

# VITICULTURE

Translated by Thomas Schmidt-Uhlig (updating the original translation by Ernst Jürgen Ridder)

## Das strategische Spiel um die Weinherstellung

Von Jamey Stegmaier & Alan Stone

*Die Toskana der Alten Welt wartet auf deine Fähigkeiten zur Weinherstellung und dein strategisches Geschick.  
Du wirst Weinstöcke pflanzen, Trauben ernten, Weine reifen lassen und Bestellungen des  
Weinhandels erfüllen, um das größte Weingut Italiens zu schaffen.*

2-6 Spieler ab 13 Jahren \* 45-90 Minuten

Viticulture ist ein Worker-Placement-Strategiespiel, in dem die Spieler ihr eigenes toskanisches Weingut aufbauen, wo immer ein Tisch und ein Mispfeler zu finden sind.

### Kern des Spiels

Die Spieler beginnen das Spiel mit einer alten Kelter, drei leeren Feldern, einem kleinen Keller, zwei Arbeitern und einem Vorarbeiter. Die Spieler setzen ihre Arbeiter und gelegentliche Besucher zur Erfüllung verschiedener Aufgaben im Laufe des Jahres ein. Im Frühling entscheiden die Spieler, welchem Tagesablauf ihre Arbeiter folgen. Wer früh aufsteht hat die Chance, zuerst zu handeln. Allerdings gibt es ansteigende Boni, wenn man die Arbeiter später aufstehen lässt. Im Sommer setzen die Spieler ihre Arbeiter auf Aktionsfeldern ein, um Rebstöcke zu pflanzen und Anlagen zu errichten, durch die das Weingut weiterentwickelt wird. Im Herbst laden die Spieler Besucher ein, um ihren Arbeitern im Sommer oder im Winter zu helfen. Im Winter setzen die Spieler ihre Arbeiter auf Aktionsfeldern ein, um Trauben zu ernten, Weine zu keltern und Bestellungen zu erfüllen.

### Ziel

Das Ziel ist es, 20 Siegpunkte zu erreichen. Siegpunkte spiegeln den Ruf des Spielers als Winzer wider. Erreicht ein Spieler 20 Siegpunkte, so wird das laufende Jahr noch zu Ende gespielt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Spieler können mehr als 20 Siegpunkte haben, höchstens aber 25. Bei Gleichstand gewinnt (in dieser Reihenfolge), wer:

- das meiste Geld hat,
- den höchsten Gesamtwert an Weinen im Keller hat,
- den höchsten Gesamtwert an Trauben in der Kelter hat.

### Spielmaterial

#### Karten (insgesamt 118)

- 42 Rebstockkarten (grün)
- 36 Weinbestellungen (lila)
- 20 Sommerbesucher (gelb)
- 20 Winterbesucher (blau)

#### Spielbretter (doppelseitig)

- 1 gemeinsamer Spielplan
- 6 Weingut-Tableaus

#### Spielsteine und Münzen

- 30 Arbeiter in 6 verschiedenen Farben und 1 grauer Saisonarbeiter
- 6 Vorarbeiter
- 50 Trauben- und Weinmarker (Glas)
- 6 Wecksteine (Hähne)
- 6 Siegpunktmarker (Korken)
- 6 Jahresendzahlungsmarker (Flaschen)
- 48 Anlagen (8 in jeder Farbe)
- 72 Pappmünzen (52 bronzene £1 Münzen, 12 silberne £2 Münzen, 8 goldene £5 Münzen)
- 1 Startspielerstein (Trauben)

#### Spielanleitung und Spielübersicht



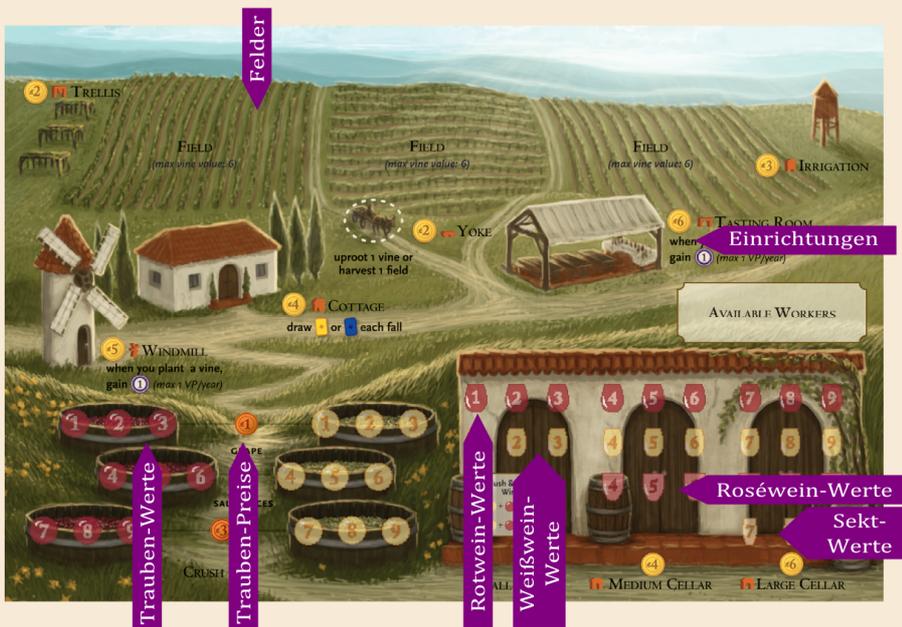
## Spielaufbau

Jeder Spieler stellt seinen Hahn neben die Weckleiste und seinen Korken auf das Startfeld (START) der Siegpunkt-Leiste. Jeder Spieler stellt außerdem seine Flasche auf das Mittelfeld der Anzeige für die Jahresendzahlungen.

**Anmerkung 1:** Es gibt negative Zahlen auf der Siegpunkt-Leiste für einige der Sommer- und Winterbesucher. Ein Spieler darf nicht unter -5 Siegpunkte fallen. Ein Spieler darf keine Besucher-Karte nutzen, die ihn unter -5 Siegpunkte bringt.

**Anmerkung 2:** Spielplan und Spielertableau sind beidseitig bedruckt. Die vollständig beschriftete Seite ist für Spielanfänger gedacht, die Seite ohne Beschriftung für erfahrene Spieler. Außer der Beschriftung gibt es keinen Unterschied zwischen den beiden Seiten.

**Anmerkung 3:** Alle Informationen auf den Weingut-Tableaus der Spieler, wie auch die Zahl der verfügbaren Arbeiter, das vorhandene Geld und die Anzahl der im Besitz der Spieler befindlichen Karten, sind offene Informationen und dürfen nicht geheim gehalten werden.



**Anmerkung 4:** In dieser Regel sind die Begriffe Rebstock/Rebstockkarte, Besucher/Besucherkarte, Weinmarker/Wein, and Traubenmarker/Trauben austauschbar.

# Übersicht über den Spielablauf

## Aufbau

Es werden so viele Pinot-Rebstöcke aus dem grünen Stapel entfernt, wie Spieler teilnehmen. Jeder Spieler erhält eine davon. Danach werden alle Kartenstapel gemischt und auf den Spielplan gelegt. Danach wählt jeder Spieler eine Farbe.

## Startressourcen der Spieler

- Eine Kelter, ein kleiner Keller und drei Felder (alle auf dem Spielertableau)
- £3 in Münzen (👉)
- 1 Pinot-Rebstock (🍷) auf der Hand
- 1 zufällig zugeteilten Sommerbesucher (👤) auf der Hand,
- 2 Arbeiter (👷)
- 1 Vorarbeiter (👷)

## Erste Spielrunde

Die Hähne in den von den Spielern gewählten Farben werden gemischt. Einer davon wird zufällig gezogen. Der Spieler mit der gezogenen Farbe ist Startspieler und bekommt den Startspielerstein (👤).

**Kartenstapel:** Wird einer der vier Kartenstapel im Spiel aufgebraucht, wird sofort der entsprechende Ablagestapel gemischt und damit ein neuer Nachziehstapel gebildet. Ist ein Stapel aufgebraucht, wurden aber keine Karten abgelegt, so ist der entsprechende Kartenstapel nicht mehr verfügbar bis wieder Karten abgelegt werden.

## Terminologie

In dieser Spielregel werden die Begriffe **Wert** und **Preis** verwendet.

**Wert** bezieht sich auf den Wert einer Traube, wenn sie zu Wein verarbeitet wird, und den Wert eines Weines, mit dem eine Bestellung erfüllt wird.

**Preis** ist der Geldbetrag, den Trauben beim Verkauf einbringen. In Viticulture können Trauben gegen eine sofortige Zahlung verkauft werden, während Wein über Erfüllung von Bestellungen „verkauft“ wird gegen Siegpunkte und Jahresendzahlungen.

## Frühling

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn wählen die Spieler die Reihenfolge, in der sie „geweckt“ werden wollen (die Zugreihenfolge), indem sie ihren Hahn auf eine unbesetzte Reihe der Weckleiste auf der linken Seite des Spielplans setzen. Jeder Spieler erhält sofort die entsprechende Belohnung. Nachdem alle Spieler ihren Hahn eingesetzt haben, zeigt die Weckleiste die Reihenfolge, in der die Spieler für den Rest des Jahres ihre Aktionen ausführen.

## Sommer

Im Sommer setzt jeder Spieler in der Reihenfolge der Weckleiste genau einen Arbeiter auf ein gelbes Sommer-Aktionsfeld auf dem Spielplan und führt sofort die entsprechende Aktion aus. Ein Spieler, der keinen Arbeiter setzen möchte, muss passen. Dies geht reihum so lange weiter, bis entweder alle Aktionsfelder besetzt sind, alle Spieler gepasst haben oder kein Spieler mehr Arbeiter hat. Hat ein Spieler gepasst, darf er bis zum Beginn des Winters keinen weiteren Arbeiter mehr einsetzen. Die Sommer-Aktionsfelder sind auf den Seiten 6 und 7 beschrieben. **Jeder Arbeiter kann nur einmal pro Jahr benutzt werden.** Die eingesetzten Arbeiter verbleiben deshalb am Ende des Sommers auf dem Spielplan.

## Herbst

Im Herbst zieht jeder Spieler in der Reihenfolge der Weckleiste entweder eine Sommer- oder eine Winterbesucher-Karte und nimmt sie auf die Hand. Spieler, die auf ihrem Spielertableau (in ihrem Weingut) bereits ein Landhaus gebaut haben, dürfen einen zusätzlichen Besucher entweder vom Sommer- oder vom Winterbesucher-Stapel ziehen.

## Winter

Im Winter spielen die Spieler in derselben Weise wie im Sommer, wobei sie ihre verbliebenen Arbeiter auf die blauen Winter-Aktionsfelder setzen. Wie im Sommer werden die Arbeiter in der Spielerreihenfolge der Weckleiste eingesetzt. Der Spieler an der Spitze der Weckleiste ist auch im Winter als erster an der Reihe, unabhängig davon, wer in den vorangegangenen Jahreszeiten als letzter Spieler aktiv war.

## Jahresende

Am Ende jeden Jahres reifen die Spieler ihre Trauben und Weine (Spielsteine), nehmen die Arbeiter auf ihre Spielertableaus zurück, kassieren die Jahresendzahlungen, entfernen ihre Hähne von der Weckleiste und reichen den Startspielerstein gegen den Uhrzeigersinn weiter. Das Spiel endet wenn ein Spieler 20 Punkte oder mehr erreicht.

## Frühlings-Aktionen

**Weckleiste:** Beginnend mit dem aktuellen Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn stellt jeder Spieler seinen Hahn auf eine unbesetzte Stufe der Leiste. Die Zahl gibt an, wie früh der Spieler seine Arbeiter in diesem Jahr wecken will. 1 ist der früheste und 7 der späteste Zeitpunkt. Für die Arbeiter ist je später desto besser, für den Winzer eher nicht.

Weckleiste	1		<b>Zeitpunkt 1:</b> Kein Bonus
	2	 (draw)	<b>Zeitpunkt 2:</b> Ziehe eine Rebstockkarte
	3	 (draw)	<b>Zeitpunkt 3:</b> Ziehe eine Weinbestellung
	4		<b>Zeitpunkt 4:</b> Nimm £1 ein (  )
	5	 or  (draw)	<b>Zeitpunkt 5:</b> Ziehe einen Sommer- oder Winterbesucher
	6		<b>Zeitpunkt 6:</b> Erhalte 1 Siegpunkt (  )
	7	 for this year	<b>Zeitpunkt 7:</b> Erhalte den Saisonarbeiter für dieses Jahr (verhält sich wie ein regulärer Arbeiter)

**Beispiel:** Spieler 1, der Startspieler, wählt die 6 und erhält 1 Siegpunkt. Spieler 2 wählt die 4 und erhält £1 (). Obwohl Spieler 1 die Startspielerfigur hat, ist für den Rest des Jahres Spieler 2 zuerst an der Reihe und Spieler 1 als zweiter, entsprechend der Stufen, auf die die Spieler ihre Hähne auf der Leiste gestellt haben.

**Anmerkung:** Wer im Sommer, Herbst und Winter als erster handelt, richtet sich nach der im Frühjahr eingenommenen Position auf der Weckleiste. Daher gilt für das vorstehende Beispiel: Selbst wenn Spieler 2 (Stufe 4 der Weckleiste), im Sommer als letzter aktiv gewesen sein sollte, spielt er im Herbst und dann auch im Winter jeweils als erster.

**Hilfreicher Tipp:** Wenn ein Spieler während des Sommers passt, schiebt er seinen Hahn auf der Weckleiste von links nach rechts, damit immer klar zu sehen ist, welche Spieler noch aktiv sind. Wenn Spieler dann im Winter passen, schieben sie ihren Hahn zurück nach links. Dies wird den Spielern helfen nachzuhalten, welche Spieler im Sommer bzw. Winter noch nicht gepasst haben.

## Einsetzen der Arbeiter

Ein Spieler darf jeden Arbeiter nur einmal im Jahr einsetzen. Ein Arbeiter, der im Sommer bereits eingesetzt wurde, kann im Winter nicht erneut eingesetzt werden.

Ein Spieler kann mehrere Arbeiter in mehreren Zügen auf die gleiche Aktion setzen, falls dort noch ein freies Aktionsfeld ist.

Arbeiter können nur auf Aktionsfelder der jeweils laufenden Jahreszeit gesetzt werden.

Wenn ein Spieler passt, darf er in der jeweiligen Jahreszeit keinen Arbeiter mehr einsetzen.

Ein Spieler muss die gewählte Aktion ausführen, wenn er einen Arbeiter setzt. Wenn ein Spieler beispielsweise die Aktion „Trauben verkaufen“ wählt, muss er mindestens 1 Traube verkaufen.



Arbeiter auf einem Sommer-Aktionsfeld

## Rebstockkarten - Sorten und Werte

Jede Rebstockkarte hat einen Kreis mit einer Zahl, die den Wert der geernteten Trauben angibt. Einige Rebstockkarten zeigen Anlagen in der oberen linken Ecke (Bewässerung, Spalier oder beides). Diese müssen zunächst gebaut worden sein, bevor der jeweilige Rebstock gepflanzt werden kann.

Sorte	Farbe	Wert	Kartenanzahl	Voraussetzung
Sangiovese	Rot	1	4	Keine
Malvasia	Weiß	1	4	Keine
Pinot	Rot & Weiß	Je 1	6	Spalier
Syrah	Rot	2	5	Spalier
Trebbiano	Weiß	2	5	Spalier
Merlot	Rot	3	5	Bewässerung
Sauvignon Blanc	Weiß	3	5	Bewässerung
Cabernet Sauvignon	Rot	4	4	Spalier & Bewässerung
Chardonnay	Weiß	4	4	Spalier & Bewässerung

Spalier  
Bewässerung



Erzeugt eine rote Traube mit dem Wert 4

Spalier



Erzeugt eine rote Traube mit dem Wert 1 & eine weiße Traube mit dem Wert 1

Bewässerung



Erzeugt eine weiße Traube mit dem Wert 3



Erzeugt eine rote Traube mit dem Wert 1

## Einsetzen des Vorarbeiters

Für den Vorarbeiter gelten die gleichen Regeln wie für die Arbeiter (siehe Seite 4), er hat aber auch eine besondere Fähigkeit. Der Vorarbeiter kann auf eine bereits vollständig besetzte Aktion gesetzt werden, um diese auszuführen. Mehrere Spieler können ihren Vorarbeiter auf diese Weise auf die gleiche Aktion setzen. Wenn ein Spieler den Vorarbeiter auf eine vollständig besetzte Aktion setzt, bekommt er keinen Aktionsbonus für diese Aktion (siehe Seite 6). Der Vorarbeiter kann auch auf das Gespann gesetzt werden (siehe Seite 6).

**Beispiel:** In einem Spiel zu zweit platziert Spieler 1 einen normalen Arbeiter auf die Aktion „Führung durch das Weingut“, um damit 2 Lira einzunehmen. Wenn Spieler 1 unbedingt auch eine Führung geben muss, kann er seinen Vorarbeiter auf diese Aktion setzen, um ebenfalls 2 Lira zu bekommen. Der Vorarbeiter wird auf die Illustration der Aktion gestellt, nicht auf ein Aktionsfeld.



**Anmerkung 1:** Ein Feld darf den Gesamtwert von 6 nicht überschreiten, wenn die Werte der Rebstockkarten auf dem Feld addiert werden. Beispiel: Die drei Rebstockkarten auf dem nebenstehenden Feld erzeugen beim Ernten rote Trauben mit dem Wert 2 und weiße Trauben mit dem Wert 4, insgesamt also den maximal erlaubten Wert 6.

**Anmerkung 2:** Obwohl ein gewisses Glück darin liegt, welche Rebstockkarten gezogen werden, wird ein erfahrener Spieler seine gezogenen Rebstockkarten durch geschickte Kombination mit entsprechenden Weinbestellungen maximieren.

## Sommer-Aktionen

Der Sommer ist im Spiel die Zeit um das Weingut zu vergrößern, zum Markt zu gehen, Rebstöcke zu pflanzen, die Sommerbesucher arbeiten zu lassen, das Weingut zu präsentieren und Trauben zu verkaufen.

### Wichtige Anmerkungen zu Sommer- und Winterbesuchern

**Anmerkung 1:** Spielt ein Spieler einen Sommer- oder Winterbesucher, wird die auf der Karte beschriebene Aktion sofort ausgeführt und die Karte abgelegt, womit alle durch die Karte gewährten Boni enden. Verlangt eine Besucher-Karte mehr als eine Aktion, können diese, falls nicht anders angegeben, in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.

**Beispiel:** Spielt ein Spieler den Sommerbesucher „Käufer“, der besagt „Verkaufe Trauben zum doppelten Preis und erhalte 1 Siegpunkt“, dann bedeutet das: Der Spieler verkauft sofort die dafür ausgesuchten Trauben, erhält den doppelten Preis der Trauben, gewinnt 1 Siegpunkt und legt die Karte ab, womit der spezielle Bonus endet. Verkauft der Spieler das nächste Mal Trauben, erhält er nur den normalen Preis.

**Anmerkung 2:** Besucher-Karten werden gespielt durch Einsetzen eines Arbeiters auf einem „Spiele einen Sommer-/Winterbesucher“-Aktionsfeld. Zur Nutzung der auf der Karte beschriebenen Aktion ist kein zusätzlicher Arbeiter erforderlich.

Siehe Seite 12 für zusätzliche Einzelheiten zu bestimmten Besuchern.

### Nutzbare Aktionsfelder in Bezug auf die Spielerzahl



Im 2-Spieler-Spiel steht nur das linke Aktionsfeld zur Verfügung. Im 3-4-Spieler-Spiel sind das linke und das mittlere Aktionsfeld verfügbar und für das 5-6 Spieler-Spiel sind alle drei Aktionsfelder nutzbar. **Die Aktionsfelder können in beliebiger Reihenfolge in Anspruch genommen werden.** Auf jedem Aktionsfeld kann nur 1 Arbeiter stehen.

**Boni:** Die meisten Aktionen haben ein Aktionsfeld mit einem speziellen, optionalen Bonus. Ein Spieler kann den Bonus nutzen, wenn er einen Arbeiter auf ein Aktionsfeld mit einem Symbol – 1 Lira, 1 Karte, +1, etc. – setzt. Wenn ein Spieler seinen Arbeiter auf ein Aktionsfeld mit Bonus setzt, kann er die Aktion und den Bonus in beliebiger Reihenfolge nutzen. Den Bonus erhält er aber nur, wenn er die Aktion vollständig ausführt. Beispielsweise kann ein Spieler seinen Arbeiter nicht auf das Bonusfeld der Aktion „Erfülle eine Weinbestellung“ setzen, um einen Siegpunkt ① zu erhalten, wenn er nicht auch eine Weinbestellung erfüllt.

**Nimm €1 ein:** Im Sommer oder im Winter können die Spieler einen Arbeiter auf den Karren am unteren Rand des Spielplans einsetzen, um €1 zu erhalten. Das Einsetzen eines Arbeiters auf diesem Feld gilt als Spielzug. Auf diesem Aktionsfeld darf im Laufe des Jahres eine beliebige Anzahl von Arbeitern beliebig vieler Spieler eingesetzt werden.

**Gespann:** Das Gespann bietet eine spezielle Sommer- oder Winter-Aktion, sofern der Spieler die entsprechende Anlage gebaut hat. Im Sommer wie im Winter kann der Spieler die Gespann-Aktion dazu nutzen, 1 Rebstock zu roden oder 1 Feld abzuernten. Zum Roden nimmt der Spieler 1 Rebstock von seinem Feld wieder auf die Hand. Diese Aktion wird nur selten genutzt. In erster Linie wird sie gebraucht, wenn ein Spieler spät im Spiel die Pläne für ein Feld ändern muss. Das Abernten eines Feldes wird auf Seite 9 erklärt. Das Nutzen der Gespann-Aktion entspricht einer Aktion auf dem Spielplan. Es muss ein Arbeiter oder der Vorarbeiter eingesetzt werden und dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Ist das Gespann schon mit einem Arbeiter besetzt, kann es mit dem Vorarbeiter **nicht** erneut genutzt werden.



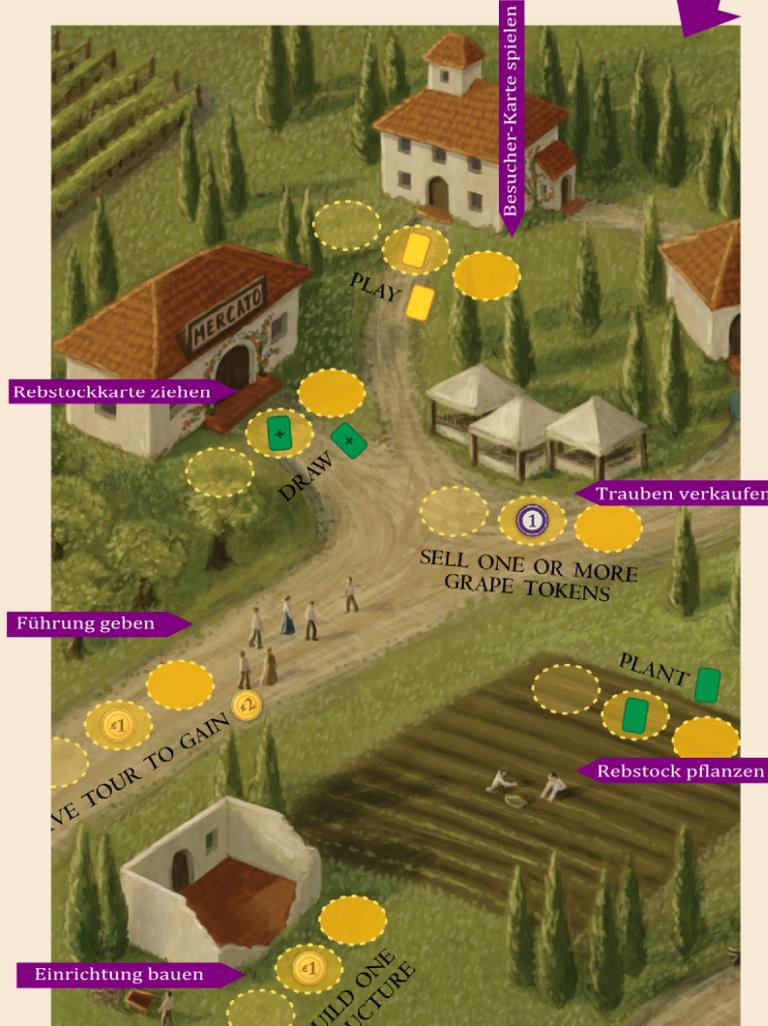
**Spiele 1 Sommerbesucher-Karte:** Der Spieler spielt 1 Sommerbesucher und führt die Aktion der Karte aus. Gespielte Karten werden offen auf dem Ablagestapel für Sommerbesucher-Karten abgelegt.

**Bonus:** Der Spieler spielt 1 weiteren Sommerbesucher. Die beiden Karten müssen nacheinander abgehandelt werden.



**Ziehe 1 Rebstockkarte:** Der Spieler zieht 1 Rebstock.

**Bonus:** Der Spieler zieht 1 zusätzlichen Rebstock.



**Gib eine Führung durch das Weingut:** Der Spieler nimmt 2 ein.

**Bonus:** Der Spieler nimmt 1 zusätzlich ein.

**Verkaufe Trauben:** Der Spieler verkauft eine beliebige Anzahl Trauben aus seiner Kelter-Anlage zu dem Preis, der auf der Münze zwischen den Bottichen angegeben ist. Beispiel: Eine Traube mit dem Wert 4 hat den Preis 2, wenn sie verkauft wird. Die verkauften Traubenmarker werden aus der Kelter-Anlage entfernt.

**Bonus:** Der Spieler erhält 1.



Preise je nach Wert der Trauben

**Baue eine Anlage:** Der Spieler errichtet 1 noch nicht vorhandene Anlage auf deinem Weingut, indem er den angegebenen Betrag bezahlt und den entsprechenden Spielstein auf sein Weingut-Tableau stellt. Die Anlagen werden auf Seiten 8-9 erklärt.

**Bonus:** Ein Nachlass von 1.

**Anmerkung 1:** Die Spieler beginnen das Spiel mit 3 Feldern, der Kelter und einem kleinen Keller.

**Anmerkung 2:** Die Spieler können in ihrem Weingut von jeder Anlage nur jeweils 1 haben.

**Pflanze 1 Rebstock:** Der Spieler pflanzt 1 Rebstock auf einem Feld in seinem Weingut. Rebstöcke werden gepflanzt, indem eine Rebstockkarte auf ein leeres Feld gelegt wird oder eine Rebstockkarte auf eine andere Rebstockkarte gelegt wird, die bereits gepflanzt wurde (maximaler Wert je Feld ist 6). Sobald ein Rebstock gepflanzt wurde bleibt er für den Rest des Spiels auf dem Feld liegen, auch wenn das Feld geerntet wird. Die einzigen Möglichkeiten, einen Rebstock zu entfernen, sind das Gespann zu nutzen oder eine Besucher-Karte zu spielen, um den Rebstock zu roden.

**Bonus:** Der Spieler pflanzt 1 weiteren Rebstock aus seiner Hand.

## Anlagen

Anlagen erlauben es den Spielern höherwertige Rebsorten anzupflanzen, bessere Weine zu produzieren und besondere Boni im Sommer und im Winter zu erhalten. Die Kosten der Anlagen sind auf den Weingut-Tableaus angegeben.



**Spalier (2):** Bestimmte Rebsorten benötigen ein Spalier.



**Windmühle (5):** Hat ein Spieler eine Windmühle gebaut, bekommt er jedes Mal, wenn er einen Rebstock pflanzt, 1 Siegpunkt (**max. 1 pro Jahr**).



**Bewässerung (3):** Bestimmte Rebsorten benötigen eine Bewässerung.



**Gespann (2):** Ein Gespann verschafft dem Spieler ein Aktionsfeld, das nur er einmal im Jahr

im Sommer oder Winter nutzen kann. Das Platzieren eines Arbeiters auf dem Gespann lässt den Spieler wahlweise 1 Rebstock roden (Er nimmt einen Rebstock von einem Feld zurück auf die Hand) oder 1 Feld abernten (siehe Abschnitt „Ein Feld abernten“ bei den Winter-Aktionen). Will ein Spieler das Aktionsfeld „Gespann“ nutzen, muss er dort einen Arbeiter einsetzen. Dies zählt als sein Spielzug.



**Proberstube (6):** Nachdem ein Spieler eine Proberstube gebaut hat, bekommt er für jede **durch ein**

**Aktionsfeld** (nicht durch Besucher) ausgelöste Führung auf seinem Weingut 1 Siegpunkt (**max. 1 pro Jahr**).



**Keller (4 und 6):** Die Spieler lagern Wein in ihrem Keller, aber ein kleiner Keller bietet nur genügend Raum für geringer wertige Sorten.



Der Bau eines mittleren Kellers erlaubt dem Spieler die Lagerung von Weinen mittleren Wertes (4-6) und von Roséweinen, der eines großen Kellers die Lagerung hochwertiger Weine (7-9) und von Sekt.

**Anmerkung:** Der mittlere Keller muss gebaut sein, bevor ein Spieler den großen Keller baut.



**Landhaus (4):** Ein Spieler, der das Landhaus gebaut hat, darf im Herbst eine Besucher-Karte zusätzlich zu der standardmäßig gezogenen Besucher-Karte ziehen. Die beiden gezogenen Karten können gleiche oder unterschiedliche Typen von Besucher-Karten sein.

**Anmerkung:** Zieht ein Spieler im Herbst mehrere Besucher-Karten, muss er alle Karten zur selben Zeit ziehen.

## Herbst-Aktionen



Der Herbst ist die Zeit, hilfreiche Besucher auf das Weingut einzuladen. Diese Besucher kommen im

Sommer oder im Winter, um im Weingut zur Hand zu gehen.

In der Reihenfolge der Weckleiste lädt jeder Spieler entweder einen Sommer- oder einen Winterbesucher in sein Weingut ein, indem er eine Besucher-Karte vom Stapel seiner

Wahl zieht. Für diese Aktion benötigen die Spieler keinen Arbeiter. Nachdem ein Spieler ein Landhaus gebaut hat, darf er jedes Jahr einen zusätzlichen Besucher ziehen, muss aber beide Karten zur selben Zeit ziehen.

## Winter-Aktionen

Winter ist die Zeit zu ernten, was man gesät hat, Trauben zu Wein zu verarbeiten, herauszufinden, welche Weine gerade gefragt sind, neue Arbeiter auszubilden, Winterbesucher arbeiten zu lassen und Weinbestellungen zu erfüllen.

### Ziehe 1 Weinbestellung:

Der Spieler zieht 1 Weinbestellung vom Stapel.

**Bonus:** Der Spieler zieht 1 weitere Weinbestellung vom Stapel.

**Ernte 1 Feld ab:** Der Spieler wählt 1 Feld und legt Traubenmarker (Glassteine) entsprechend dem Ertrag des Feldes auf seine Kelter-Anlage (siehe Seite 10 für Einzelheiten) **Die Rebstöcke verbleiben nach der Ernte auf dem Feld – Winzer entfernen die Rebstöcke nicht aus dem Boden, wenn sie Trauben ernten.**

**Bonus:** Der Spieler erntet ein weiteres, anderes Feld ab.

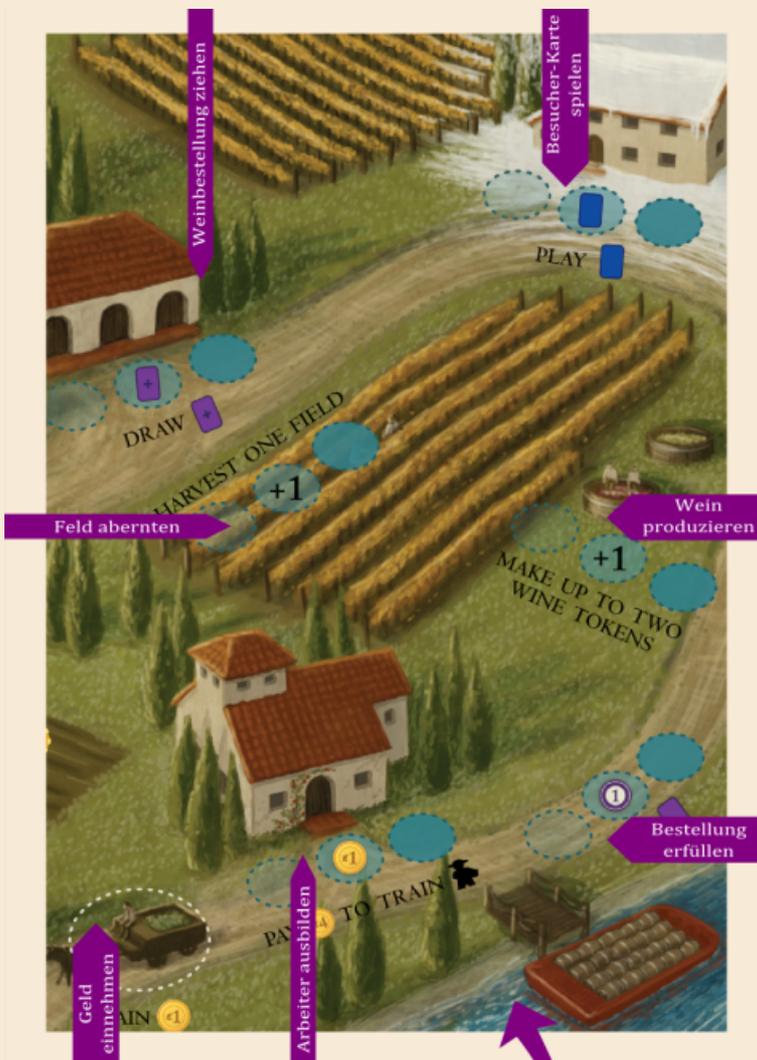
**Nimm  $\text{€}1$  ein:** Der Spieler nimmt  $\text{€}1$  ein. Dieses Aktionsfeld ist nicht auf einen Arbeiter begrenzt.

### Bilde für $\text{€}4$ 1 neuen

**Arbeiter aus:** Der Spieler bezahlt  $\text{€}4$ , um 1 neuen Arbeiter auszubilden. Der zusätzliche Arbeiter wird neben den Ausbilder gestellt und steht erst im nächsten Jahr für Arbeiten zur Verfügung.

**Bonus:** Ein Nachlass von  $\text{€}1$ .

**Anmerkung:** Ein Spieler darf nicht mehr als 5 Arbeiter und 1 Vorarbeiter haben. Der Saisonarbeiter wird nicht mitgezählt.



### Spiele 1 Winterbesucher-Karte:

Der Spieler spielt 1 Winterbesucher und führe die Aktion der Karte aus. Gespielte Karten werden offen auf dem Ablagestapel für Winterbesucher-Karten abgelegt.

**Bonus:** Der Spieler spielt 1 weiteren Winterbesucher. Die beiden Karten müssen nacheinander abgehandelt werden.

### Produziere bis zu 2

**Weinmarker:** Der Spieler keltert Trauben in seiner Kelter-Anlage zu Wein (siehe Seiten 10-11 für Einzelheiten).

**Bonus:** Der Spieler produziert 1 weiteren Weinmarker.

### Erfülle 1 Weinbestellung:

Erfülle die Forderungen einer Weinbestellung und wirf die entsprechende Karte danach ab (siehe Seite 11 für Einzelheiten).

**Bonus:** Der Spieler erhält  $\text{€}1$ .

**Anmerkung:** Ein Spieler darf höherwertige Weine verwenden, um eine Bestellung zu erfüllen. Die Wertdifferenz geht allerdings verloren.

**Gespann:** Der Spieler rodet 1 Rebstock oder erntet 1 Feld ab.

## Felder abernten & Wein produzieren

### Ernte

Wenn ein Spieler ein Feld aberntet, pflückt er die Trauben von den Rebstöcken auf diesem Feld.

Um ein Feld abzuernten werden die Werte aller roten Traubensymbole auf den Rebstockkarten addiert, um einen Marker für rote Trauben mit diesem Gesamtwert zu erzeugen. Entsprechend wird mit den weißen Traubensymbolen verfahren. Die beiden Marker werden entsprechend ihrem jeweiligen Wert in der Kelter-Anlage abgelegt. **Die Rebstöcke verbleiben auf dem Feld.**

**Anmerkung 1:** Jedes Feld kann nur einmal pro Jahr aberntet werden.

**Anmerkung 2:** Jedes Traubensymbol in der Kelter-Anlage kann genau 1 Traubenmarker aufnehmen. Falls das entsprechende Traubensymbol schon belegt ist, wenn ein Feld aberntet wird, muss der neue Traubenmarker auf das nächste freie, niedrigere Traubensymbol gelegt werden. Wenn kein niedrigeres Traubensymbol frei ist, verfällt der Traubenmarker.

**Beispiel:** Ein Spieler hat die drei nebenstehenden Rebstöcke auf einem Feld gepflanzt. Wird dieses Feld aberntet, werden zunächst die Werte für rote Trauben (1+1) addiert und ein Traubenmarker auf das rote Traubensymbol mit dem Wert 2 gelegt. Danach wird dasselbe mit den Werten für weiße Trauben (1+3) durchgeführt und ein Traubenmarker auf das weiße Traubensymbol mit dem Wert 4 gelegt.



### Wein produzieren

#### Produziere bis zu 2 Weinmarker:

Wein wird produziert, indem Trauben in der Kelter-Anlage in Wein umgewandelt werden. Wenn ein Spieler nur einen kleinen Keller hat, kann er nur Rot- und Weißweine mit einem niedrigen Wert produzieren. Der Keller muss zunächst ausgebaut werden, um Rot- und Weißweine mit einem höheren Wert, Roséweine und Sekt zu produzieren.

Wenn ein Spieler mehrere Weinmarker produziert, können dies gleiche oder verschiedene Sorten sein.

**Rotwein:** Der Spieler verschiebt 1 Marker für rote Trauben auf das entsprechende Feld im Keller. Aus roten Trauben mit dem Wert 3 wird so zum Beispiel ein Rotwein mit dem Wert 3.

**Weißwein:** Der Spieler verschiebt 1 Marker für weiße Trauben auf das entsprechende Feld im Keller.

**Roséwein:** Der Spieler kombiniert 1 Marker für rote Trauben und 1 Marker für weiße Trauben zu 1 Marker für Roséwein, dessen Wert gleich der Summe der Werte der Traubenmarker ist. Aus weißen Trauben mit dem Wert 1 und roten Trauben mit dem Wert 4 wird so zum Beispiel ein Roséwein mit dem Wert 5.

**Sekt:** Der Spieler kombiniert 2 Marker für rote Trauben und 1 Marker für weiße Trauben zu 1 Marker für Sekt, dessen Wert gleich der Summe der Werte der Traubenmarker ist.

**Anmerkung 1:** Wird Roséwein oder Sekt hergestellt, so werden die überzähligen Marker in den Vorrat zurückgelegt.

**Anmerkung 2:** Die Spieler müssen die entsprechenden Keller bauen, um Rot-, Weiß- oder Roséweine sowie Sekt mit einem Wert höher als 3 bzw. 6 lagern zu können.

**Anmerkung 3:** Jedes Weinsymbol im Keller kann genau einen Weinmarker aufnehmen. Es gelten die gleichen Regeln wie in Anmerkung 2 zur Ernte auf Seite 10.

**Anmerkung 4:** Weinmarker, die im Keller sind, können niemals kombiniert werden.

**Anmerkung 5:** Ein erfahrener Spieler wird sparsam und strategisch keltern in Hinblick auf seine Keller und die Weinbestellungen, die er auf der Hand hat. Bedenke: In Viticulture reifen Trauben wie Wein!

### Beispiel – Erfüllen einer Weinbestellung

Dienebenstehende Weinbestellung erfordert einen Rotwein im Wert von mindestens 2 und einen Weißwein im Wert von mindestens 4. Um diese Bestellung zu erfüllen, legt der Spieler die Karte offen aus, entfernt die entsprechenden Weinmarker aus seinem Keller, erhält 3 Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste und bewegt seinen Marker (Flasche) auf der Anzeige für die Jahresendzahlung um 🍷. Danach legt er die Weinbestellung ab.

### Jahresendzahlung

Die Spieler markieren die ihnen am Jahresende zustehende Zahlung aus der Erfüllung von Weinbestellungen auf der entsprechenden Anzeige auf dem Spielplan. Zu Beginn des Spiels stehen die Weinflaschen aller Spieler in der Mitte der Anzeige auf dem £-Symbol. Erfüllt ein Spieler eine Weinbestellung, bewegt er seine Weinflasche auf der Anzeige um den £-Betrag weiter, der auf der Weinbestellung angegeben ist. Der Marker bleibt auf dieser Position, er wird nicht zurückgesetzt. Am Ende jedes Jahres erhalten die Spieler £ entsprechend ihrer Position auf der Anzeige. Der Höchstbetrag, den ein Spieler am Jahresende aus Weinverkäufen erhalten kann, ist 🍷, auch wenn er weitere Bestellungen erfüllt. Die Spieler erhalten diese Zahlungen am Ende jedes Jahres.



**Beispiel 1:** Ein Spieler entscheidet sich, 2 Rotweine zu produzieren, er hat aber noch keinen mittleren Keller. Seine rote Traube mit dem Wert 1 wird ein Rotwein mit dem Wert 1; seine rote Traube mit dem Wert 4 wird abgewertet und wird ein Rotwein mit dem Wert 3.



**Beispiel 2:** Ein Spieler entscheidet sich, einen Roséwein zu produzieren. Dafür kombiniert er eine weiße Traube mit dem Wert 4 und eine rote Traube mit dem Wert 1 zu einem Roséwein mit dem Wert 5. Er kann dies nur machen, wenn er bereits den mittleren Keller besitzt.

Weinbestellung für Rotwein mit Wert 2 und Weißwein mit Wert 4.



3 Siegpunkte Erlös  
🍷 Jahresendzahlung



Anzeige für Jahresendzahlungen

## Jahresende

Am Ende eines jeden Jahres reifen die Spieler ihre Trauben- und Weinmarker, nehmen alle Arbeiter vom Spielplan zurück, erhalten die ihnen aus Weinverkäufen zustehende Jahresendzahlung und geben den Startspielerstein gegen den Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

### Am Ende jedes Jahres:

#### Trauben- und Weinmarker reifen:

Die Spieler erhöhen die Werte aller Marker für Trauben in der Kelter-Anlage und für Wein im Keller um 1 (z.B. ein Trauben- oder Weinmarker mit Wert 2 wird auf die 3 verschoben, einer mit dem Wert 3 auf die 4). Der Wert der Trauben oder des Weines kann 9 nicht übersteigen.

**Anmerkung 1:** Weinmarker können über den Wert 3 hinaus nur gereift werden, wenn ein mittlerer Keller gebaut wurde, Reifung über den Wert 6 hinaus erfordert einen großen Keller.

### Besucher

Ein Spieler kann nur dann einen Besucher spielen, wenn er die auf der Karte angegebenen Aktionen auch vollständig ausführen kann. Wenn z.B. eine Karte sagt, dass der Spieler allen Mitspielern 2 geben muss, um einen Vorteil zu erlangen, kann er diese Karte nur spielen, wenn er ausreichend £ hat, um 2 an alle anderen Spieler zu zahlen. Sind auf einer Besucher-Karte mehrere Aktionen angegeben, können diese, falls nicht anders angegeben, in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.

**Besucher ohne Zulassung:** Alle Besucher, die keine Zulassung besitzen, lassen den Spieler mit Siegpunkten anstelle von Geld bezahlen. Wie man auf dem Spielplan sehen kann ist es möglich, bis zu -5 Siegpunkte zu haben. Man kann also

**Anmerkung 2:** Spieler verlieren keine Wein- oder Traubenmarker, wenn sie sie nicht reifen können. Hat z.B. ein Spieler einen mittleren und einen großen Keller und Rotwein-Marker im Wert von 8 und 9, bleiben beide Marker beim Reifen in ihrer Position.

**Rückkehr der Arbeiter:** Alle Arbeiter kehren zu ihren jeweiligen Spielern zurück und der Saisonarbeiter wird wieder auf die Weckleiste gestellt.

**Jahresendzahlung für erfüllte Weinbestellungen erhalten:** Die Spieler erhalten £ entsprechend ihrer Position auf der Anzeige (max. 45 pro Jahr)

sogar dann Siegpunkte ausgeben, wenn man bei oder unter 0 ist, solange man nicht unter -5 fällt.

**Ausbau des Kellers:** Einige Karten lassen einen Spieler „den Keller zur nächsten Stufe ausbauen“. Dies bedeutet, dass der Spieler einen mittleren oder großen Keller bauen kann, abhängig davon, welchen Keller er bereits besitzt (Man kann keinen großen Keller bauen, wenn man keinen mittleren Keller besitzt).

**Direkte Umwandlung (⇒):** Einige Karten erlauben es einem Spieler, zu einem bestimmten Kurs £ gegen Siegpunkte (oder umgekehrt) zu tauschen. Z.B. bedeutet 3 ⇒ 1, dass man Siegpunkte zu einem Kurs von 1 je ausgegebene 3 erhält.

**Überzählige Karten abwerfen:** Am Ende eines jeden Jahres müssen alle Spieler überzählige Karten ihrer Wahl abwerfen, bis sie maximal 7 Karten auf der Hand haben.

**Startspielerstein weitergeben:** Der Startspielerstein wird gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben. Alle Hähne werden von der Weckleiste genommen.

**Anmerkung:** Der neue „Startspieler“ ist lediglich derjenige, der als Erster seinen Hahn im Frühjahr auf die Weckleiste setzt.

### Spielende und Tiebreaker

Wenn ein Spieler 20 Siegpunkte erreicht hat wird das Jahr noch bis zum Ende gespielt. Der Spieler, der dann die meisten Punkte hat, gewinnt (maximal 25 Punkte). Siehe Seite 1 der Anleitung für die Tiebreaker.

### Freundliche Variante

Ein Spieler kann nur dann ein Aktionsfeld mit Bonus besetzen, wenn er den Bonus auch vollständig nutzt (z.B. einen weiteren Sommerbesucher spielt) oder wenn es bei dieser Aktion kein anderes freies Aktionsfeld mehr gibt. Die Spieler können also keine Arbeiter nur deshalb auf Aktionsfelder mit Bonus setzen, um einen anderen Spieler zu blockieren, wie dies im Standardspiel erlaubt ist.

## Sommerbesucher

Architekt (Architect)	Baue 1 Anlage mit einem Preisnachlass von 🟡 <sup>3</sup> .
Auktionator (Auctioneer)	Wirf 4 Karten ab und erhalte nach Wahl entweder 🟡 <sup>2</sup> oder 🟡 <sup>4</sup> .
Schmied (Blacksmith)	Baue 1 Anlage mit einem Preisnachlass von 🟡 <sup>2</sup> .
Verkaufsagent (Broker)	Erhalte bis zu 🟡 <sup>3</sup> , indem du Geld zum Kurs von 🟡 <sup>3</sup> je 🟡 <sup>1</sup> tauschst.
Käufer (Buyer)	Verkaufe mindestens 1 Traube zum doppelten Preis und erhalte zusätzlich 🟡 <sup>1</sup> .
Unternehmer (Contractor)	Wähle 2 der folgenden Aktionen: Erhalte 🟡 <sup>4</sup> , baue 1 Anlage zum normalen Preis, pflanze 1 🟢.
Unterhalter (Entertainer)	Zahle 🟡 <sup>4</sup> und ziehe 3 🟢 ODER entferne 1 Weinmarker aus deinem Keller und wirf 3 Besucher-Karten ab, um 🟡 <sup>3</sup> zu erhalten.
Handwerker (Handyman)	Alle Spieler dürfen 1 Anlage mit einem Preisnachlass von 🟡 <sup>2</sup> errichten. Du erhältst 🟡 <sup>1</sup> für jeden Mitspieler, der dies tut.
Gartenbauer (Horticulturist)	Pflanze 1 beliebige 🟢 (auch ohne die notwendigen Anlagen!) ODER rode 2 🟢 und wirf die Karten ab, um 🟡 <sup>3</sup> zu erhalten.
Gartenarchitekt (Landscape)	Wähle 2 der folgenden Aktionen: Ziehe 1 🟢, rode 1 🟢, pflanze 1 🟢.
Unerfahrener Führer (Novice Guide)	Nimm 🟡 <sup>3</sup> ein und ziehe 1 🟢.
Weingutbesitzer (Patron)	Ziehe 1 🟡 und 1 🟢.
Hausierer (Peddler)	Wirf 2 Karten ab und ziehe 1 Karte jeden Typs (max. 4).
Pflanzerin (Planter)	Pflanze bis zu 2 🟢.
Aufseher (Surveyor)	Erhalte 🟡 <sup>1</sup> für jedes Feld, auf dem mindestens 1 🟢 gepflanzt ist.
Erfahrener Führer (Tour Guide)	Nimm 🟡 <sup>4</sup> ein.
Architekt ohne Zulassung (Uncertified Architect)	Wähle bis zu 2 Anlagen, die 🟡 <sup>3</sup> oder weniger kosten. Baue sie für jeweils 🟡 <sup>1</sup> statt für Geld.
Verkaufsagent ohne Zulassung (Uncertified Broker)	Erhalte bis zu 🟡 <sup>5</sup> , indem Du Siegpunkte im Verhältnis 🟡 <sup>1</sup> pro 🟡 <sup>3</sup> abgibst.
Verkäufer (Vendor)	Ziehe 1 🟢, 1 🟡, und 1 🟢. Jeder Mitspieler zieht 1 🟡.
Weinkritiker (Wine Critic)	Gib 2 Weinmarker aus deinem mittleren oder großen Keller ab, um 🟡 <sup>3</sup> zu erhalten.

## Winterbesucher

Gutachter (Assessor)	Erhalte 🍷 für jede Karte in deiner Hand (diese Karte nicht mitgezählt).
Wohltäter (Benefactor)	Ziehe 1 🍷 und 1 🍷.
Kelterer (Crusher)	Produziere bis zu 4 Weinmarker.
Keltermeisterin (Crush Expert)	Ziehe 1 🍷 und produziere bis zu 3 Weinmarker.
Erntehelferin (Harvester)	Ernte bis zu 2 Felder ab.
Weinleseexpertin (Harvest Expert)	Ernte 1 Feld ab und ziehe entweder 1 🍷 oder baue ein Gespann für 🍷.
Wirtin (Innkeeper)	Wenn Du diese Karte spielst, nimm die jeweils oberste Karte von zwei verschiedenen Ablagestapeln auf die Hand.
Tausendsassa (Jack-of-all-trades)	Wähle 2 der folgenden Aktionen: Ernte 1 Feld ab, produziere bis zu 2 Weinmarker, oder erfülle 1 🍷.
Sachverständiger (Judge)	Gib 1 Weinmarker aus deinem mittleren oder großen Keller ab, um 🍷 zu erhalten.
Vermarkter (Marketer)	Erfülle 1 🍷 und erhalte 🍷 zusätzlich.
Winzermeister (Master Vintner)	Erhöhe den Wert eines Weinmarkers um +2 und erfülle 1 🍷.
Berater (Mentor)	Alle Spieler dürfen bis zu 2 Weinmarker produzieren. Ziehe 1 🍷 oder 1 🍷 für jeden Mitspieler, der dies tut.
Kaufmann (Merchant)	Erfülle 1 🍷 und/oder verkaufe mindestens 1 Traube. Erhalte 🍷, wenn du beides machst.
Önologe (Oenologist)	Zahle 🍷, um deinen Keller auf die nächste Stufe auszubauen.
Professor (Professor)	Zahle 🍷, um 1 🍷 auszubilden. Du darfst diesen Arbeiter schon in diesem Jahr nutzen.
Förderer (Promoter)	Gib 1 Traubenmarker und 1 Weinmarker ab, um 🍷 und 🍷 auf der Anzeige für die Jahresendzahlung zu erhalten.
Königin (Queen)	Gib jedem Mitspieler 1 Karte aus deiner Hand. Erhalte 🍷 von der Bank für jede abgegebene Karte.
Lehrer (Teacher)	Zahle 🍷, um 1 🍷 auszubilden. Du darfst diesen Arbeiter in diesem Jahr noch nicht nutzen.
Önologe ohne Zulassung (Uncertified Oenologist)	Gib 1 🍷 ab, um deinen Keller auf die nächste Stufe auszubauen.
Lehrer ohne Zulassung (Uncertified Teacher)	Gib 1 🍷 ab, um 1 🍷 auszubilden. Du darfst diesen Arbeiter in diesem Jahr noch nicht nutzen.

## Verwendete Begriffe

Die folgende Tabelle enthält die wesentlichen Begriffe der englischen Originalregel und die verwendeten Übersetzungen.

Crush pad	Kelter
Cellar	Keller
Vine card	Rebstockkarte
Wine order card	Weinbestellung
Summer visitor	Sommerbesucher
Winter visitor	Winterbesucher
Vineyard	Weingut
Worker	Arbeiter
Temporary worker	Saisonarbeiter
Grande worker	Vorarbeiter
Grape token	Traubenmarker
Wine token	Weinmarker
Wake-up token	Weckstein
Victory point token	Siegpunktmarker
Residual payment tracker	Jahresendzahlungsmarker
First-player token	Startspielerstein
Structures	Anlagen
Trellis	Spalier
Windmill	Windmühle
Irrigation	Bewässerung
Tasting room	Probierstube
Yoke	Gespann
Cottage	Landhaus
Wake-up chart	Weckleiste
Action space	Aktionsfeld
Field	Feld
Red wine	Rotwein
White wine	Weißwein
Blush wine	Roséwein
Sparkling wine	Sekt
Harvest	Abernten

