imprensa global e para os melhores fabricantes de vinho. Escolher qual "o melhor vinho" é essencial para o prestígio da sua vinícola e pode fazer a diferença em seu sucesso a longo prazo!
Três influentes magnatas da indústria do vinho examinam os vinhos apresentado na feira. Cada um oferece vantagens especiais, mas apenas se o seu vinho atende às suas expectativas.
Cabe a você decidir o melhor momento para anunciar qual vinho irá representá-lo na feira.
Uma apresentação muito cedo permite que você consiga as vantagens dos benefícios imediatamente; entretanto, se você esperar até o último momento, é possível que você apresente um vinho de valor superior e, ao mesmo tempo, você saberá com certeza quais características serão mais apreciadas pelos juízes



Magnatas do Vinho

O vencedor é o jogador com mais Pontos de Vitória no final do jogo.

Você está produzindo Vinhos para ganhar o maior prestígio, que é representado no jogo como Pontos de Vitória (VP).

GAMEPLAY

RESUMO DO ANO



O jogo dura 6 rodadas, e cada rodada representa 1 ano. O marcador ano/taxa indica o passar dos anos e de diferentes etapas dentro de cada ano.

Cada ano compreende as seguintes fases:



Início do Ano: (p.3) Cada ano começa com a previsão do tempo para o ano em curso. Descarte o tile da safra do ano anterior e vire um novo tile superior de face para cima.



Ações: (p.3) Cada jogador executará 2 Ações das 9 opções disponíveis.
Você pode comprar vinhedos, ampliar as vinícolas, contratar enólogos e agricultores, construir adegas, vender ou exportar Vinhos que você produziu, contratar especialistas em vinhos e/ou anunciar o Vinho que pretende apresentar na próxima Feira. Você pode Também aproveitar os benefícios oferecidos pelos 3 Magnatas e Especialistas em Vinho.



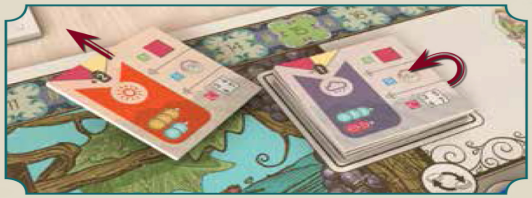
Manutenção: (p.13) Cada jogador deve pegar seu Barril de um dos espaços de vendas, se tiver algum lá.



Produção: (pp. 8, 14) Todos os anos, os Vinhos moverão 1 espaço para a direita para indicar seu envelhecimento. Então, cada jogador receberá 1 Tile do Vinho para cada Propriedade em sua Placa de Jogador que tenha pelo menos 1 Vinhedo e coloca-lo no espaço mais à esquerda do Armazém ou Adega correspondente.
A cor do Vinho depende da cor do Vinhedo que a produziu, enquanto seu Valor de Produção depende do número de Armazéns, Adegas, Enólogos e Agricultores na Vinícola, bem como a condições climáticas do ano em curso.

Exemplo: Clima

O ano novo começou. O tile superior da safra é descartado e um novo é virado.



Começo do Ano

Exemplo: Fase de Produção

***Laranja** produziu 1 Vinho Branco com um valor 3. Coloca o tile correspondente mais à esquerda do Armazém correspondente.*
***Roxo** produziu 1 Vinho Tinto com um valor de 2. Coloca o tile correspondente mais à esquerda do Armazém.*



Fase da Produção

Feira de Degustação de Vinhos (somente 3º, 5º e 6º ano): (p.14) No final do 3º, 5º e 6º Ano, uma Feira de Degustação de Vinhos é realizada.
Cada jogador deve apresentar 1 Vinho e apenas 1 Vinho, em cada Feira. Se você ainda não apresentou um vinho quando a Feira começou, você vai fazê-lo na feira. Você pode jogar Especialista em Vinhos para ganhar pontos. Quanto maior o valor do vinho que você apresenta, maior o número de Pontos que você ganha.

COMEÇO DO ANO

No início de cada ano, exceto o primeiro (que ignora esta fase), prepare o ano como segue abaixo:

1. Descartar o tile da safra utilizada no ano anterior e revelar uma nova tile para a safra atual com a parte superior da tile virada para cima. O número (de +2 a -2) no canto superior esquerdo da tile indica as condições meteorológicas para a safra em curso. As condições climáticas irão influenciar a produção do vinho no final do ano.

2. Antes do início do 4 º e 6 º ano, cada jogador vira todos os seu tiles para baixo dos Especialistas em Vinho e tiles das Vantagens dos Magnatas de face para cima novamente. (Procure este símbolo no tabuleiro).

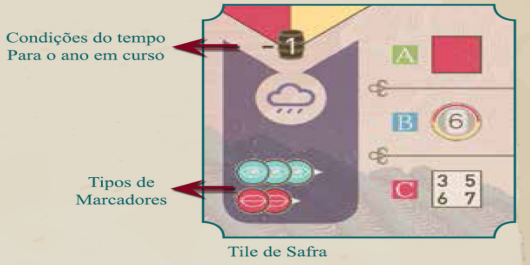
FASE DAS AÇÕES

Cada jogador, em Ordem do Jogador, executará uma ação. Em seguida, qualquer alteração na Ordem do Jogador entrará em vigor. Cada jogador, na nova Ordem do Jogador, executará uma 2º acção e em seguida, quaisquer alterações na Ordem do Jogador entra em vigor.

1º AÇÃO

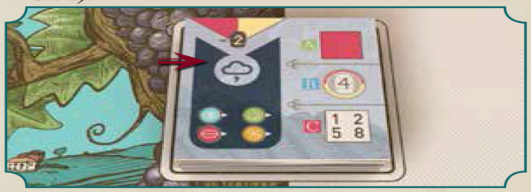
Coloque o marcador Ano/Taxação no espaço "1" do ano corrente para indicar que todos estão tomando sua primeira ação.
O jogo prossegue de acordo com a ordem mostrada na área "Ordem do Jogador". Por sua vez, **você deve mover seu marcador de ação para outro espaço no "Quadrel" e tomar a ação relacionadas com esse espaço.**





Exemplo: Condições de Clima

4º ano:
O tile da safra preve um ano de clima ruim (a qualidade de cada vinho produzido será reduzido em 2).



Exemplo: Começo do 4º e do

O Amarelo tem 2 tiles de Especialista em Vinho e 3 tiles de Vantagens de Magnatas de face para baixo na frente dele. Ele vira tudo para cima.





Ordem dos Jogadores: Amarelo, Azul, Laranja e Roxo

Exemplo: Movimento

Laranja pode mover seu marcador de ação em um dos espaços indicados pelas setas na imagem esquerda. Se ela se move para qualquer outro espaço, ela tem que pagar 1 Euro para esta ação.



Movimento sem custo



Movimento custa 1 Euro

Exemplo 2: Movimento

Laranja deve pagar 1 Euro para o Azul e outro 1 Euro ao estoque comum porque seu movimento não estava adjacente à sua última posição.



Movimento custa 2 Euros

Exemplo 3: Movimento

Roxo deve pagar 1 Euro para Azul, 1 Euro para Laranja, e 2 Euros para o fornecimento comum porque o Marcador de Ano/Taxa está presente na área escolhida e porque seu movimento não era adjacente à sua última posição.



Movimento custa 4 Euros

Regras de Movimentaçao

- **Se você não quiser ou não puder fazer qualquer ação**, você deve **mover** seu Marcador de Ação **para o espaço Passe/Impressa e passar.**
- **Se mover** o marcador de ação para um **espaço adjacente** (ortogonal ou diagonal), **o movimento não tem custo.**
- **Se mover** o Marcador de Ação para um **espaço não adjacente**, **deverá pagar 1 Euro ao fazer esta ação.**
- Você deve **pagar 1 Euro a cada jogador** cujo Marcador de Ação já esteja **presente no espaço** para o qual você se moveu.
- Você deve **pagar 1 Euro** ao suprimento comum se o **Marcador de Ano/Taxa estiver presente** no espaço



Nota: Você não pode ficar no mesmo espaço;
Você deve mover para um novo espaço. Se você não puder pagar os custos de movimento e executar a ação, você não poderá se mover para o espaço.

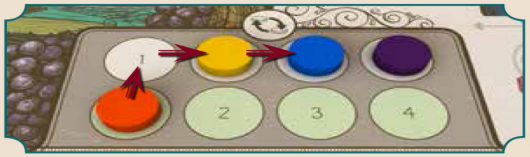
Exceções

- **Você nunca tem que pagar para passar para o espaço Passe/Impressa**, mesmo que outros Jogadores estejam lá.
- Se o marcador de ação já estiver no espaço Passe/Impressa e **se você não tiver outra ação**, então você pode ficar no **espaço Passe/Impressa**, sem mover seu Marcador de Ação.

Ordem de Jogo

Uma vez que todos os jogadores fizeram sua primeira ação, se algum jogador escolheu a ação Passe/ Impressa, próximo turno terá de ser reajustada:
Se qualquer Marcador de Ordem do Jogador estiver na linha inferior da área "Ordem do Jogador", mova-o para o mesmo a linha superior, deslocando outros Marcadores de Ordem do Jogador ainda na linha superior para a direita ou esquerda, conforme necessário, para fazer isso.







Uma vez ajustada a ordem dos jogadores, coloque o **Marcador de Taxa/Ano no espaço "2"** de o ano atual para indicar que todo mundo está tomando sua 2ª ação.

2º Ação

O jogo prossegue de acordo com a nova ordem mostrada na área "Ordem do Jogador". Novamente, por sua vez, **você deve mover o marcador de ação para outro espaço e tomar a ação relacionada a esse espaço,** assim como você fez para a primeira ação.



Uma vez que todos os Jogadores tenham tomado a sua segunda ação, coloque o "B" no espaço do ano atual para indicar que é a fase de Manutenção.

Mais uma vez, depois de todos os jogadores terem tomado a sua ação, se qualquer jogador escolheu a ação Passe/Impressa, ajuste a ordem de jogo conforme descrito na Ordem de Jogares acima

Exemplo: Ordem deTurno



4º Ano, Fase de Ação, 1º Ação

Coloque o marcador Ano/Taxação no espaço "1" do 4º Ano.

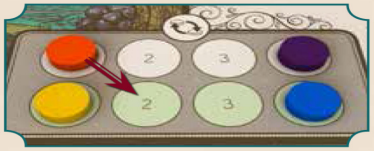


Ordem dos jogadores: **Laranja**, **Amarelo**, **Azul** e **Roxo**

Laranja (primeiro Jogador) move seu Marcador de Ação do Espaço de Exportação para o espaço dos Especialistas em Vinho. Como o espaço de destino é adjacente ao espaço de partida, o movimento em si é livre; No entanto, o Marcador Ano/Taxação está em seu espaço de destino, então ela tem que pagar 1 Euro para o fornecimento comum. Depois de pagar ela pode fazer a ação do Especialista em Vinho.



O **Amarelo** move seu Marcador de Ação para o espaço Passe/Imprensa.
Ele move seu Marcador de Ordem do Jogador para a linha inferior e escolhe o primeiro espaço. Ele passa e não fará nenhuma ação.



Azul também move seu marcador de ação para o espaço Passe/Imprensa.
Ele move seu Marcador de Ordem do Jogador para a linha inferior e escolhe o último espaço.
Ele não paga nada para **Amarelo**, porque o espaço Passe/Impressa é sempre gratuito. Ele aceita a Ação de Imprensa.

Roxo move seu Marcador de Ação do espaço inferior direito dos Vinhedos para o espaço dos Especialistas do Vinho.
O espaço de destino não é adjacente ao espaço de partida.
Tanto o marcador Ano/Taxação e marcador **Laranja** estão em seu espaço de destino.
Assim, **Roxo** deve pagar 2 Euros à fonte comum para a movimentação não adjacente e o marcador do Ano/-Taxação estando lá, e 1 Euro a **Laranja**.
Pode fazer a ação do Especialista em Vinhos.



Agora que todos tomaram sua primeira ação, o Marcador de Ano/Taxação é colocado no espaço "2" do **4º Ano** e os Marcadores de Ordem do Jogador são movidos para a linha superior.



Para a 2ª Ação, a Ordem do Jogador é a seguinte: **Amarelo**, **Laranja**, **Roxo**, **Azul**.

Exemplo 4: Movimento



***Laranja**, paga 1 Euro pelo movimento no local onde está o Marcador Ano/Taxação*



***Amarelo**, não tem custo de movimento*



Azul**, tpaga 1 Euro de custo de movimento para **Amarelo



***Roxo** paga 1 Euro pelo movimento para o **Laranja** e 2 Euros por fazer movimento onde está o Marcador Ano/Taxação e por ter saído de um local não adjacente.*

Exemplo: Ação de Vinhedo

Laranja já tem tiles de Vinhedo em 3 Propriedades: 1 Branco em Ribatejo, 1 Tinto em Lisboa, e 2 Branco no Algarve. Ela decide comprar 2 Vinhas, e procede da seguinte forma:



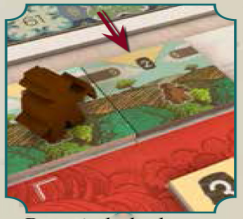
- ***Ela adquire 1 Dão Tinto e inicia uma quarta propriedade.*** *Ela paga 4 Euros, e coloca o tile do Dão nela. Na 4ª Propriedade, ela coloca o marcador de região na propriedade. Coloca seu marcador no espaço da região no mapa, e move 1 Cubo de Renome da Região para no espaço.*





- ***Ela compra 1 Ribatejo Branco para expandi-la sua propriedade em Ribatejo.*** *Ela paga 4 Euros, e coloca um cubo de renome no espaço de Ribatejo, e o Vinhedo em sua propriedade. Porque é seu segundo Vinhedo na propriedade, ela não coloca outro marcador de região (ela já colocou o marcador da região da propriedade anteriormente).*





Ela não pode expandir a sua Propriedade de Lisboa porque o Vinhedo em cima do tabuleiro de Lisboa é Branco. Ela não consegue expandir o sua Propriedade de Algarve Branco porque Ela já tem as vinhas brancas do Algarve.

AÇÕES DISPONÍVEIS

Vinhedos (página 6), Vinícolas (página 6), Enólogos / Agricultores (página 7), Adegas (página 9),Vendas (página 10), Exportação (página 10), Especialistas em vinhos (página 11), Passe/Impressa (página 12)



AÇÕES DOS VINHEDOS

Uma propriedade sem vinhas não vai produzir qualquer vinho – então é bom se você quiser ser um produtor de vinho! Cada vinhedo acrescenta 2 pontos à qualidade do Vinho produzido.

Quando você toma essa ação, você deve comprar 1 Vinha por região de 1 ou 2 regiões de Portugal.

Para cada Vinhedo que você compra, você **deve**:
1. **Pegue o tile do topo de Vinhedos** da região,
2. **Pagar o preço** mostrado no seu lado de custo,
3. **Coloque-o, virado para cima, no tabuleiro do jogador em 1 espaço vazio da propriedade de sua escolha.**

Apenas 1 tile (Vinhedo ou Vinícola) pode ocupar qualquer espaço único da propriedade. **Em cada propriedade** do seu Tabuleiro de Jogador, **vinhedos deve ser da mesma região e da mesma cor** (branco ou vermelho). Existem 2 Vinhedos de Vinho Branco e 2 Vinhedos de Vinhos Tintos para cada região, por isso uma propriedade nunca pode ter mais de 2 vinhedos.
Se for **o primeiro Vinhedo na propriedade**, você deve colocar o **Marcador da Região da propriedade** (você apenas move a partir do primeiro espaço da propriedade, a fim de colocar o tile do vinhedo lá) **no tabuleiro do jogo na Região apropriada no mapa**. Os marcadores de região tornam mais fácil para todos os jogadores verem onde cada Jogador têm propriedades.
Se é o **segundo Vinhedo na Propriedade**, você não coloca um marcador de região.
Seu Tabuleiro de Jogador tem 5 Propriedades (cada um com 3 Marcas de Propriedade), para que o mapa tenha um máximo de 5 Marcadores de sua Região nela.

4. **Se possível, coloque 1 Cubo de Renome de Região** (a ser retirado da reserva) **em 1 espaço de cubo vazio da região apropriada.** Ignore este passo se não existirem Cubos de Renome de Região no estoque, ou se não houver Espaços de Cubo vazios na Região.



Nota importante: *Uma única Ação Vinhedo nunca permite que você compre 2 vinhas da mesma região.*

Qualquer número de jogadores pode ter uma propriedade (e, portanto, um marcador de região) na mesma região. Você também pode ter mais de 1 Propriedade (e, portanto, mais de 1 marcador de região) na mesma região.
As diferentes características das regiões estão descritas na página 12 do Livro de Referência.



AÇÕES DOS VINÍCOLA

As Vinícolas são necessárias para ter os enólogos, e com uma Vinícola, adicione 1 à qualidade do vinho produzido.

Quando você tomar essa ação, você deve construir 1 ou 2 Vinícolas.

Para cada Vinícola que você construir, você deve:
1. Pegue um tile de Vinícola do tabuleiro,
2. Pagar 3 Euros,

3. **Coloque-o em um espaço vazio de propriedade de sua escolha em seu tabuleiro do jogador.** Apenas 1 tile (Vinhedo ou Vinícola) pode ocupar qualquer espaço único de Propriedade. Porque você vai querer ter pelo menos um Vinhedo em cada propriedade, **podendo ter um máximo de 2 vinícola em cada.**

Se possível, coloque 1 Cubo de Renome de Região (a ser retirado da reserva) **em 1 espaço da vazio da região apropriada**. Se a Propriedade já tem um Vinhedo, coloque o Cubo de Renome em um espaço vazio naquela região;
Caso contrário, coloque o cubo na própria vinícola da Propriedade, até torna-se afiliado com uma região. Nesse ponto, mova o cubo da vinícola para um espaço vazio da Região.



Nota: *Coloque a vinícola com o lado vermelho para cima para uma propriedade de vinho tinto; Para vinícola branca para uma propriedade de Vinho Branco.*
Se sua propriedade tem um Vinícola antes de ter qualquer vinhedos, a cor do Vinícola não importa, e pode ser mudado para combinar com o vinhedo que você comprar eventualmente para essa propriedade.



AÇÕES DOS ENÓLOGOS E AGRICULTORES

Enólogos trabalham em vinícolas, e os agricultores trabalham em vinhedos. Um Enólogo adiciona 2 a qualidade do vinho produzido. Um agricultor acrescenta 1 à qualidade do vinho produzido.

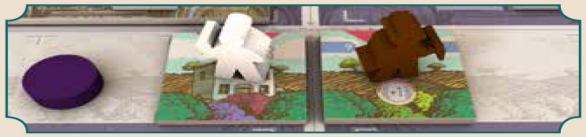
Quando você tomar esta ação, você deve contratar 1 ou 2 Enólogo/ Agricultor (qualquer combinação).

Para cada Enólogo que você contratar, **você deve:**
1. **Pegue um Enólogo** do tabuleiro,
2. **Pague** 3 Euros,
3. **Coloque-o** em seu tabuleiro do jogador **em um Vinícola vazio de sua escolha**. Cada **Vinícola só pode ter 1 Enólogo**. (Você não pode contratar um Enólogo se você não tem um Vinícola desocupado).

Para cada agricultor que você contratar, você **deve**:
1. **Pegue 1 Agricultor** do tabuleiro,
2. **Pague 2** Euros,
3. **Coloque-a** na sua placa do jogador **em um vinhedo vazio de sua escolha**. Cada **Vinhedo só pode ter 1 Agricultor**. (Você não pode contratar um agricultor, se você não tem vinhedo desocupado).

Exemplo: Ação Enólogos e Agricultores

*O **Roxo** tem somente 1 Vinícola vazio e 1 Vinhedo vazio, assim pode empregar somente 1 Enólogo e 1 Agricultor. Ela paga 5 Euros e coloca o Enólogo no Vinícola vazia e o Fazendeiro no Vinhedo vazio.*





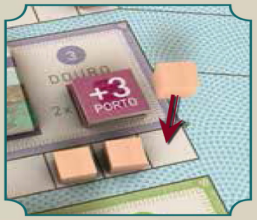
Posicionamento Indevido

Exemplo: Ação de Vinícola

*O **Azul** compra 2 vinícolas.*
Ele coloca um para expandir sua Vinicóla do Douro, e o outro em uma propriedade sem vinhas.



Ele paga 6 Euros e coloca 1 Cubo de Renome na região do Douro e 1 Cubo no Vinícola da propriedade sem vinhas.





No ano seguinte, compra um vinhedo de Ribatejo e o coloca na propriedade que tinha apenas um Vinícola. Ele toma o Cubo da Renome da Região do Vinícola e coloca-o no espaço da região de Ribatejo.



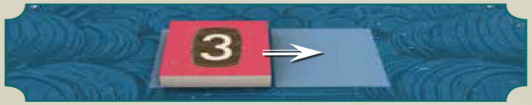


Exemplo: Envelhecimento e Produção de Vinhos

O Tile da Safra é -2



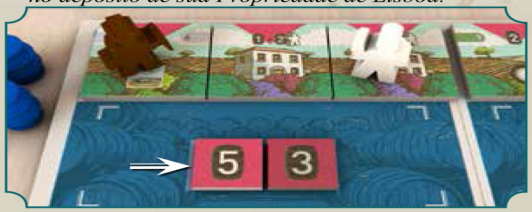
• No espaço mais à esquerda do Armazém azul de Lisboa, um vinho produzido no final do ano anterior.
Ele move-o 1 espaço para a direita porque tem idade de 1 ano.



• Ele não pega um tile de vinho se não tiver vinhedos em sua propriedade: não é possível produzir vinho sem uvas de um vinhedo.
(Imagem 1)
• Ele não pega um tile de vinho de propriedade no Minho:
Qualidade do Vinho em Minho é 0: (Imagem 2)
+2 pontos para o Vinhedo,
-2 pontos para ao tile da Safra.
• Devido ao mau tempo, não houve boas uvas suficiente para fazer vinho.



• Ele leva um tile de vinho "5" para a sua vinícola em Lisboa.
A qualidade do vinho é de 5:
+2 pontos para o Vinhedo,
+1 para o agricultor,
+2 pontos para 2 Vinícola,
+2 pontos para o Enólogo,
-2 pontos para a tile de Safra.
A sua Vinícola em Lisboa produz vinho tinto, por seu Vinhedo Tinto, então ele coloca um "5" Tile Qualidade do Vinho no espaço mais à esquerda no depósito de sua Propriedade de Lisboa.



A fim de compreender melhor o resto das ações, você precisa saber como vinho é feito e envelhecido, como é calculado no momento da produção do vinho e como o valor do Vinho é determinado quando é vendido, exportado ou apresentado na Feira.

ENVELHECIMENTO E PRODUÇÃO DE VINHO

No final de cada Ano (durante a Fase de Produção), **mova cada Vinho em seus Armazéns e Adegas 1 espaço à direita** para indicar que envelheceu por 1 ano.
Se um vinho se move para fora do espaço mais à direita de seu armazém/adega, não pode mais envelhecer.
O vinho é perdido e deve ser descartado.

Depois disso, a produção de vinho segue o ano em curso.

Para cada Propriedade em seu Tabuleiro de Jogador que tenha pelo menos 1 Vinhedo (se uma propriedade não tiver Vinhedo, não produzirá vinho) você **deve**:

- **Calcular a Qualidade do Vinho** (ver abaixo),
- **Pegue 1 tile de vinho do valor apropriado** (do estoque),
- **Coloque-o no espaço mais à esquerda do armazém/adega da propriedade**, como "vinho tinto" ou "vinho branco" virado para cima, dependendo da cor da (s) Vinha (s) que a produziu.

QUALIDADE DO VINHO

A qualidade do vinho é representada por um ícone de um barril com um número dentro. Qualquer coisa que afete a Qualidade do Vinho descreverá este ícone.

Qualidade do vinho depende de vários fatores:
1. O número de vinhedos na propriedade e por consequência, a quantidade de uvas de alta qualidade produzidas;
2. O trabalho dos agricultores que podem selecionar as melhores uvas;
3. A presença de Vinícolas, que armazenam as uvas em melhores condições;
4. Os Enólogos nas Vinícolas, que supervisionam e otimizam o processo de transformação das uvas no Vinho;
5. Se vai produzir vinho do Porto (no Douro, ver Livro de Referência p.12);
6. As condições climáticas do ano em curso (mostradas na telha de Safra).

A Qualidade do Vinho é calculada da seguinte forma:
+ 2 pontos por cada **Vinhedo** na Propriedade,
+ 1 ponto para cada **Agricultores** na Propriedade,
+ 1 ponto para cada **Vinícola** na Propriedade,
+ 2 pontos para cada **Enólogo** na Propriedade,
+ 3 pontos se estiver fazendo **Vinho do Porto** (no Douro, ver Livro de Referência p.12),
± Condições meteorológicas Valor (+2 a -2), mostrado no topo do atual tile de Safra.

Antes da produção, você pode mover Enólogos e Agricultores para qualquer uma de suas propriedades mas, cada Vinícola só pode ter 1 Enólogo e cada Vinhedo só pode ter 1 Agricultor.

Nota: *Se você produzir um Vinho com qualidade "0", você não colheu uvas de alta qualidade para fazer vinho;*
Não pegue tile de vinho (aviso que não existem "0" tile de vinho).

VALOR DO VINHO

A qualidade do vinho é representada por um ícone de um barril com um número dentro. Qualquer coisa que afete a Qualidade do Vinho terá este ícone.

Quando o vinho é **vendido, exportado ou apresentado na feira,** você deve determinar o **Valor do Vinho**, que baseia-se na Qualidade do Vinho, no Renome de sua Região de origem, e no seu envelhecimento em Adega.

O Valor do Vinho é calculado da seguinte forma:
+ Qualidade do vinho (o valor no tile do vinho),
+ 1, 3, ou 5 pontos para o envelhecimento em um Adega,
+ (Opcional) 1 ou 2 pontos para o Renome de sua Região de origem:



Se você optar por confiar no Renome de sua Região, **remova 1 ou 2 Cubos de Renome de Região a partir da inserção da Região de origem do Vinho, e adicione 1 ponto para cada cubo removido** (+2 se o Vinho é do Alentejo, região 8).
Se você optar por não usar Renome da Região para aumentar o Valor do Vinho, não remova nenhum cubo.

+ 1 se o Vinho é do Algarve (região 9).
Removido Cubo de Renome da Região para reserva.



***Nota:** Os Cubos de Renome de uma Região podem ser usados por qualquer jogador que tenha um marcador de região lá, independentemente de cujas ações geraram o Renome em primeiro lugar.*



AÇÕES DA ADEGA

As adegas permitem que os vinhos envelheçam mais tempo, aumentando o valor do vinho para vendas, exportação e participação em feira. Quanto mais velho o vinho, mais valioso será.

Quando você fizer essa ação, você deve criar 1 ou 2 Adegas.

Para cada Adega que você construir, **você deve**:
1. **Pegar um tile de Adega** do tabuleiro;

2. Pagar 3 Euros**;**

3. **Coloque-a no seu Tabuleiro de Jogador em uma área de Armazém à sua escolha**. Só 1 Adega pode ficar em um espaço de Armazém.
Transferir todas os tiles de vinho do armazém para a adega, respeitando o seu envelhecimento.
Portanto, um Vinho no espaço mais à esquerda do Armazém move-se para um espaço mais à esquerda da Adega; um Vinho no segundo espaço do Armazém move para o segundo espaço da Adega;

4. **Se possível, coloque 1 Cubo de Renonome da Região** (a ser retirado do estoque) **em 1 espaço vazio da região apropriada**. Se a Propriedade já tem um Vinhedo, coloque o Cubo de Renome em um espaço vazio do cubo naquela região;
Caso contrário, coloque o cubo na Adega até a propriedade torna-se vinculado com uma região. Nesse ponto, mova o cubo da adega para um espaço vazio da Região.

Exemplo: Valor de Vinho

***Roxo** tem 1 Vinho (Qualidade do Vinho de 4) no 3º Espaço da Adega em sua Propriedade de Algarve. A Região do Algarve tem 3 Cubos de Renome de Região. Ela decide usar um deles. Ela coloca o Cubo de Renome de Região de volta no estoque.*





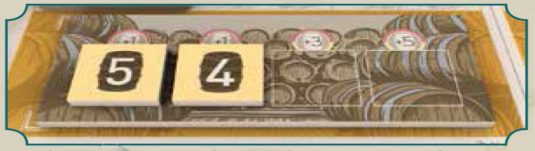


Como resultado, o Valor do Vinho é 9:
+ 4 por sua Qualidade,
+ 3 para o envelhecimento em uma adega,
+ 1 para o Cubo de Renome da Região removido.
+ 1 por ser um Vinho de Algarve.

Exemplo: Ação de Adega



***Amarelo** tinha anteriormente Produzido 1 Vinho com qualidade 4 e 1 Vinho com qualidade de 5, ambos os quais ainda estão no Armazém de sua Propriedade no Alentejo.*
Agora ele compra uma Adega e a coloca em sua propriedade no Alentejo.



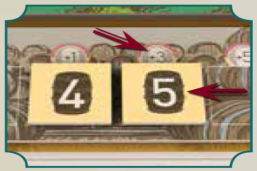
Ele transfere o vinho "4" do espaço mais à esquerdo do Armazém para a posição mais à esquerda da Adega, e transfere o vinho "5" do segundo Armazém para o segundo espaço da Adega.



Ele coloca um Cubo de Renome na Região de Alentejo.

Exemplo: Ação de Vendas

Amarelo decide vender o Vinho Branco (Vinho Qualidade 5) que está na 3ª área da Adega em sua Propriedade em Dão. Dão tem 1 Cubo de Renome. Portanto, o Valor do Vinho é 8:
+ 5 Qualidade do Vinho,
+ 3 por tempo de envelhecimento em uma adega.
Se ele pegar o Cubo de Renome de Dão, ele Aumentar o Valor do Vinho para 9, mas infelizmente ambos os espaços brancos com valor de 8 e 9 foram já ocupada com barris. Porque tomar o Cubo de Renome do Dão seria inútil, ele não é Autorizado a levá-lo.

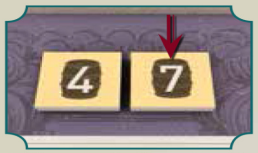




Ele decide colocar o barril no Hotel, no Branco 7 Slot. Ele recebe 7 Euros.

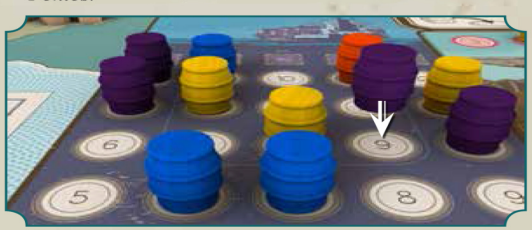
Exemplo: Ação de Exportação

O Roxo exporta o vinho (qualidade do vinho 7) do segundo espaço do Armazém de sua Propriedade no Douro. Se ela quiser colocar o barril no "8" ou "9" espaço de exportação, ela precisará usar 1 ou 2 Cubos de Renome de Região, respectivamente, removendo-os da Região do Douro.





Se ao invés disso ela colocá-lo no "6" ou "7" no espaço de exportação, ela não precisa usar nenhum Cubo de Renome de Região, para que ela poss exportar. Mas caso ela queira incomodar seus oponentes. Ela escolhe para colocar o barril no "9" espaço de exportação no quarto país, e recebe imediatamente 9 Pontos.





AÇÃO DE VENDAS

Sem vendas você não terá lucros para investir em seu negócio. Casa de Fados, O Hotel, e a Enoteca estão todos pronta para comprar seu vinho.

Quando você fizer esta ação, você deve vender 1 ou 2 vinhos de seus armazéns e Adegas, para 1 ou mais dos 3 estabelecimentos locais disponíveis.

Para cada Vinho que você vende, **você deve:**

1. Coloque 1 barril de seu suprimento **em um espaço de vendas vazia de sua escolha** na área de vendas. Apenas 1 Barril pode ocupar qualquer espaço de vendas único. **O Valor do Vinho deve ser pelo menos tão alto quanto o Valor** indicado no espaço de venda. **Vinhos Tintos** podem ser vendidos apenas em Espaço **"Red Wine" de vendas;**
Vinhos Branco apenas em **Espaço "White Wine"** de vendas. Uma vez colocado, o barril não pode ser movido, a menos que você use um especialista em vinho que lhe permite fazê-lo.

2. Remova 1 ou 2 Cubos de Renome da Região (veja Valor do Vinho), **se e somente se você** precisar deles para aumentar o Valor do Vinho para atingir o valor solicitado indicado no Espaço de Vendas escolhido.
Nota: *Você não pode remover os Cubos Renome de Região se não precisar usá-los.*

3. Descarte o tile do vinho.

4. Receba o valor do espaço de vendas em Euros.



AÇÃO DE EXPORTAÇÃO

Exportar o seu vinho para os diferentes países e mercados para obter prestígio. Exportações Fornecem pontos imediatamente e pontos no final do jogo.

Ao executar esta ação, você deve exportar 1 ou 2 Vinhos de seus Armazéns e Adegas, para qualquer número de mercados estrangeiros (cada coluna representa um país diferente).

Para cada Vinho que você exporta, **você deve:**

1. Coloque 1 barril de seu espaço **em um espaço de exportação vazia de sua escolha** na área de exportação. Apenas 1 barril pode ocupar qualquer espaço de exportação única. **O valor do vinho deve ser pelo menos tão alto quanto o solicitado**, indicado no Export Slot. Uma vez colocados, os barris não podem ser retirados
Nem movido, a menos que você use um Especialista em Vinho que permita que você faça assim;

2. Remova 1 ou 2 Cubos de Renome da Região (ver Valor do Vinho), **se e somente se** aumentar o Valor do Vinho para atingir o valor solicitado indicado.

Nota: *Você não pode remover os Cubos Renome de Região se não precisar usá-los;*

3. Descarte o Tile do vinho.

Você ganha imediatamente Pontos de Vitória como mostrado no espaço de exportação onde você colocou o barril



Nota: ***No final do jogo****, cada país recompensará o jogador que exportou mais barris com o* ***Pontos de Vitória como listado no topo da coluna.*** *Em caso de empate, os Pontos serão divididos (arredondados para baixo) entre os jogadores.*



Nota: *Em um jogo para 2 jogadores, apenas os espaços de exportação dentro da aréas são permitidos.*





AÇÃO DOS ESPECIALISTAS EM VINHO

Os especialistas na indústria do vinho vão ajudar-lo a melhorar seus negócios e guiarão você em sua viagem para o mundo do vinho.

Quando você fizer esta ação, você deve contratar 1 ou 2 Expecialistas em Vinho.

Para cada Especialista em Vinho contratado, você deve:

1. Escolha um deck e pegue a parte superior do especialista em vinhos;

2. Pague 1 Euro;

3. Coloque um tile do especialista em vinho na sua frente, de face virada para cima.

Depois de contratar o primeiro especialista, você pode decidir se contratar um segundo (pode ser do mesmo tipo ou de outro tipo).

Não há limite de quantos Especialistas em Vinho você pode ter.

Um especialista em vinho descartado sempre vai para o fundo do deck.



Nota: *Cada peça representa um especialista em vinhos, especializado em uma característica específica do vinho (Gosto, Aroma, Aparência, Percentual de Álcool).*

Durante a Fase da Feira, você poderá usar um certo número de especialistas em vinhos e ganhar pontos por isso.

Os especialistas em vinhos poderão ajudar o seu vinho a ter um melhor desempenho na feira, dependendo das características retratada no tile da safra para o ano.



HABILIDADES DOS ESPECIALISTAS EM VINHO

Além de ser capaz de ajudar a promover o seu Vinho na feira, cada Especialista em Vinho também tem uma habilidade especial.

Durante a sua vez, você pode virar uma ficha de Especialista em Vinho de face para baixo para usar a habilidade especial descrita na frente.



Nota: *Você só pode usar 1 tile de Especialista do Vinho por turno.*

Consulte a página 9 do Livro de Referência para obter descrições detalhadas das habilidades especiais dos Especialistas em Vinho, que também diz quando cada habilidade especial pode ser usada.



Nota: *Se você virar um tile de Especialista em Vinho para baixo para usar sua habilidade especial, ela não estará disponível na próxima feira para ajudar a melhorar o seu vinho;*
Entretanto, após a 1ª e 2ª Feiras, ele irá virar para cima uma vez mais, permitindo que você use sua habilidade ou envie para a próxima Feira.

Exemplo: Ação dos Especialistas em Vinho

Roxo *compra o tile do topo da pilha de especialistas.*
Ela paga 1 Euro, e coloca o tile virado para cima na frente dela. Agora, ela decide comprar um segundo da mesma pilha.
Como antes, ela paga 1 Euro, e coloca outro Especialista na sua frente.





Exemplo: Usando Especialistas em Vinho

2º Ano (Fase de Ações): ***Amarelo*** *tem 6 tiles com faces viradas para cima do especialista em vinho na frente dele. Ele está atualmente fazendo a Ação de Exportação e um dos seus Especialistas tem uma habilidade aplicável que ele deseja usar.*
Ele vira aquele tile do Especialista em Vinho de face para baixo para usar ohabilidade especial.



3º Ano (Fase da Feira): *Embora não possa fazer o uso do tile do Especialista em Vinho com a face virada para baixo, ele pode usar os outros 5 que estão virados para cima. Ele escolhe 3 de seus Especialista em Vinho que estão com a face virada para cima. Após a Feira, ele deve descartar os 3 que ele escolheu na Feira. Agora ele tem 1 com face para baixo e 2 com face virada para cima.*







4º Ano (antes da primeira ação): *Ele vira todos os seus Especialistas em Vinho de face para baixo (Há apenas 1) face para cima.*

Exemplo: Passe/Impressa

4º Ano, Fase 1 (Fase de Ações): *Laranja move seu Marcador de Ação para o espaço Passe/Imprensa.*
Ela move seu Marcador de Ordem para a A Área de Ordem do Jogador e escolhe ser o primeiro Jogador



Ela decide fazer a ação Imprensa.
Ela anuncia que o vinho que ela apresentará para a próxima Feira (a 2ª Feira, que está no Final do ano 5) é o seu vinho tinto (qualidade do vinho 3) que está na 4ª área da sua adega do Douro. Ela escolhe usar 2 Cubos de Renome de Região, removendo-os cubos da área da Região do Douro, e os devolve a reserva.
Isto aumenta o Valor do Vinho para 10: + 3 para o Vinho Qualidade, + 5 para o envelhecimento da adega, + 2 para a remoção dos Cubos de Renome.





Ela recebe 10 pontos e move seu Marcador de Feira de pontuação (de 15 a 25).
Em seguida, ela move o seu disco para o Estande de Feira. E leva um Especialista em Sabor (recurso vermelho) do topo da pilha. (Cont.)



Dica: *mova o tile de vinho ao longo desta faixa para seguir todas as etapas de Comunicado a Imprensa facilmente*



AÇÃO PASSE/IMPRENSA

Com esta ação você está se posicionando e preparando seu Vinho para a Maior competição do mundo. Aqui você vai provar que você está gerenciando a melhor vinícola de todos.

Lembre-se: *o movimento para este espaço é sempre livre.*

Quando você coloca seu Marcador de Ação no espaço Passe/Imprensa, primeiro você deve mover seu marcador de Ordem de Jogador da linha superior da área "Ordem do Jogador" para a linha inferior e coloque-a no espaço de ordem de jogador de sua escolha (apenas 1 Jogador pode ocupar cada Espaço de Ordem). Depois disso, você:

1. Passe (não faça nada),
OU
2. Faça um comunicado de imprensa (insira um vinho na próxima feira de degustação de vinhos), você pode tomar essa ação apenas uma vez por Feira: Depois de ter feito um comunicado de imprensa para a próxima feira, em mais visitas a este espaço de ação você deve passar.



Nota: *Se você não tiver tomado esta ação antes da Feira, você terá a chance de fazer um Comunicado de Imprensa para inscrever um Vinho na Feira (como uma ação livre), porque cada respeitável Produtor de Vinho devem participar na Feira.* ***Assim, não é necessário que você faça esta ação.***

"Por que eu gastaria uma ação preciosa para fazer um comunicado a imprensa cedo?" Você pergunta. Introduzir o seu vinho em uma feira precocetemente permite que você escolha o melhor Estande da Feira antes que alguém o reivindique. Além disso, quanto mais cedo você impressionar os magnatas, mais cedo você tem acesso a barris cruciais! Além disso, antecipando o comunicado a imprensa, permite que você envie o Especialista em Vinho mais adequado para a atual Safra.

Para fazer um Comunicado a Imprensa, você deve executar as seguintes sete etapas:
A. Declare que Vinho (apenas um), entre aqueles em seu Tabuleiro de Jogador, entrará na Feira.
B. (Opcional) Remova 1 ou 2 Cubos Renome de Região (ver Valor do Vinho) da região de origem do Vinho a fim de aumentar o Valor do Vinho.
C. Ganhe Pontos de Feira: Você ganha pontos iguais ao valor do vinho. Avance seu marcador de pontuação conforme o valor do vinho.
D. Escolha um Estande de Feira vazio e mova o sua ficha para ele.
E. Especialistas em Vinhos: Para cada característica de vinho representada no tile de Safra, você **pode** descartar 1 Especialista com face para cima, cuja especialidade corresponde à característica do vinho, a fim de ganhar Pontos de Feira igual ao número de símbolos retratados no tile da Safra para essa característica do vinho. **Se o tile do Especialista em Vinho também tiver um Símbolo com uma seta nele, ganhe um ponto adicional**. Coloque peças descartadas do Especialista em Vinhos viradas para cima na parte inferior de suas respectivas pilhas.



Cada Estande da Feira, representa um bônus. Quando você seleciona um estande, você ganha o bônus ilustrado:
1. Nenhum bônus, mas você começa a ser o primeiro jogador a escolher Ação de Magnata/Multiplicador de Tiles.
2. Leve imediatamente um tile que está no topo do especialista do vinho do deck de sua escolha.
3. Obter imediatamente 3 Euros da freserva.
4. Avançar imediatamente 3 pontos.

As posições das fichas nos estandes da feira também determinarão a Ordem do Jogador para Ação dos Magnatas/Multiplicador de Tiles e para o próximo turno após a Feira.



Nota: *Uma vez colocado, o marcador não pode ser movido nem recolhido até o final da próxima Feira.*



Nota: *Pontos não são **zerados** após a Feira! Eles se acumulam de Feira em Feira.*

F. Pegue os barris (opcional):

Tome 1 ou 2 de seus barris da Área de Magnatas, seguindo as etapas abaixo:
Para cada Magnata (Anabela, Bruno e Carolina) você **deve:**

1. **Determinar** se o vinho que você apresentou atende às **expectativas atuais do Magnata,** conforme indicado no atual tile de Safra: O pedido de **A**nabela é indicado ao lado da letra A; **B**runo, ao lado do letra B; e **C**arolina, ao lado da letra C.
   - **A**nabela está sempre interessada em vinhos de uma certa **Cor**;
   - **B**runo está sempre interessado em vinhos com um mínimo **Valor de Vinho;**
   - **C**arolina está sempre interessada em Vinhos de certas **Regiões de Origem**.

2. **Se o seu vinho atende às expectativas atuais do Magnata, decida se deseja pegar 1 Barris do espaço do Magnata.**



Nota: *Um único Comunicado a Impressa permite que você pegue até 2 barris (1 de cada espaço de Magnatas), assim, mesmo se o vinho satisfazer todos os 3 Magnatas, você ainda pode pegar apenas no máximo 2 barris (a partir de 2 diferentes espaços de Magnatas de sua escolha).*

G. Descarte o tile do vinho.

Lembre-se: *Depois de ter feito um **Comunicado de Imprensa** para a próxima feira, outras visitas a área Passe/Impressa permite mudar a ordem de turno e então você **passa** a vez.*



Nota: *Como você deve apresentar precisamente 1 Vinho em cada Feira e há 3 Feiras durante o Jogo, você só terá 3 oportunidades para pegar barris da Área Magnatas.*



Sequência a ser seguida. Depois de declarar qual vinho você deseja enviar para a feira, o tile do vinho ao longo desta trilha para um lembrete fácil de todas as etapas.

B MANUTENÇÃO

O estoque de seu vinho acabou, e agora os clientes exigem mais!

Coloque o Marcador de Taxa/Ano no espaço apropriado (B - Barril) do ano em curso, para indicar que a fase de manutenção está começando.



Cada jogador deve pegar um dos seus barris da Área de Vendas, se ainda tiver. Retorne-o em seu tabuleiro do jogador.

(Cont. Da última página)
O Tile atual da safra descreve 3 símbolos para o gosto (Recurso vermelho) e 1 símbolo para Aroma (recurso verde).
Ela decide descartar o Especialista em Vinho e ela apenas leva como um bônus do Estande da Feira.
Este Especialista em Vinho também tem um símbolo com uma seta nele. Ela também escolhe descartar um perito é Especializada em Aroma para obter mais um Ponto de Feira.





Isto dá-lhe +5 pontos: +3 para o tile descartado do Especialista em Vinho em sabor, +1 para o Símbolo com uma seta sobre ele e, finalmente, +1 para o Especialista em Vinho descartado que se especializou em Aroma.



As expectativas dos Magnatas são as seguintes:
Anabela está à procura de um vinho branco.
Bruno só quer um Vinho avaliado em pelo menos 8.
Carolina é fascinada por qualquer vinho da região 1 (Trás-os-Montes), 4 (Douro), 7 (Setúbal) ou 8 (Alentejo).
O Laranja anunciou um Vinho (Vinho Tinto de Douro, com um Valor de Vinhos de 10). As expectativas da Carolina e de Bruno.
Ela pode, portanto, pegar 1 barril do espaço de Bruno e 1 barril do espaço de Carolina.
Ela decide pegar1 barril de cada um.

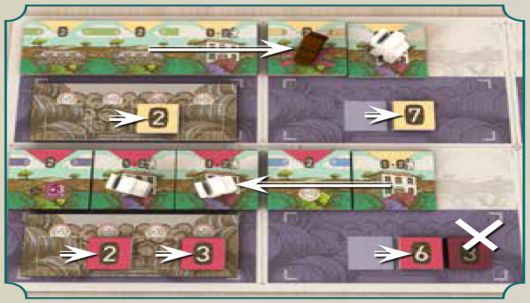


Ela então descarta o tile do vinho.



Exemplo: Produção

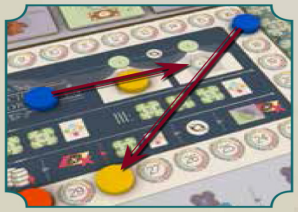
Roxo deve mover todas os tiles do vinho de seu Tabuleiro de Jogador 1 espaço para a direita. Sua Qualidade 3 Tinto foi mais à direita na sua propriedade no Algarve, então ela deve descartá-lo: sua propriedade não está equipada para envelhecer ainda mais. Ela escolhe mover um Enólogo da Propriedade em Algarve, uma Vinícola vazia para Propriedade em Douro, e um agricultor de um Vinhedo em Dão à para o Minho.



Então, para cada propriedade, ela calcula a Qualidade do Vinho produzida e coloca o tile do vinho no entalhe mais à esquerda do Armazém/Adega.

Exemplo: Feira de Vinho

5º Ano, Fase da Feira.
Azul é o único que não fez um Comunidaco a Imprensa para esta feira.
Ele apresenta seu Vinho Branco Qualitdade 5 de suas Terras do Sado, mas não há cubos de renome na região para aumentar o seu valor, por isso o seu Valor do Vinho é de 5.
Ele coloca uma de suas fichas no 4º Estande da Feira .
Ele recebe 3 pontos de feira como bônus no espaço em que está. Ele também descarta 2 especialistas em vinho para acrescentar Pontos de Feira: +3.
Isto gera-lhe 11 Feira Pontos.





O vinho atende as expectativas da Carolina, então ele pega 1 de barris do espaço Carolina.
Começa a 2ª Feira.

PRODUÇÃO

A produção é a fase mais crucial do jogo, é o principal objetivo, o momento que todo o mundo tem esperado!

Coloque o Marcador de Taxação/Ano no espaço apropriado do ano corrente, para indicar que a Fase de Produção está começando. Em seguida, execute as seguintes etapas:

1. Idade do Vinho: Como descrito na página 8 em **Envelhecimento e Produção de Vinho**, mova em cada Tabuleiro de Jogador (em Armazéns e Adegas) **1 espaço à direita. Qualquer tile de vinho que não pode ser movida à direita em qualquer outro espaço** em seu armazém/adega é **perdido, e deve ser descartado.**
2. Redistribua Funcionários: (opcional) Mova seus Enólogos e Agricultores entre diferentes propriedades. Lembre-se, cada Vinícola pode ter 1 Enólogo, e cada Vinhedo pode ter 1 Agricultor.
3. Produza Vinho: Em cada uma de suas propriedades que tem um Vinhedo, faça o seguinte:
• Calcular a Qualidade do Vinho que a propriedade produz este ano, conforme descrito na página 8 em Qualidade do Vinho (+2 por Vinhedo, +1 por Agricultor, +1 por Adega, +2 por Enólogo, +3 se estiver a produzir Porto (Ver *Livro de Referência p.12*), ± Valor do Tile de Safra).
• Se a Qualidade do Vinho for superior a 0, **pegue um tile de Vinho que corresponda à Qualidade do Vinho e coloque ele no espaço mais à esquerda do Armazém/Adega**, com o lado apropriado do tile virada para cima, correspondente ao tile da vinha na propriedade: ou "vinho tinto" ou "vinho branco".

Se este é o 1º, 2º ou 4º ano, o ano termina.
Se este for o 3º, 5º ou 6º ano, haverá uma Fase de Feira, e então o ano terminará.

FEIRA DE VINHOS (somente 3º, 5º e 6º Ano)

Agora você receberá as recompensas de seus esforços.

Coloque o Marcador de Ano/ Taxação no espaço do ano em curso, para indicar que a Fase da Feira é iniciando.
Qualquer jogador que ainda não tenha colocado seu disco na Área de Feira (usando a ação Passe/Imprensa), deve fazer isso agora, em Ordem do Jogador, respeitando as mesmas regras descritas na página 12 na Ação Passe/Imprensa



Se você não se inscreveu na feira de vinho antes, e você de alguma forma não tem nenhum vinho agora, você vergonhosamente não participará da feira. Isso não será bom para você!

Agora começa a Feira



Siga os últimos 3 espaços nesta faixa como um lembrete fácil de todas as etapas a serem seguidas.

A. Determine o ranking de acordo com o número de Pontos de Feira que cada jogador acumulou durante o jogo.
Os primeiros 3 jogadores no ranking ganham Pontos de Vitória imediatamente de acordo com sua posição atual na Feira. O 4º jogador leva um Especialista em Vinho (WE) de qualquer pilha de sua escolha:

1st Fair (3rd Year)				2nd Fair (5th Year)				3rd Fair (6th Year)			
1st	2nd	3rd	4th	1st	2nd	3rd	4th	1st	2nd	3rd	4th
9	6	3	WE	12	8	4	WE	15	10	5	WE



Nota: *4º lugar não ganha Ponto de Vitória, mas ganha um Especialista em Vinho*

Em caso de empate, a quantidade total de Pontos de Vitória dada pelas posições empatadas será dividida (arredondada para baixo) pelos jogadores. Se empatado para a última posição em um jogo de 4 jogadores, cada um desses jogadores, por ordem de turno, recebe um especialista em vinhos.

Exemplo: Empate em Último

*Seguindo o exemplo do à direita: **Laranja** e **Amarelo** tomam cada 1 tile de Especialista em Vinhos por serem os últimos l na Feira em um jogo de 4 jogadores.*

Importante:** **Em um jogo de 2 jogadores, use o 1º eo 3º lugar de pontuação.



***Nota:** **Os Pontos de Feira que você ganha nunca serão zerados durante o jogo.** O Pontos de Vitória que você ganha em cada uma das três feiras é determinada por sua classificação na Faixa de Pontuação, que registra seu Total Acumulado de Pontos de Feira durante o decorrer do jogo.*

O seu sucesso na Feira de Vinho baseia-se na sua reputação e "reconhecimento de marca". Uma Empresa que tradicionalmente é conhecida como ruim e fraca... na Feira tem a oportunidade de mudar e ser melhor (A Zebra da Competição de Vinhos).

B. Ajuste a ordem de jogo. A ordem do novo jogador corresponde à ordem de fichas dos jogadores da esquerda para a direita no estande da feira. Esta ordem de jogo será mantida para a primeira ação do ano seguinte.
C. Mova o sua ficha do estande da feira para o logotipo da feira.
D. Comprar tiles de Ação de Magnata/Multiplicador: Na nova Ordem do Jogador, os jogadores revezam ou **descartam qualquer 1 tile de vinho de seu tabuleiro de jogador** para comprar um tile de Ação de Magnata/-Multiplicação, ou passar.
Para ser claro: Depois de passar, você não pode voltar para comprar mais. Uma vez que todos passarem, passar para a próxima etapa.



Tile Ação de Magnata: Quando você compra um tile Ação de Magnata, coloque-o virado para cima ao lado do seu tabuleiro de jogador.



Tiles de Magnata/Multiplicador: Para comprar um tile de Multiplicador você deve ter um barril disponível. Coloque o tile virado para cima ao lado do tabuleiro do jogador e coloque um barril de sua oferta nele. Uma vez colocado, o barril não pode ser removido, a menos que você use um especialista em vinho que lhe permite fazê-lo; Contudo, note que um tile de Multiplicador sem barril no final do jogo não vai marcar qualquer Ponto.



***Nota:** Você não tem permissão para ter mais de 1 tile de Ação / Multiplicador idêntico (com o mesmo ícone).*

E. Reabasteça o Tabuleiro: Descarte as peças de Ações de Magnata/Multiplicador não compradas restantes e reabasteça O tabuleiro com novos Tiles de Magnata. Certifique-se de que os tiles de ação, devem estar do topo e ser colocado em primeiro lugar.



USANDO OS TILES DE MAGNATAS

Durante a sua fase na fase de ações (antes de mover o marcador de ação ou depois de executar uma ação, mas não durante a ação em si), você pode virar um (e apenas um) dos seus tiles com face para cima de Magnatas para fazer a ação. Só poderá virar a face para cima do tile apenas após a 1 ª e 2 ª feiras, assim como os tiles Especialistas.

Para detalhes das Ações dos Magnatas/Multiplicadores, veja página 5 do Livro de Referências

Exemplo: Usando o Tile de Magnata

***Azul** escolhe executar a ação de Adega. Mas antes de fazê-lo, ele usa uma Ação de Exportação que permite exportar 1 ou 2 barris. Então ele executa a ação de Adega e compra 2 Adegas com 6 Euros.*

Exemplo: Resultado da Feira

***Roxo** tem 33 Pontos, **Laranja** tem 30 e **Azul** e **Amarelo** têm 28 pontos.*
*O **Roxo** está em 1º, o **Laranja** está em 2º, o **Azul** e o **Amarelo** estão na última posição.*
*É a 2ª Feira, assim **Roxo** ganha 12 Pontos, **Laranja** ganha 8 Pontos, **Azul** e **Amarelo** ganho de 2 Pontos cada um.*



*O **Roxo** está no estande mais à esquerda, então ele será o primeiro jogador. Ela descarta um tile de vinho do tabuleiro de jogador e em seguida, pega o tile de ação de exportação, e colocá-lo na sua de face para cima.*





*Então **Laranja**, estando no segundo estande, será o próximo; Ela faz o mesmo, e compra um tile Multiplicador que lhe dará 2 pontos por adega que tem no fim do jogo. Ela coloca o tile virado para cima ao lado de seu tabuleiro de jogador e coloca um tambor nele. Ela vai precisar ter o barril lá para marcar no final do jogo.*





Então a rodada continua até que ninguém tenha mais vinhos para descartar, ou simplesmente não queiram comprar mais tiles.
Para terminar, todas as peças restantes são descartadas e os decks de tiles são virado para baixo, Jogadores movem suas fichas para fora dos estantes.
Para o centro da feira, e o sexto ano começa seguindo a ordem do jogador.
***Roxo**, **Laranja**, **Amarelo** e então **Azul**.*

Many thanks to all players who played the original version of Vinhos and sent so many suggestions.

The Author wishes to warmly thank the main playtesters for Special Vintage 2016 (codename - Champomix):

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

Special thanks to Ian O'Toole for the amazing Art, Ori for seeing things in the rules no one else can see, to Nathan Morse, for all the support and work on the rulebook, all of the BGG community for their suggestions and support, and Rick Soued for believing in this game.

Without all of you this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra, for all their ideas, patience, support, and inspiration and many, many hours of playtesting.

Official Game Web Page and Rules Video

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

Versão Youkai Sanseru

Credits:

Game Design: Vital Lacerda
Illustrations: Ian O'Toole
Graphic Design & 3D Illustrations: Ian O'Toole
Rulebook & 3D Illustrations: Vital Lacerda
English Rules Editing: Nathan Morse
Official Rules Video: Gaming Rules!
Proofreading: Ori Avtalion
Project Manager: Rick Soued

If you have any questions, please email us at:
info@eagle-gryphon.net

LIKE us on Facebook:
www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games
FOLLOW us on Twitter:
@EagleGames

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

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

Após a 3ª Feira (ou seja, no final do 6º Ano), mova o marcador para o círculo à direita do ícone da Feira. Então, começando com o primeiro jogador atual e seguindo a ordem de jogo mostrada na área "Ordem do Jogador", cada jogador faz mais uma ação. (Você está autorizado a usar uma de suas habilidades dos tiles dos Especialistas em Vinho e uma de seus tiles de Magnata).
O jogo termina e os jogadores se movem para a pontuação final.

Nota: *Os tiles do especialista em vinhos e os tiles de ação do Magnata* ***não*** *voltam após a 3ª feira.*

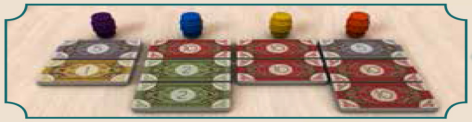


Você recebe VP para:

- Dinheiro que você tem (ver tabela à direita);
- Metade da qualidade de cada um dos seus vinhos (arredondado para baixo);
- Maioria em colunas na Área de Exportação. Os laços dividem os VP, arredondados para baixo (ver p.10);
- Os tiles Multiplicador do jogo final (apenas aquelas com Barris nelas) (veja o Livro de Referência p.5).

O vencedor é o jogador com mais VP. Em caso de empate vai para o jogador com mais barris na Área de Exportação. Mais empate vai para o jogador com mais dinheiro.

Exemplo: Pontuação Final



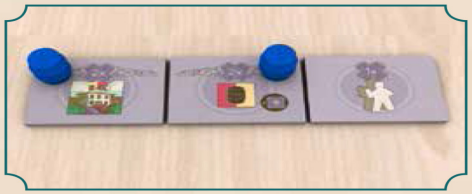
VP por Dinheiro
Roxo *recebe 3 VP para ter 6 Euros;*
Azul *recebe 7 VP para ter 14 Euros;*
Amarelo recebe 18 VP por ter 20 Euros;
Laranja *recebe 18 VP por ter 25 Euros.*



VP por Vinhos
Azul *recebe 1 Ponto para o vinho tinto de qualidade 3 e 4 VP para o de vinho tinto de qualidade 9 em sua adega.*
Então ela recebe 0 VP para o vinho branco de qualidade-1 e 3 VP para o vinho branco de qualidade 7 em um Armazém.



VP por Exportações
Roxo *recebe 14 VP para a 1ª coluna;*
Azul *recebe 12 VP para a 2ª coluna;*
Azul, *Amarelo e* ***Laranja*** *recebem 3 VP cada para a 3º coluna;*
O ***Azul*** *e o* ***Roxo*** *recebem 4 VP cada para a 4ª coluna.*
Amarelo e ***Laranja*** *recebem 3 VP cada para a 5ª coluna.*



VP dos Marcadores Multiplicadores
O ***Azul*** *tem 3 tiles de multiplicador.*
Um dos tiles é um 2X tiles de Vinícola. Ele tem 5 vinícolas em seu tabuleiro de Jogador, então ele recebe 10 VP.
O outro tile é um tile de vinhos 2X. Tem 10 tiles de vinho. Normalmente ele receberia 20 VP, mas porque esse multiplicador tem um máximo de 16 VP, ele só recebe 16 VP.
O tile 3 não tem um barril sobre ele (porque ele tinha usado em um especialista em vinhos para mover o barril trancado), portanto, ele não pode usar o tile de Multiplicador.

Para obter detalhes sobre os bônus do multiplicador, consulte a página 5 do Livro de Referência