

## Contents

<b>1 Vinhos: 2010 Reserve (Resumo das regras com foco em 2 jogadores)</b>	<b>1</b>
1.1 Início do ano . . . . .	2
1.2 Ações . . . . .	2
1.2.1 1) Vinhedos: Compre quantos quiser, mas apenas 1 por região. . . . .	2
1.2.2 2) Vinícolas: Construa 1 ou 2 vinícolas . . . . .	3
1.2.3 3) Enólogos: Contrate 1 ou 2 Enólogos. . . . .	3
1.2.4 4) Adegas: Construa 1 adega . . . . .	5
1.2.5 5) Vendas (mercado interno): Venda quantos vinhos quiser. . . . .	5
1.2.6 6) Exportação: Exporte quantos vinhos quiser . . . . .	6
1.2.7 7) Banco . . . . .	6
1.2.8 8) Especialistas (Sommelier) . . . . .	6
1.2.9 9) Passar/Coletiva de imprensa . . . . .	7
1.3 Manutenção . . . . .	8
1.4 Produção . . . . .	8
1.5 Feira do vinho . . . . .	8
1.6 Final do jogo e pontuação . . . . .	10

## 1 Vinhos: 2010 Reserve (Resumo das regras com foco em 2 jogadores)

Remova aleatoriamente 2 vinhedos.

Aleatoriamente selecione a ordem inicial de jogo.

Em ordem selecionada cada jogador seleciona um vinhedo da região desejada, paga seu custo, ganha o bônus relacionado da região e produz 1 vinho. Um cubo de notoriedade é adicionado a região do vinho produzido.

Tudo que é adquirido do tabuleiro é pago com bagos (cash). O salário dos enólogos é pago via banco.

O vinho produzido leva em consideração a qualidade base do mesmo, alguns modificadores podem incrementar esse valor (vinícolas por exemplo).

A ordem de turno é novamente alterada, levando em consideração a região de menor número no mapa, do menor para o maior.

Os tile de previsão do tempo dirão quais condições climáticas serão enfrentadas no ano, quais características são tendência do ano para apreciação na feira e quais as preferências dos magnatas.

No primeiro ano o tile 0 é utilizado onde o clima não terá impacto e os magnatas não se importam com as startups do vinho.

## 1.1 Início do ano

Descarte o tile de previsão do tempo (obviamente não no ano 1) e coloque o marcador de impostos (marcador do turno) no espaço inicial.

Em ordem de turno cada jogador seleciona uma ação.

Todos iniciam o jogo no espaço central do "Quadrel" e selecionam a ação desejada.

Ações adjacentes (diagonais contam) ao espaço onde se encontra o jogador são gratuitas. Ações não adjacentes custam 1 bago pago ao banco. Ações onde o meeple de outro jogador se encontre custam 1 bago, pago ao respectivo jogador. Ações onde esteja o marcador de impostos (marcador do turno) custam 1 bago, pago ao banco.

Estes efeitos podem ocorrer simultaneamente caso coincidentes. Ex: Maria usa a ação onde se encontra João e lhe paga um bago, nesse local também existe o marcador de impostos, Maria também paga um bago ao banco, gastando um total de dois bagos.

O jogador nunca pode executar a mesma ação novamente, o movimento para outra ação é sempre obrigatório. A exceção é no centro do "Quadrel" onde é possível permanecer sem executar nenhuma ação (plan better).

Quando um jogador realiza a ação de passar/coletiva de imprensa, ele seleciona a sua própria ordem de turno para a ação sub-sequente.

Após a realização da segunda ação no ano o marcador passa para a fase de manutenção.

## 1.2 Ações

### 1.2.1 1) Vinhedos: Compre quantos quiser, mas apenas 1 por região.

- Pegue o vinhedo do topo da pilha da região desejada.
- Pague o custo em bagos (cash).
- Coloque em seu tabuleiro em um lote vazio de uma de suas fazendas, ou com outro vinhedo da mesma região do mapa e do mesmo tipo de vinho (branco ou tinto).

Caso seja o primeiro vinhedo na sua fazenda, coloque seu disco na região do mapa de onde o vinhedo fora comprado. Se possível adicione um cubo de notoriedade à região.

- Pegue o bônus da região caso se aplique.

### **1.2.2 2) Vinícolas: Construa 1 ou 2 vinícolas**

Para cada vinícola construída o jogador deve:

- Pegar 1 tile de vinícola.
- Pagar 3 bagos (cash).
- Colocar a vinícola em um lote livre em uma fazenda à sua escolha em seu tabuleiro de jogador.

Cada fazenda pode ter no máximo 2 vinícolas. Não é obrigatório que exista um vinhedo na fazenda.

Se possível adicione um cubo de notoriedade à região selecionada (caso exista um vinhedo na fazenda, dessa região), se não for, adicione o cubo à própria vinícola e aguarde o momento onde um vinhedo seja adicionado à fazenda para colocar esse cubo na respectiva região.

### **1.2.3 3) Enólogos: Contrate 1 ou 2 Enólogos.**

Enólogos trabalham em vinícolas, adicionam 2 à qualidade do vinho produzido. Podem mover-se entre fazendas antes da produção.

Para cada Enólogo contratado:

- Pague 1 bago (cash).
- Coloque o mesmo sobre uma vinícola, cada vinícula comporta 1 Enólogo.

Fazendeiros não podem ser contratados neste modo de jogo (2010 Reserve) a única forma de obtê-los é na região de **Ribadejo**.

**Para que as próximas ações sejam melhor compreendidas, alguns conceitos precisam ser apresentados:**

**Envelhecendo e produzindo vinho:**

Ao final de cada ano antes da produção mova dos vinhos existentes um slot para a direita em seu depósito ou adega, representando o envelhecimento. Quando não houver mais espaço o vinho se transforma em vinagre e é perdido.

Depois disso é possível mover cada Enólogo para uma vinícola livre.

Fazendeiros podem ser movidos para um vinhedo livre (ver a região de Ribadejo para o uso de fazendeiros).

Então a produção de vinho é iniciada:

- Calcule a qualidade do vinho.
- Pegue um tile do número apropriado.
- Coloque esse tile no espaço mais à esquerda de seu depósito ou adega. Com o lado de vinho branco ou tinto, conforme a produção do respectivo vinhedo.

### Qualidade do Vinho

- 2 pontos para cada vinhedo na fazenda.
- 1 ponto para cada fazendeiro na fazenda.
- 1 ponto para cada vinícola na fazenda.
- 2 pontos para cada enólogo na fazenda.
- 3 pontos se estiver fazendo vinho do porto (ver a região de Douros para o uso do vinho do porto).
- Condições climáticas de +2 até -2

Lembrete: Cada vinhedo pode comportar apenas 1 fazendeiro e cada vinícula apenas 1 enólogo.

### Valor do vinho

- Qualidade do vinho +
- 1,3,5 de envelhecimento na adega +
- Opcionalmente 1 ou 2 pontos por cubo de notoriedade descartado da respectiva região do vinho produzido +
- 1 ponto caso o vinho seja da região de **Algarve**

#### 1.2.4 4) Adegas: Construa 1 adega

Ajudam que o vinho envelheça mais, aumentando seu valor. Quanto mais velho o vinho, mais valioso se torna.

- Pegue o tile de adega.
- Pague 2 bagos (cash).
- Cubra um de seus depósitos e mova os vinhos existentes para a adega.
- Se possível coloque um cubo de notoriedade em um espaço disponível na respectiva região.

Caso não exista um vinhedo na fazenda onde a adega foi colocada, deixe o cubo de notoriedade sobre a mesma, até que um vinhedo seja adquirido e colocado nessa fazenda.

#### 1.2.5 5) Vendas (mercado interno): Venda quantos vinhos quiser.

Para cada vinho vendido:

- Coloque 1 barril em um slot vazio de sua escolha.

O vinho deve ser do mesmo tipo (branco ou tinto) e ter no mínimo o mesmo valor do referido slot. Uma vez vendido o barril não poderá ser movido.

- Opcionalmente remova 1 ou 2 cubos de notoriedade da região de produção de seu vinho.

Apenas faça isso para atingir o valor necessário para a venda, não é permitido usar o cubo sem efeito prático apenas para restringir o uso pelo oponente.

- Descarte o tile do vinho.
- Receba o valor da venda como crédito na conta do banco.

#### **Recupere pares de barris dos estabelecimentos locais:**

Durante seu turno, antes de realizar sua ação, é possível recuperar **pares** de barris dos estabelecimentos locais, cada par deve vir do mesmo estabelecimento.

Para cada par recuperado coloque 2 cubos de notoriedade em regiões diferentes do mapa a sua escolha, 1 em cada.

### 1.2.6 6) Exportação: Exporte quantos vinhos quiser

A exportação provê pontos imediatos e pontuação de final de jogo.

Onde houver pontos circulados com uma arte em verde, estes são ganhos imediatamente. Onde essa arte for roxa, são pontuação para o final do jogo.

- Coloque 1 barril em um slot vazio do mercado de exportação. Este deve ser no mínimo o valor indicado no slot, cubos de notoriedade são permitidos para aumentar o valor do vinho, as regras seguem confirme descrito acima em vendas.

- Decarte o tile de vinho.

No jogo com 2 jogadores apenas os slots da área demarcada interna são válidos.

### 1.2.7 7) Banco

- Retirar seus bacos do banco: Mova seu marcador para trás o número de espaços relativo ao valor do saque e pegue este montante em bacos.

Caso atinja o valor de -2PV imediatamente perca esses pontos. Não será mais possível realizar saques até que o saldo seja novamente positivo.

- Depositar seus bacos no banco: Mova seu marcador para a frente o número de espaços relativo ao montante que deseja depositar e entregue seus bacos ao banco.

O valor máximo que o banco suporta são 24 bacos na conta do jogador.

- Investimento: Invista seus bacos no banco, o valor é indicado no tabuleiro. Na fase de manutenção receba juros pelo seu investimento como crédito no banco.

### 1.2.8 8) Especialistas (Sommelier)

Cada especialista pode ajudá-lo em determinada característica na feira do vinho.

Além disto cada um possui uma habilidade bônus que pode ser usada imediatamente. Para isso vire o tile do especialista para o seu verso e faça uso do bônus.

Após passada a próxima feira vire o especialista de volta para o lado da frente, a habilidade pode ser usada novamente, ou o especialista poderá participar da feira seguinte.

#### **1.2.9 9) Passar/Coletiva de imprensa**

- Passe e não faça nada

ou

- Dê uma coletiva de imprensa.

Introduza seu vinho na próxima feira de vinhos. Esta ação só pode ser realizada uma única vez por feira. Caso não faça a introdução de seu vinho por meio da coletiva, deverá fazê-lo diretamente no momento da feira.

- Declare qual vinho será apresentado na feira.
- Opcionalmente remova 1 ou 2 cubos de notoriedade da região de onde o vinho é proveniente para aumentar seu valor.

Isto pode ser necessário para atingir a expectativa do magnata Bruno ou apenas para apresentar um vinho e maior valor na feira.

- Ganhe os pontos de feira caso seu vinho seja de valor superior a 9, ganhe pontos pelo excedente.
- Pegue seu tile de feira de acordo com a tabela em seu tabuleiro pessoal de jogador.
- Escolha um quiosque de feira vazio e coloque seu tile nele. Pegue o bônus ofertado nele e ganhe pontos de feira de acordo com as características do vinho marcadas no quiosque. Ex: Aroma (verde), aparência (azul).

Características do vinho são trilhas na área de feira que representam os atributos de aroma, aparência, percentual de álcool e sabor e são incrementadas de acordo com o que consta no tile de previsão do tempo e com o uso de especialistas durante a feira.

- Coloque barris opcionalmente nos magnatas que consiga cumprir as exigências de apreciação do vinho. No máximo 2 dos três magnatas pode ser atendido.

Anabela: seu interesse é o tipo do vinho (branco ou tinto). Bruno: seu interesse é o valor do vinho. Carolina: seu interesse é pela região de onde o vinho é proveniente.

Tendo barris em um magnata lhe permite fazer ações bônus desse magnata ao custo de um vinho qualquer.

### 1.3 Manutenção

- Receba ou pague juros de acordo com seu investimento no banco (movimentação da conta).

Se não puder pagar, pague o que for possível com seu crédito no banco até atingir os -2PV, perca esses pontos, descarte uma vinícola, se não tiver como, descarte um vinhedo. Enólogos e fazendeiros movem-se opcionalmente para outras vinícolas ou vinhedos em outras de suas fazendas ou caso não tenham alojamento, são descartados para o estoque geral.

- Pague o salário dos Enólogos. Demita todos os que não possa ou não queira pagar.

Todos estas movimentações são feitas no banco. Bagos não são utilizados nesses casos.

### 1.4 Produção

- Envelheça o vinho.
- Opcionalmente redistribua os empregados (Enólogos para vinícolas e fazendeiros para vinhedos).
- Produza vinho.

Se a qualidade, levando em consideração os modificadores como às condições climáticas for maior que 0 (zero) pegue um tile do estoque e armazene em seu depósito ou adega.

### 1.5 Feira do vinho

Nos anos 3, 5 e 6 temos a feira do vinho.

Os jogadores que não colocaram seu tile em um quiosque na feira devem fazê-lo agora em ordem de turno, respeitando as mesmas regras da coletiva



de imprensa, porém a ordem de jogo não se altera e nem é possível adicionar barris aos magnatas.

Então ocorre a feira:

- Pegue todos os seus tiles de especialista e secretamente escolha o número de especialistas permitidos pelo seu tile de feira.

Só é possível usar especialistas das características presentes em seu quiosque.

- Simultaneamente os jogadores revelam os especialistas selecionados.

Os especialistas que apresentarem uma seta no canto inferior esquerdo de seu tile, movem a respectiva característica do vinho para cima.

- Receba pontos de feira de acordo com o nível das características associadas aos seus especialistas apresentados.
- Determine o ranking de acordo com o número acumulado de pontos de feira e atribua a pontuação de vitória.

Para 2 jogadores:

1a feira:

- 1o 9PV
- 2o 3PV

2a feira

- 1o 12PV
- 2o 4PV

3a feira

- 1o 15PV
- 2o 5PV

Em caso de empate os pontos são divididos.

Final de feira:

- Descarte os especialistas usados.
- Recupere seu tile de feira.
- Ajuste a ordem de turno, o último colocado da feira é agora o primeiro.

## 1.6 Final do jogo e pontuação

Depois da terceira feira do vinho começando com o jogador inicial (último colocado na feira), cada jogador usa o benefício de um magnata, descartando 1 vinho e movendo seu barril. Continue até que todos os jogadores terminem suas possibilidades.

É permitido usar as habilidades bônus de seus especialistas restantes.

Finalmente receba pontos por:

- Seu balanço no banco.
- Maioria nas colunas de exportação (empate os pontos são divididos).
- Multiplicadores de final de jogo na área dos magnatas.

O jogador com mais PV é o vitorioso.

Saúde!!