



VITICULTURE

Edition Essentielle

Le jeu stratégique sur la fabrication du vin

Un jeu de Jamey Stegmaier et Alan Stone & Morten Monred Pedersen

1-6 Joueurs / +13 ans / 45 – 90 minutes

Traduction et mise en page: Sébastien AYRAUD

Viticulture est un jeu de placement d'ouvriers où les joueurs pourront créer leur propre vignoble sans quitter le confort de leur foyer. C'est un jeu pour 2 à 6 joueurs d'une durée de 45 à 60 minutes. Facile à appréhender, difficile à maîtriser, tout comme deux des jeux qui ont l'inspiré: Fresco et l'Âge de pierre.

VITICULTURE

But du jeu

Les joueurs commencent la partie avec un vieux pressoir, trois terrains vides, un petit cellier et trois ouvriers. Les joueurs affecteront les ouvriers et les saisonniers à réaliser diverses tâches tout au long de l'année. Au printemps, les joueurs planifieront ce que les ouvriers devront faire. Se lever tôt augmentera vos chances d'agir en premier ; en contrepartie, les ouvriers qui agiront plus tard auront des bonus. En été, les joueurs placeront leurs ouvriers sur des actions afin de planter des vignes ou construire des bâtiments qui participeront à l'élaboration de leur vignoble. En automne, les joueurs inviteront des saisonniers pour aider les ouvriers. Enfin, en hiver, les joueurs placeront leurs ouvriers sur des actions permettant la récolte du raisin, la confection de vins et la réalisation de commandes.

Condition de fin

Le but est d'atteindre 20 points de victoire, points représentant votre réputation. Lorsqu'un joueur atteint ces 20 points, l'année en cours se joue jusqu'au bout et le joueur avec le plus de points est proclamé vainqueur. Les joueurs peuvent aller au-delà des 20 points sans limite de points. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par (dans cet ordre) :

- l'argent,
- le total des valeurs des vins de leurs caves,
- la valeur totale des raisins au pressoir.

Contenu

118 Cartes

42 cartes vigne
(paquet vert)



36 cartes Commande
(paquet violet)



38 cartes Saisonniers d'été
(paquet jaune)



38 cartes Saisonniers d'hiver
(paquet bleu)



18 cartes Champs



24 cartes Automa



36 cartes Mère et Père
(cartes rose et bleue)



Plateaux (réversible)

1 Plateau central



6 Plateaux vignoble



Pièces

30 ouvriers de 6 couleurs différentes
et 1 ouvrier gris



6 grands ouvriers



50 Jetons cépages et vins



6 Jetons Ordre du tour (Coqs)



6 Jetons Points de Victoire (Bouchons)



6 Jetons Points de Victoire (Bouchons)



48 infrastructures en bois
(8 de chaque couleur)



72 Pièces de monnaie (Lire)

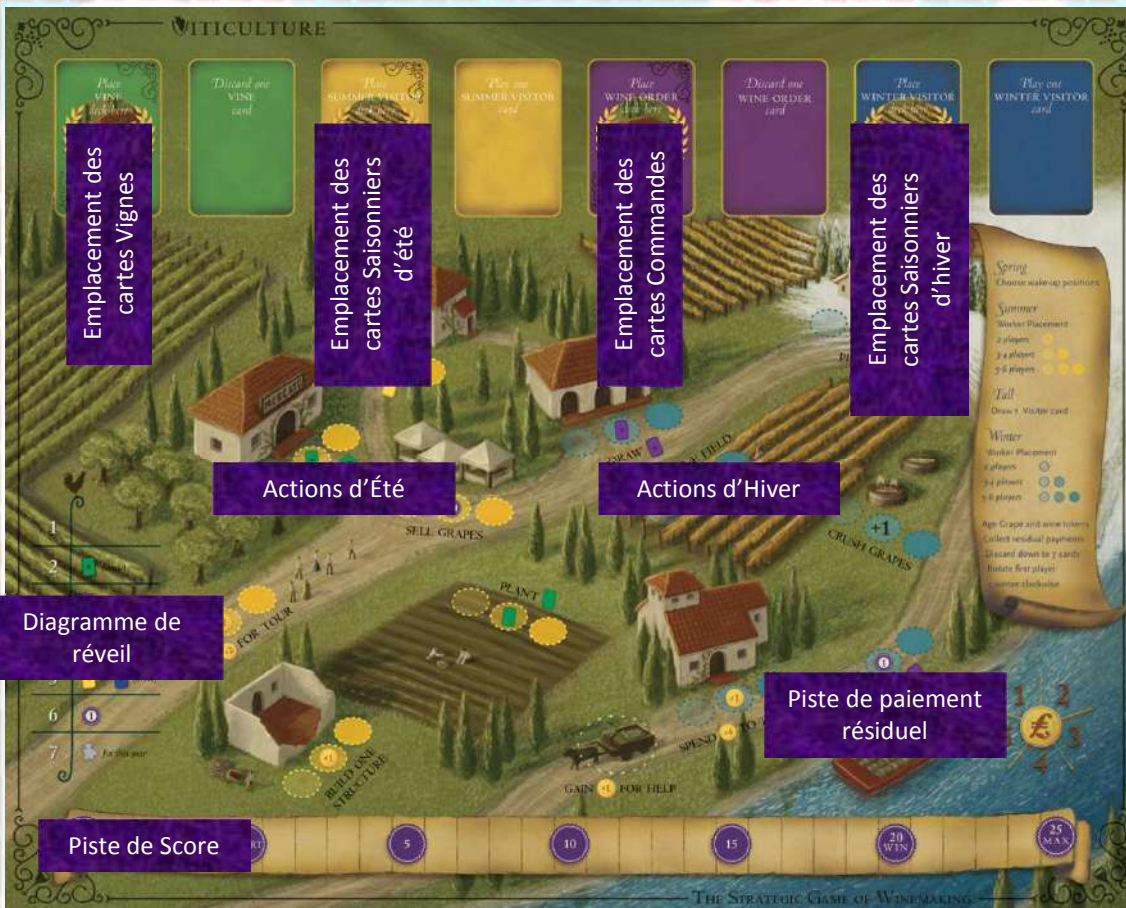
(52 Bronze d'1£, 12 Argent de 2£, 8 or de 5£)



1 Jeton Premier Joueur



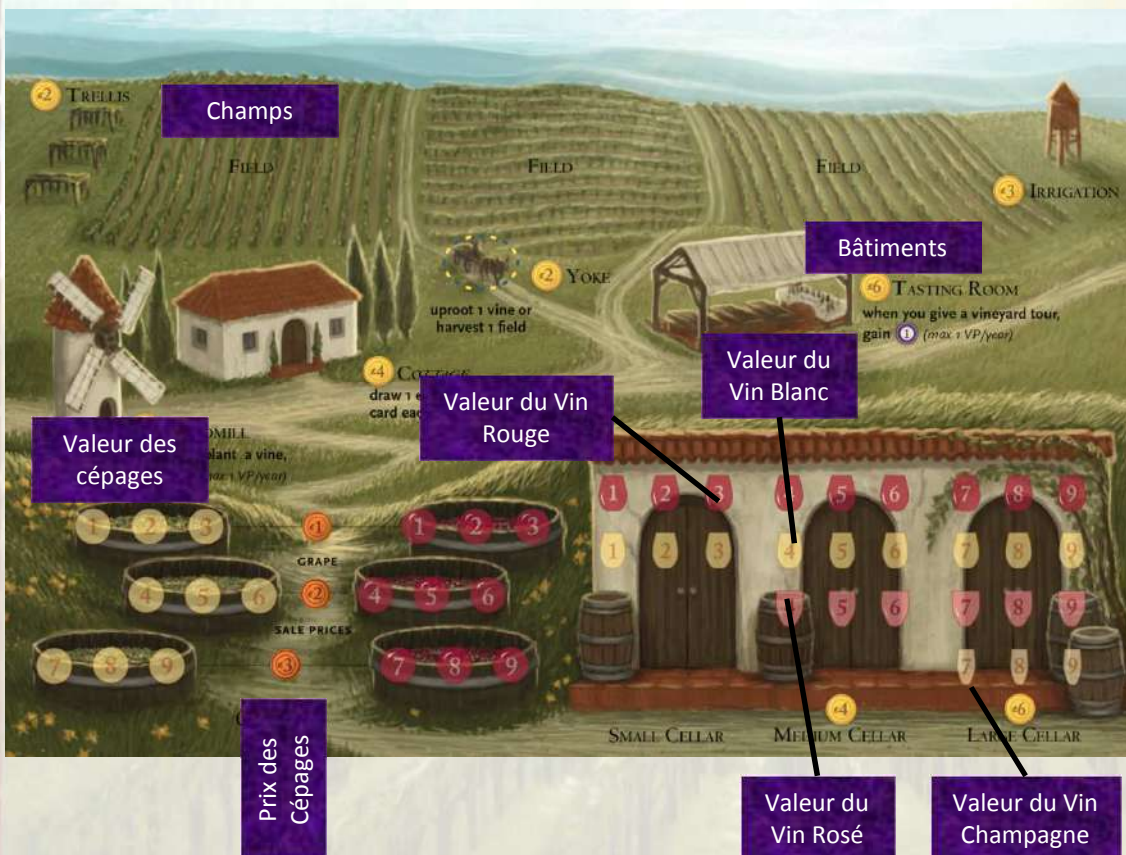
Règle du jeu



Mise en place

Placez un coq de chaque joueur près de la piste Ordre du Tour et un bouchon de chaque joueur sur la case START de la piste des Points de Victoire. Chaque joueur placera également sa bouteille de vin au milieu de la piste Royalties.

Note 1 : Il y a des cartes Saisonniers Eté ou Hiver qui font perdre des points. Un joueur ne peut aller plus bas que la case -5 de la piste des points de Victoire. Si un joueur est sur cette case, il ne pourra pas utiliser une carte lui faisant perdre des points.



Note 2 : Le plateau de jeu et les plateaux individuels sont doubles faces. L'une est destinée aux débutants, l'autre aux joueurs expérimentés. Seules les informations destinées aux débutants les différencient.

Note 3 : Tout ce qui est sur les plateaux individuels tel que le nombre d'ouvriers disponibles, les liras, le nombre de cartes, est visible de tous et ne peut être caché.

Mise en place

Plateau Vignoble: Chaque joueur reçoit un vignoble et 3 cartes champs différentes : 5£, 6£ et 7£. Placez les face « champs » sur le vignoble. Mélangez ensuite toutes les piles de cartes et placez-les sur le plateau.

Gestion De La Pile : Si l'une des quatre piles de cartes est vide durant la partie, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile. S'il n'y a ni cartes dans la pile, ni cartes dans la défausse, cette pile est alors indisponible jusqu'à ce que de nouvelles cartes soient défaussées.

Premier joueur: Mélangez tous les coqs des joueurs et tirez en un au hasard. Le propriétaire du coq tiré est le premier joueur, il récupère le jeton Premier Joueur.

Mères et Pères: Après avoir tiré au hasard le premier joueur, mélanger les piles de cartes Mère et Père et donner en une de chaque à chaque joueurs. Ses cartes son face visible. Chaque joueur commence avec les ressources indiquées sur les deux cartes.

Variante avancée: Au lieu que deux cartes soient donnée au hasard, chaque joueur pioche deux cartes Père et Mère, et choisi une carte de chaque.

Chaque Mère permet d'obtenir 2 ouvriers classique. Piochez les cartes indiquée sur la cartes Mère. Cela constituera votre main de départ. Prenez les cartes avant les ressources octroyées par la carte Père.

Chaque carte Père permet d'obtenir 1 Grand ouvrier, et une certaine quantité de monnaie. Les cartes Pères vous donne aussi la possibilité de deux choix: commencer avec une infrastructure spécifique, ou avoir un peu plus de monnaie au début du jeu. Les joueurs font leur choix en tournant en sens horaire et en commençant par le premier joueur. Plusieurs Pères offre un ouvrier supplémentaire ou 1 PV à la place d'une Infrastructure.

Après que toutes les ressources de départ soient distribuées à chaque joueurs, remettez dans la boîte les cartes Mère et Père. Ses cartes servent uniquement à déterminer les ressources de départ de chaque joueurs.

Terminologie:

Tout au long de cette règle, vous trouverez les termes **Valeur** et **Prix**,

Valeur fait référence à la valeur du raisin lorsqu'il est transformé en vin et la valeur d'un vin en exécutant une commande.

Prix fait référence à un montant que le raisin apportera lorsqu'il est vendu. Dans Viticulture, les raisins peuvent être vendu contre paiement immédiat, tandis que le vin est vendu via des Commandes en échange de point de victoire et de paiement résiduels

Exemple:

Vous commencez avec ses deux cartes Mère et Père:



Vous commenceriez le jeu avec 2 ouvriers classique, 1 carte vin, 1 saisonnier d'été, 1 carte commande, 1 Lire, 1 grand ouvrier et le choix entre 5 lires ou un Moulin.

Aperçu du jeu

Printemps

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, les joueurs vont déterminer quand ils se lèveront durant l'année en plaçant leurs coqs sur l'Echelle de Réveil (piste Ordre du Tour). Chaque joueur récupère immédiatement l'éventuel bonus. Une fois que tous les joueurs ont placé leurs coqs, la piste indique alors dans quel ordre les joueurs réaliseront leurs actions pour le reste de l'année.

Été

En été, en fonction de leurs positions sur l'Echelle de Réveil, chaque joueur placera un ouvrier sur une case jaune Action Eté du plateau de jeu et réalisera immédiatement l'action. (À 2 joueurs, le joueur 1 place un Ouvrier puis le joueur 2 place un Ouvrier, ensuite le joueur 1 place un nouvel Ouvrier et ainsi de suite). Les joueurs suivant feront de même jusqu'à ce que toutes les cases soient prises, que tous les joueurs aient passé ou qu'ils ne puissent plus faire d'actions. Si un joueur passe, il ne pourra plus poser d'autre ouvrier de la saison. (Toutes les actions possibles en été sont décrites en pages 6 et 7).

Automne

En automne, selon leur position sur l'Echelle de Réveil, chaque joueur pioche soit une carte Saisonnier Été soit Hiver et l'ajoute à sa main. Tout joueur qui a construit un cottage sur son plateau Vignoble peut piocher une carte Saisonnier supplémentaire de son choix.

Hiver

En hiver, de la même manière qu'en été, les joueurs se positionnent sur les cases bleues Action Hiver (chaque Ouvrier ne peut être utilisé qu'une fois dans l'année). Comme en été, le placement des ouvriers est déterminé par la position des coqs (le joueur positionné au plus haut jouera en premier, sans se soucier de ce que le dernier joueur a fait lors des saisons précédentes).

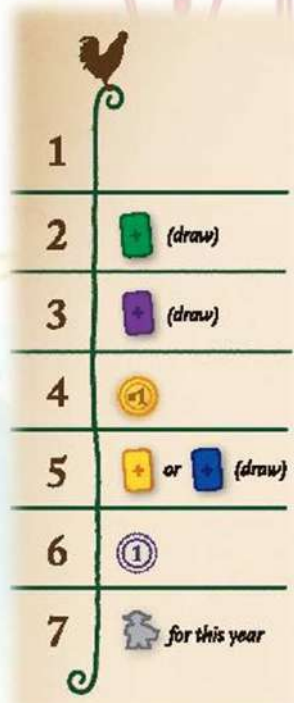
Fin d'année

À la fin de chaque année, les joueurs augmenteront l'âge de leurs cépages et de leurs vins, récupéreront leurs ouvriers, collecteront leurs royalties et le jeton Premier Joueur ira au joueur suivant dans le sens anti-horaire. Le jeu se termine si un joueur a atteint ou dépasse 20 points de victoire.



Actions du Printemps

Échelle De Réveil : En commençant par le joueur qui détient le jeton Premier Joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur place son coq sur un niveau inoccupé. Le nombre représente le niveau le plus tôt auquel le joueur veut que ses ouvriers se lèvent tout au long de l'année. Sachant que 1 est le plus tôt et 7 le plus tard. Pour les ouvriers, se lever tard, c'est mieux ; mais certainement pas pour le propriétaire du vignoble .



Temps 1: Pas de Bonus

Temps 2: Piocher 1 carte Vigne

Temps 3: Piocher une commande de Vin

Temps 4: Gagner 1 Lire

Temps 5: Piocher 1 saisonnier Été **OU** Hiver

Temps 6: Gagnez 1 Point de Victoire

Temps 7: Gagner l'ouvrier temporaire pouvant faire les mêmes actions qu'un ouvrier classique.

Exemple: Le joueur 1 avec le pion « Premier joueur » choisi l'emplacement 6 et gagne immédiatement 1 point de victoire. Le joueur 2 choisi l'emplacement 4 et gagne 1 Lire. Ainsi, bien que ce soit le joueur 1 qui est le pion « Premier joueur », pour le reste de l'année en cours, c'est le joueur 2 qui jouera en premier et ensuite le joueur 1, établi sur la position de chaque joueur sur le diagramme de réveil.

Note: Le premier joueur définit par cette échelle le restera en été, automne et hiver même s'il est le dernier à agir lors d'une saison. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, même si Joueur 2 (placé au niveau 4) est le dernier joueur à agir en été, il sera le premier joueur à jouer en automne puis en hiver.

Astuce de jeu: Lorsqu'un joueur passe durant l'Été, il peut faire glisser son Coq de gauche à droite sur le diagramme de réveil afin de voir quels joueurs restent actifs. Lorsque les joueurs passent durant l'Hiver, ils peuvent faire glisser leur Coq de droite à gauche. Cela permet ainsi de pouvoir voir en un coup d'œil quels joueurs on passé pendant l'Été et l'Hiver.

Placement des Ouvriers

- ❖ Un joueur ne peut utiliser chaque ouvrier qu'une seule fois par année. Ainsi, les ouvriers joués pendant l'Été ne pourront être joué pendant l'Hiver.
- ❖ Un joueur peut avoir plusieurs ouvriers sur une même action, tant que des places sont disponibles.
- ❖ Les ouvriers ne peuvent être placés que sur les cases d'action disponible de la saison en cours.
- ❖ Si un joueur passe, il ne peut plus placer d'ouvrier durant cette saison.
- ❖ Un joueur doit faire son action lorsqu'il place un ouvrier. Par exemple, si un joueur choisi l'action « Vendre du cépage », ce joueur doit vendre au moins 1 cépage.



Ouvrier sur une action Été

Actions utilisées suivant le nombre de joueurs



Dans une partie à 2 joueurs, seule la case de gauche est disponible ; à 3 et 4 joueurs, on ajoute la case du milieu. Enfin à 5 et 6 joueurs, les trois cases sont disponibles. Ces actions peuvent être occupées dans n'importe quel ordre. Chaque case ne peut être occupée que par un ouvrier.

Bonus:

La plupart des actions ont une case d'action avec un Bonus spécial optionnel. Un joueur peut prendre le bonus en plaçant un ouvrier sur une action avec une icône —1 lire, 1 carte, +1, etc— dessinée dessus. Quand il se place sur une action bonus, le joueur peut faire l'action ou prendre le bonus dans n'importe quel ordre, mais il ne peut prendre le bonus que s'il effectue l'action. Par exemple, un joueur ne peut pas placer son ouvrier sur l'action bonus "Fill 1 wine order" ("remplir une commande de vin") pour gagner 1 PV sans remplir sa commande de vin.

Placement du Grand ouvrier

Le Grand Ouvrier suit les règles de gauche pour les ouvriers mais a aussi des capacités spéciales. Le Grand Ouvrier peut se placer sur une case Action déjà occupée afin de faire cette Action. Plusieurs joueurs peuvent placer leur Grand Ouvrier de cette façon. Si vous placez votre Grand Ouvrier sur une case Action déjà prise, vous ne gagnez pas le Bonus de cette Action (voir page 6).



Exemple : Vous jouez à 2 joueurs et l'autre joueur a choisi de faire une visite avec son Ouvrier pour gagner 2 Lires. Si vous voulez aussi faire une visite, vous pouvez placer votre Grand Ouvrier sur cette case Action (sur le dessin de cette Action, pas sur la case) pour gagner aussi 2 Lires.



Variété et Valeur des cartes Vigne (paquet vert)

Chaque carte vin a un cercle avec un numéro représentant la valeur de la grappe de raisin à la vente. Certaines cartes ont une infrastructure dessinée en haut à gauche (irrigation, treillis, ou les deux). Les infrastructures dessinées sur une carte doivent être au préalable construites avant le raisin ne soit planté.

Variété	Couleur	Valeur	Total de carte	Infrastructure
Sangiovese	Rouge	1	4	Aucune
Malvasia	Blanc	1	4	Aucune
Pinot	Rouge et Blanc	1 de chaque	6	Treillis
Syrah	Rouge	2	5	Treillis
Trebbiano	Blanc	2	5	Treillis
Merlot	Rouge	3	5	Irrigation
Sauvignon Blanc	Blanc	3	5	Irrigation
Cabernet Sauvignon	Rouge	4	4	Treillis et Irrigation
Chardonnay	Blanc	4	4	Treillis et Irrigation

Treillis
Irrigation



Produit du raisin blanc
d'une valeur de 4.

Treillis



Produit du raisin blanc
d'une valeur de 2.

Irrigation



Produit du raisin blanc
d'une valeur de 3.



Produit du raisin blanc
d'une valeur de 1.

Actions de l'Été

La saison d'Été dans le jeu, est la saison où les joueurs vont étendre leur vignoble, aller au marché, planter leur vignes, poser les cartes saisonniers (*jaune*) pour les faire travailler, mettre en valeur leur vignoble et vendre des grappes.

Gain 1€: En été ou en hiver, les joueurs peuvent placer un ouvrier sur la charrette au bas du plateau pour gagner 1€. Placer 1 ouvrier ici compte comme un tour d'un joueur. Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers qui peuvent y être placés, tous joueurs confondus.

Déraciner: Certaines cartes saisonniers et l'action Joug donne la possibilité aux joueurs de déraciner une vigne. Pour faire cela, un joueur choisit une carte vigne d'un de ses champs et la récupère en main. Cette action est rarement utilisée ; on l'utilise quand on veut changer la production d'un champ plus tard dans le jeu.

Piocher une carte Vigne:

Piocher une carte Vigne (dos vert).

Bonus: Piocher une carte Vigne supplémentaire.

Faire visiter le Domaine:

Vous gagner 2 Lire

Bonus: Gagner 1 Lire supplémentaire.

Construire une infrastructure:

Construisez une infrastructure non construite sur votre Domaine en payant le cout correspondant, et placer le pion de l'infrastructure sur votre Domaine. (Pour plus d'information sur chaque Infrastructure, regardez p.13)

Bonus: Réduction du coût de construction de 1 Lire.

Note : Les joueurs ne peuvent avoir qu'une infrastructure de chaque sorte sur son plateau individuel.

Planter des cépages:

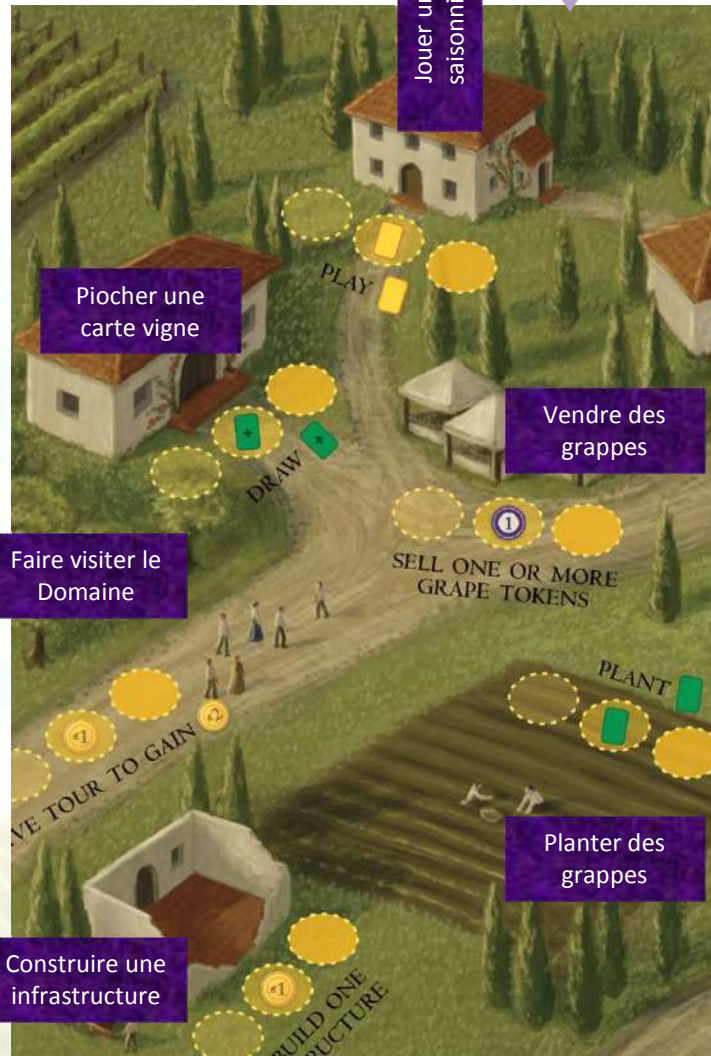
Plantez une vigne dans l'un de vos champs. Les vignes sont plantées en plaçant une carte vigne au dessus d'un champs vide, ou avec une autre vigne en empilant les cartes (la valeur maximum de chaque champs est de 6). Une fois la vigne positionnée, elle reste pour le reste de la partie, même après les vendanges. La seule possibilité de déplacer une carte vigne est l'action Attelage.

Bonus: Planter une vigne supplémentaire de votre main.

Jouer une carte saisonnier d'Été:

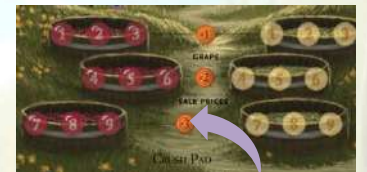
Jouer une carte saisonnier de votre main puis résoudre son effet. Une fois résolue, placer la carte dans la défausse correspondante du plateau de jeu.

Bonus: Jouer une carte saisonnier d'Été supplémentaire.



Vendre des cépages ou acheter/vendre un champs:

Vendez des pions cépages que vous possédez (au moins 1) de votre pressoir. Le prix de vente est indiqué entre les pressoirs. Par exemple, Une grappe de valeur 4 rapporte 2 Lires quand elle est vendue. Défausser le pion une fois la grappe vendue.



Prix de vente des cépages

Alternativement, vous pouvez vendre un de vos champs pour la somme indiquée sur la carte, ou racheter un champs que vous avez vendu (au même coût que le prix de vente). Vous ne pouvez pas vendre un champs qui possède des cartes vigne dessus, et à l'inverse, vous ne pouvez pas planter de vigne sur un champs vendu.

Bonus: Gagnez 1 Point de victoire.

Note :

Un champ ne peut pas excéder une valeur totale de 6 quand on ajoute la valeur totale des vignes sur ce champs. Par exemple : ce champ produit du raisin rouge pour une valeur de 2 et du blanc pour 4 autorisant ainsi un maximum de 6 lors des vendanges.



Cartes des Saisonniers d'Été et d'Hiver

Lorsqu'un joueur utilise une carte Saisonnier Été ou Hiver, l'effet indiqué s'applique immédiatement puis la carte est défaussée, mettant fin aux avantages de cette carte.

Les cartes Saisonnier sont jouées en plaçant un ouvrier sur une case d'action Saisonnier d'Été ou Hiver. Aucun ouvrier supplémentaire n'est requis pour bénéficier de l'action/bonus de la carte.

Vous ne pouvez jouer une carte Saisonnier que si vous êtes capable de complètement appliquer son effet. Par exemple, si une carte dit que vous devez donner 2£ à tous vos adversaires pour gagner un bénéfice, vous ne pouvez jouer cette carte que si vous avez assez de Lires pour payer 2£ à tout le monde. Les actions multiples des cartes saisonniers peuvent être jouées dans n'importe quel ordre.

Exemple:

Certains saisonniers possède deux clauses séparées par le mot « OU ». Ce sont deux clauses indépendantes. Dans l'exemple ci contre, Vous pourriez choisir entre (1) d'avancer l'âge de vos vins dans vos caves OU (2) perdre 1 PV



pour augmenter votre cave au prochain niveau.

Les règles pour former un nouvel ouvrier s'applique à toutes les cartes saisonniers – a moins que la carte ne dise le contraire vous ne pourrez plus utiliser l'ouvrier jusqu'à la prochaine année. L'icône « Ouvrier » sur une carte saisonnier indique « n'importe quel ouvrier ».

Améliorer la cave : Plusieurs cartes vous permettent "d'améliorer votre cave jusqu'au prochain niveau". Cela veut dire que vous pouvez construire une cave moyenne ou grande suivant celui que vous possédez déjà (vous ne pouvez pas construire une grande cave si vous n'avez pas la cave moyenne).

Conversions (→) : Certaines cartes permettent d'échanger des Lires contre des PV (ou vice versa). Par exemple, 3£ → 1PV veut dire que vous gagnez 1PV pour chaque 3£ que vous dépensez.

Aller page 11 pour des détails additionnels pour les cartes saisonniers.



Certains saisonniers vous permettent de payer pour augmenter la valeur de vos cépages sur vos pressoirs. Ceci n'est pas considéré comme une récolte mais plutôt comme un achat au marché. Une valeur de 1 sur vos pressoirs doit être disponible pour utiliser cette capacité.



Certains saisonniers font référence à des bonus pour construire des Infrastructures. Le bonus est seulement appliqué aux Infrastructures dont le prix exact est indiqué sur la carte. Par exemple, le Forgerons vous donne 1 PV pour construire un Moulin, un chai de dégustation, ou une grande cave.

Exemple et clarification des Saisonniers:



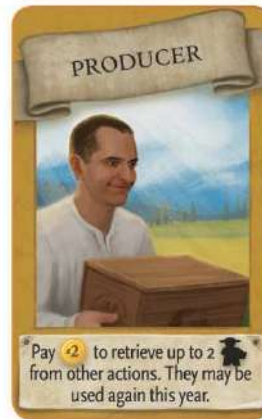
Cultivateur: Vous pouvez planter une carte Vigne sur un de vos champs même si la valeur du champs dépasse la valeur de 6. Ceci est la seule exception à la règle, sur la valeur maximal d'un champs. Vous ne pourrez pas continuer à planter dans ce champs dans vos futur tours, la valeur maximum étant déjà atteinte.



Planificateur: Placez un ouvrier sur une action de la saison suivante. Faites l'action au début de la saison. Par conséquent, si vous placez un ouvrier sur « remplir 1 commande de vin », vous faites cette action avant que les autres joueurs effectuent leurs action suivant le digramme de réveil.



Directeur: Vous pouvez faire une action (sans récupérer le bonus) de la saison précédente, sans placer d'ouvrier. Toutes les actions du plateau son disponibles, même si tout les espaces son occupé. Dans le jeu de base (sans le plateau de l'extension Tuscane), cette carte fait seulement référence à la saison d'Été.



Producteur: Payer 2€ et récupérez 2 ouvriers pour d'autres actions. Ils peuvent être utilisés pour l'année en cours. « D'autres actions » fait référence à une autre action que « jouer un saisonnier d'Été » où vous avez joué le producteur. Récupérer les ouvriers permet de libérer les actions, que vous ou les autres joueurs peuvent utilisées.



Guide: Tous les joueurs peuvent récupérer leur Grand ouvrier. Gagner 1 PV par joueur qui récupère son Grand ouvrier. Les joueurs ayant déjà passé leur tour à cette saison ne peuvent pas récupérer leur Grand ouvrier.



Métayer: Planter 1 Vigne sans avoir recours aux Infrastructures OU déraciner et/ou défausser 1 Vigne et gagner 2 PV. Cette carte vous permet de planter une vigne sans avoir recours aux Infrastructures. Vous pouvez défausser une carte de votre main – cela n'est pas limité à la carte vigne que vous déracinez.



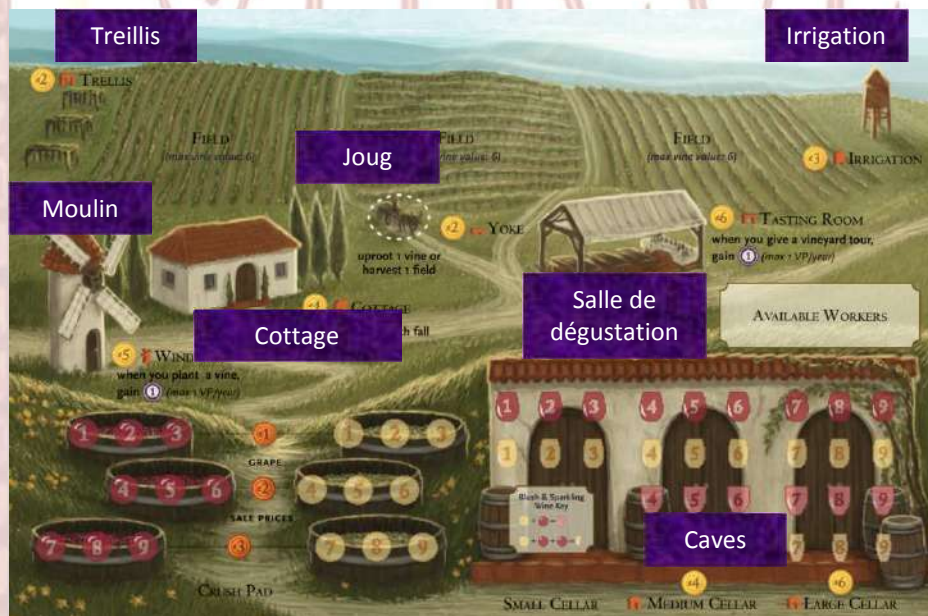
Organisateur: Déplacer votre Coq sur une ligne vide du diagramme de réveil, prenez le bonus associés et passer à la saison suivante. Lorsque vous passez en utilisant l'Organisateur, votre Coq restera sur l'ordre que vous aurez sélectionné pour la saison suivante. Sue le plateau de l'extension de Tuscane, vous pouvez choisir le premier ordre du digramme de réveil (s'il n'est pas occupé).



Zymologiste: Faites progresser jusqu'à 2 pions Vin d'une valeur de 4 ou plus, même si vous n'avez de cave plus grande. Par conséquent, vous pouvez utiliser cette carte pour faire 1 vin rouge d'une valeur de 5, même si vous n'avez pas de cave moyenne. Pour que ce pion passe à 6, vous avez besoin de construite au même moment une moyenne et une grande cave.

Infrastructures

Les Infrastructures vous permettent de planter des vignes de haute qualité, faire un meilleur vin, et gagner des bonus spéciaux en été et en hiver. Chaque Infrastructure a un coût indiqué par une pièce sur le plateau du joueur.



Treillis (2 Lires):

Le Treillis est requis pour certains type de vins.



Moulin (5 Lires):

Après qu'un joueur est construit un moulin, il gagne 1 point de victoire chaque fois qu'il plante une vigne (**max. 1 PV par année**).



Irrigation (3 Lires):

L'Irrigation est requis pour certains type de vins.



Joug (2 Lires):

Posséder un Attelage

Donne au joueur une action qui ne peut être utilisée qu'une fois par an, en **Été ou en Hiver seulement**. Placer un ouvrier sur le Joug permet au joueur de déraciner une carte vigne (qui retourne dans la main du joueur) ou de récolter un champs (voir « Récolte » dans les action d'Hiver). Si un joueur utilise le Joug, un ouvrier doit y être placé lorsque c'est le tour du joueur.



Chai de dégustation (6 Lires):

Après qu'un joueur est construit un chai de dégustation, il gagne 1 point de victoire pour chaque visite du domaine via l'action « Visite du domaine » ou carte saisonniers (**max. 1 PV par année**).



Caves (4 et 6 Lires): Les joueurs conservent leur vin dans des caves, mais une petite cave permet seulement de conserver une faible variété de valeur du vin.

Construire une cave Moyenne (4 à 6 en valeur du vin) et grande (7 à 9 en valeur du vin) permet aux joueurs de conserver des qualités de valeur de vin supérieur tel que le rosé dans la cave moyenne et du mousseux dans la grande cave.

Note: La cave moyenne doit être construite avant la grande.



Cottage (4 Lires):

Un joueur qui a construit un Cottage peut piocher une carte saisonnier en plus de la carte attribuée à l'Automne. Ces deux cartes peuvent être de saisonniers différents. **Note:** Quand un joueur pioche plusieurs cartes saisonniers à l'Automne, il doit piocher toutes les cartes en même temps.

Actions de l'Automne



L'automne est la saison où sont lancées les invitations auprès des saisonniers d'été et d'hiver qui fourniront une aide au vignoble. Selon l'ordre de l'Echelle de Réveil, chaque joueur invite un saisonnier d'été ou d'hiver en piochant une carte Saisonnier de son choix. Les joueurs réalisent cette action sans utiliser d'ouvrier. Si un joueur a son cottage de construit, il peut choisir chaque année de prendre une carte en plus mais elles doivent être prises en même temps.

Actions de l'Hiver

Il est temps de vendanger, de faire du vin qui correspond au mieux à la demande, de former de nouveaux ouvriers, de mettre les saisonniers au travail et de remplir les bons de commande.

Vendanger une vigne:

Choisissez un terrain ajoutez des jetons de raisin sur les valeurs correspondante du pressoir (détails page 15). Les cartes de vin restent sur les terrains vendangés — les vigneron ne déracinent pas les vignes quand ils ramassent le raisin.

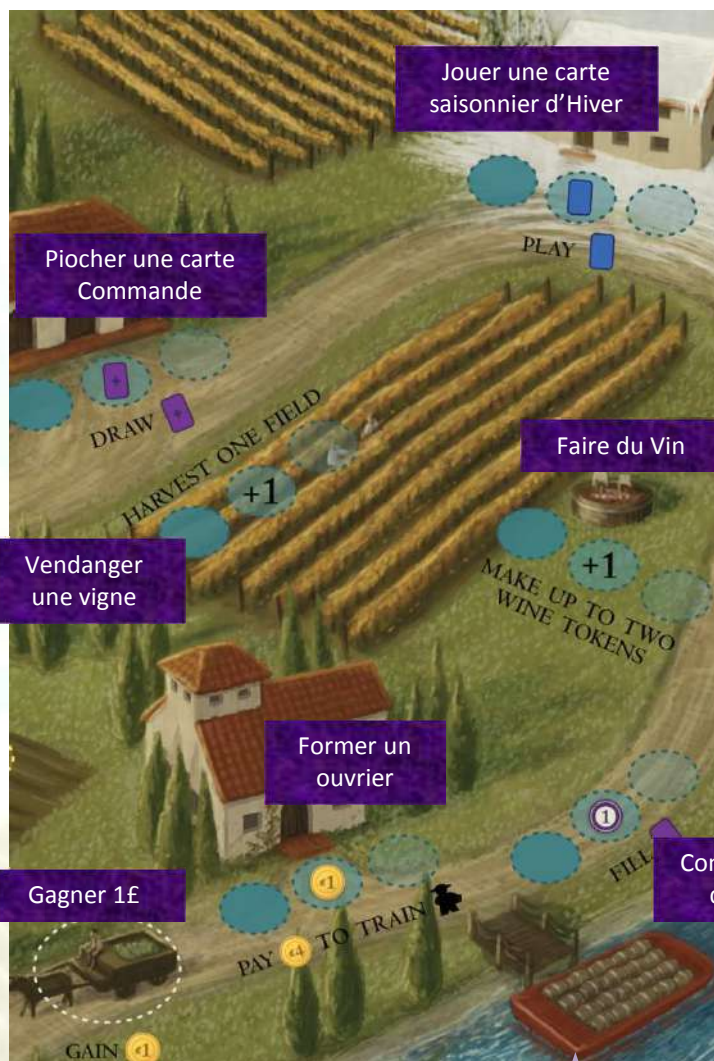
Bonus : Vendangez un terrain supplémentaire.

Gagner 1f: Gagnez 1f. Cette action n'est pas limitée à un ouvrier.

Former un nouvel ouvrier: Payez 4f pour former un nouvel ouvrier. Ce dernier est placé "à côté" du formateur et il ne pourra être utilisé que l'année suivante.

Bonus : Une remise de 1f.

Note : Un joueur ne peut avoir plus de 5 ouvriers et 1 grand ouvrier. Cette limite n'inclut pas l'ouvrier temporaire.



Jouer une carte saisonnier d'hiver :

Jouez une carte saisonnier hiver de votre main pour appliquer son effet. Placez-la sur la pile de défausse des cartes saisonniers hiver sur le haut du plateau de jeu.

Bonus : Jouez une carte de saisonnier hiver supplémentaire.

Réaliser jusqu'à 2 jetons Vin :

Changez les raisins du pressoir en vin (voir page 10 et 11 pour plus de détails) .

Bonus : Faites un jeton de vin supplémentaire.

Commande de Vin :

Remplissez les critères d'une carte de commande de vin et défaussez-la. Voir détails page 17.

Bonus : Gagnez 1PV.

Note : Un joueur peut utiliser un vin de valeur supérieure pour remplir une commande, mais la différence est perdue.

Joug : Déracinez une vigne ou vendangez un terrain.

Vendange et Foulage

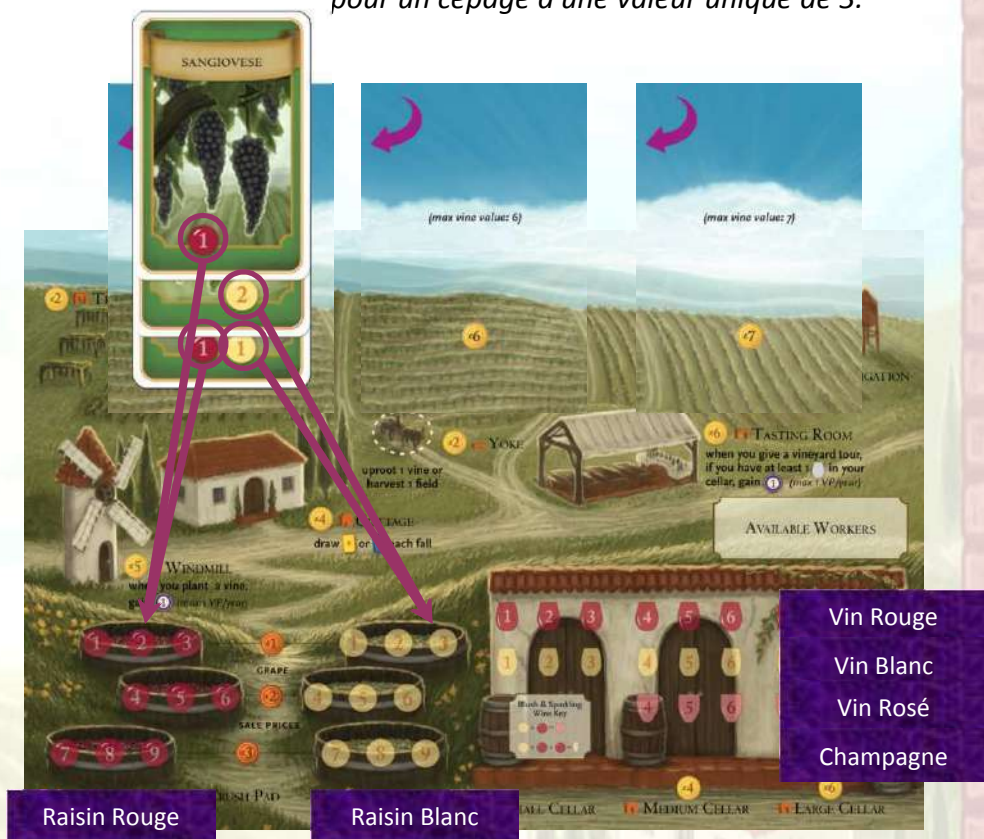
Quand un joueur vendange un terrain, il ramasse les raisins de la vigne sur ce champ.

Pour vendanger un terrain, additionnez les valeurs de toutes les icones de grappe rouge de la vigne pour créer un jeton cépage rouge et additionnez les valeurs de toutes les icones de grappe blanche de la vigne pour créer un jeton cépage blanc sur votre pressoir. Les cartes de vigne restent sur le terrain.

Note 1 : Chaque terrain ne peut être vendangé qu'une fois par an.

Note 2 : Vendanger plusieurs terrains peut créer deux cépages d'une même couleur et de même valeur. Si ça se produit, l'un des cépages doit être dévalué. Donc si l'emplacement de cépage blanc de valeur 4 de votre pressoir a déjà un jeton quand vous vendangez un terrain avec une grappe blanche de valeur 4, le nouveau jeton ira sur l'emplacement de valeur 3 (s'il est libre). S'il n'y a pas de case libre sur le pressoir, le raisin est perdu.

Exemple : Un joueur a trois vignes plantées sur un terrain. Quand il vendange sur ce terrain, il ajoute la valeur des deux raisins rouges (1 + 1) des vignes pour former un cépage unique de valeur 2 dans son pressoir, et fait de même avec les raisins blancs (1 + 2) pour un cépage d'une valeur unique de 3.



Fabriquer du Vin

Réaliser Jusqu'à 2 Jetons Vin:

Les joueurs font du vin en convertissant leurs jetons cépage de leur pressoir en jetons de vin. Les faibles valeurs de vin rouge et blanc peuvent être faites quand un joueur possède seulement la petite cave, mais la cave doit être améliorée pour faire du rosé, du champagne ou des valeurs plus élevées de vin rouge et blanc.

Quand un joueur fabrique plus qu'un jeton de vin, il peut fabriquer n'importe quel type de vin (identique ou pas).

Note 1 : Défaussez les jetons en excès quand vous créez du rosé ou du champagne.

Note 2 : Les joueurs doivent bâtir la cave appropriée pour stocker tout type de vin ou champagne de valeur supérieure à 3 ou 6.

Note 3 : Chaque icone de vin de la cave n'accueille qu'un seul jeton de vin. Les règles sont les mêmes qu'expliquées dans la Note 2 de la section Vendange de la page 16.

Note 4 : Une fois à la cave, les jetons Vin ne peuvent jamais être combinés.

Note 5 : Un joueur rusé foulera avec modération et stratégie en fonction des caves qu'il possède et des commandes qu'il a en main. Après tout, le raisin dans Viticulture vieillit comme le vin !

Vin Rouge : Transférez 1 jeton de cépage rouge vers la case correspondante du cellier. Par exemple, un cépage de valeur 3 devient un vin de valeur 3.

Vin Blanc : Transférez 1 jeton de cépage blanc vers la case correspondante du cellier.

Rosé : Combinez 1 cépage rouge et 1 cépage blanc pour faire 1 vin rosé égal à la valeur combinée des cépages. Par exemple, un cépage blanc de valeur 1 et un cépage rouge de valeur 4 font un vin rosé de valeur 5.

Champagne : Combinez 2 cépages rouges et un cépage blanc pour faire un champagne égal à la valeur combinée des cépages (exemple 2).



Exemple 1 : Un joueur décide de fouler son raisin pour faire du vin rouge, mais il n'a pas encore de cave moyenne. Le cépage rouge de valeur 1 devient un vin rouge de valeur 1, et le cépage rouge de valeur 4 est dévalué en vin rouge de valeur 3.



Exemple 2 : Le joueur décide de faire un vin Rosé, donc il combine un cépage rouge avec un cépage blanc de valeur égale aux deux valeurs respectives cumulées. Il peut le faire car il possède une cave moyenne.

Réaliser une commandes de Vins

Pour effectuer une commande de vin, placer un ouvrier sur l'action « Exécuter une commande de vin ». Certaines cartes Saisonnières vous permettent aussi d'effectuer une commande de vin.

Choisissez et révéler une carte de commande de vin de votre main. La carte montre une ou plusieurs icônes de vins dans lesquelles se trouve un chiffre. Ceci correspond à la valeur minimum des pions de vins que vous devrez défausser de votre cave afin de remplir cette commande.

Après avoir défaussé les pions des vins de sa cave, le joueur gagne des point de victoire et des royautés indiqués en bas de la carte (le joueur place son pion « Bouteille » sur la piste des royautés, et défausse la carte commande).

Commande pour un vin rouge de valeur 2 et un vin blanc de valeur 4.



3 Points de Victoire gagnés
1£ Royautés gagné

Exemple : Réaliser Une Commande De Vin

Cette carte Commande requiert un vin rouge de valeur 2 et un vin blanc de valeur 4. Pour remplir sa commande, le joueur révèle la carte Commande, retire les jetons correspondants de son cellier, avance sur la piste Points de Victoire de 3 points et avance de 1£ sur la piste Residual Payment (Royautés). Le joueur défausse la carte Commande.

Royalties (Residual Payment)

Les joueurs gardent une trace des Royautés obtenus des commandes sur la piste Royautés. Tous les joueurs commencent avec leur jeton bouteille de vin sur le symbole Lire au milieu de la piste. Quand un joueur remplit une commande, ce joueur déplace son jeton sur la piste du montant indiqué sur la carte Commande. Il reste à cette position — pas de remise à zéro. À la fin de chaque année, chaque joueur gagne des lres égales à sa position sur la piste Royautés (1 = 1£). Le montant maximal en Royautés qu'un joueur peut recevoir est 5£, même s'il remplit de nouvelles commandes. (Les joueurs reçoivent leurs paiements à la fin de chaque année.)



Fin d'Année

À la fin de chaque année, les cépages et les vins des joueurs se bonifient, les ouvriers sont retirés du plateau, les éventuels royalties sont encaissés, et le jeton premier joueur est donné au joueur suivant dans le sens anti-horaire.

Bonifier les cépages et les vins :

Augmentez les valeurs de tous les jetons Cépage et Vin de votre vieux pressoir et de vos celliers de 1 (ex. un jeton de valeur 2 passe à 3, un jeton de valeur 3 passe à 4). Une valeur ne peut jamais excéder 9.

Note 1 : Les jeton Vin peuvent vieillir au-dessus de 3 si un cellier de taille moyenne a été construit, idem avec les vins de valeur supérieure à 6 avec le grand cellier.

Note 2 : Les joueurs ne perdent pas de jetons vin ou cépage s'ils ne vieillissent pas. Par exemple, si un joueur possède un grand cellier contenant du vin rouge de valeur 8 et 9, quand ils prennent de l'âge, ils restent à la même position.

Retour des ouvriers : Les ouvriers retournent à leurs propriétaires et l'ouvrier temporaire retourne sur l'Échelle Réveil.

Collecte des éventuels royalties :

Les joueurs obtiennent un versement en lire(s) en fonction de leur position sur la piste Royalties (max 5£ par an).

Défausser jusqu'à avoir 7 cartes :

À la fin de chaque année, les joueurs défaussent des cartes de leur choix pour une taille maximale de 7.

Rotation du jeton premier joueur :

Passez le jeton Premier Joueur au joueur suivant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, puis retirez tous les coqs de l'Échelle Réveil.

Note : Le nouveau "Premier Joueur" est simplement le premier joueur à se positionner sur l'Echelle Réveil au printemps.



Exemple: Vieillesse du raisin et du vin avec une cave moyenne.

Fin du jeu et Égalité

Dès qu'un joueur atteint 20 points, l'année en cours se joue jusqu'à son terme, et le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur (25 points maxi). Voir page 1 pour les égalités.

