

# LA ROUTE DES VIGNES

Un jeu de Kristian Amundsen Østby & Eilif Svensson  
de 1 à 10 joueurs, pour 10 ans et plus, 15 minutes.

La vallée de Dionysos est baignée d'un doux soleil à quelques jours des vendanges. Celles-ci seront-elles plus fructueuses que l'an passé ? Il est temps de remplir vos caves du précieux nectar !

## BUT DU JEU

Chaque joueur a 5 manches pour récolter un maximum de points de victoire en traçant des routes qui relient ses villages et châteaux aux vignes de son vignoble.

À l'issue de la 5<sup>e</sup> manche, le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

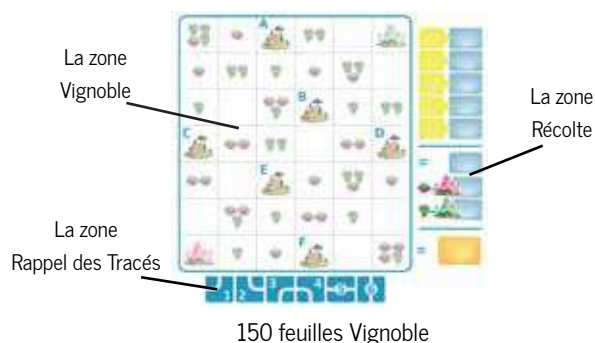
## MATÉRIEL



42 cartes Route  
dont 22 cartes Route ensoleillée



6 cartes Village



150 feuilles Vignoble

Chaque joueur doit se munir d'un **crayon** pour pouvoir jouer.

## MISE EN PLACE

- Distribuer une feuille Vignoble et un crayon à chaque joueur.
- Le joueur le plus âgé est le Vigneron. Il sera en charge des deux pioches.
- Le Vigneron mélange les cartes Route et constitue une pioche qu'il dispose au centre de la table.
- Puis il fait de même avec les 6 cartes Village.

Le Vigneron est **un joueur comme les autres**,  
il n'a pas d'impact sur le jeu.

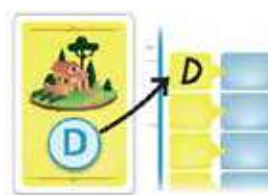
## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une manche se déroule en 3 étapes :

- 1) Découverte du prochain Village
- 2) Tracé des Routes et Prospection
- 3) Récolte des vignes

### 1) DÉCOUVERTE DU PROCHAIN VILLAGE

Le Vigneron retourne la première carte Village et annonce à haute voix la lettre inscrite sur la carte. Chaque joueur note la lettre du village pioché sur sa feuille Vignoble. Cette lettre indique aux joueurs quel village, parmi les 6, sera récolté à la fin de la manche.



Lors de la première manche, le Vigneron pioche le Village D. Tous les joueurs inscrivent la lettre D dans la première case jaune de la zone de récolte.

### 2) TRACÉ DES ROUTES ET PROSPECTION

Durant cette étape, le Vigneron pioche **une à une** des cartes Route qu'il pose face visible sur la table.

À chaque carte piochée, tous les joueurs doivent, **simultanément**, tracer cette route ou lancer une prospection.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à la résolution de la 4<sup>e</sup> carte Route ensoleillée (voir page 2.)

#### TRACER UNE ROUTE :

Cette action permet de relier les villages et châteaux aux vignes du vignoble.

Le joueur reproduit le tracé de la carte Route piochée par le Vigneron, sur n'importe quelle case du vignoble en respectant les indications suivantes :

- 1) La case ne doit pas déjà contenir une route.
- 2) Il doit respecter le sens de la carte Route piochée.



Cette route doit être tracée dans le même sens que montré par la carte. Vous ne pouvez changer son orientation, ni même la faire pivoter.



**CORRECT**



**INCORRECT**



Chaque carte Route possède un chiffre qui correspond à un tracé précis. Si un joueur n'est pas assis en face de la carte Route piochée, il peut se référer au rappel du sens des Routes situé en bas de sa feuille Vignoble.

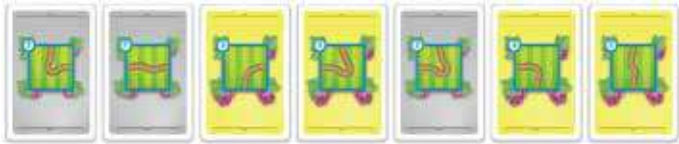
À noter qu'un joueur peut créer des routes sans issues, isolées ou qui touchent les bords du vignoble.

## LANCER UNE PROSPECTION :

Au lieu de tracer une route, chaque joueur a la possibilité de regarder secrètement la prochaine carte Village. Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois par joueur et par manche et plusieurs joueurs peuvent choisir cette action en même temps.

## PIOCHER LA 4<sup>E</sup> ROUTE ENSOLEILLÉE :

Lorsque la 4<sup>e</sup> carte Route ensoleillée est résolue, le Vigneron retire toutes les cartes Route présentes sur la table et la récolte commence.



4 cartes Route ensoleillée ont été piochées par le Vigneron, les joueurs finissent le tour et commencent la récolte.

## 3) RÉCOLTE DES VIGNES

La récolte indique la fin d'une manche. Chaque joueur additionne toutes les vignes qui sont reliées par des routes au village de la manche. Le nombre ainsi obtenu est la récolte et représente ses points de victoire. Une récolte peut être **bonne** ou **mauvaise**.

Un village, une vigne ou un château est considéré comme relié si une route est dessinée sur sa case.



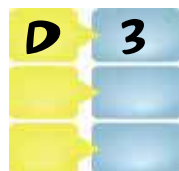
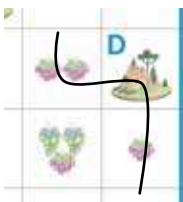
RELIÉ



NON RELIÉ

## BONNE RÉCOLTE :

Si la récolte est au moins égale à 1 et est supérieure au score de la récolte précédente, alors c'est une Bonne Récolte. Le joueur inscrit le score de sa récolte en face du village de la manche en cours.



Maxime a 3 vignes qui sont reliées au village D. Sa récolte est donc de 3.

Comme il s'agit de sa première récolte et qu'elle est supérieure à 1, Maxime inscrit 3 points de victoire dans la case récolte du village D.

## MAUVAISE RÉCOLTE :

Si la récolte n'est pas supérieure à la précédente ou son score est de 0, c'est-à-dire que le joueur n'a relié aucune vigne à son village, alors sa récolte est mauvaise et il perd 5 points de victoire. Le joueur inscrit -5 dans la case récolte en face du village de la manche en cours.



Maxime a 4 vignes qui sont reliées au village A. Sa récolte est donc de 4.

Cependant, sa récolte n'est pas supérieure à celle de la manche précédente (5 vignes étaient reliées au village F).

La récolte de Maxime s'avère donc mauvaise et il inscrit -5 points de victoire dans la case de récolte du village A.

Lors de la manche suivante, il devra relier le prochain village à au moins une vigne pour avoir une bonne récolte et marquer des points de victoire.

La Route des Vignes se joue en **5 manches** et il y a 6 cartes Village. La dernière carte Village du paquet ne sera donc jamais piochée lors d'une partie.

## FIN DU JEU

Une fois le 5<sup>e</sup> village récolté, la partie prend fin. Chaque joueur compte ses points de victoire de la manière suivante :

- 1) Il additionne les points de victoire des récoltes de ses villages.
- 2) Il ajoute 1 point de victoire pour chaque vigne violette reliée à son château violet.
- 3) Il ajoute 1 point de victoire pour chaque vigne verte reliée à son château vert.



Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec la plus grande récolte dans un village ou un château remporte la partie.

Un jeu de Kristian Amundsen Østby & Eilif Svensson  
Illustré par Gjermund Bohne

©2016 Aporta Games. Tous droits réservés

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot.

96 rue de Miromesnil, 75008 Paris

