

Stonemaier Games Presents

# 비티컬처



# VITICULTURE

에센셜 에디션

게임 디자인: Jamey Stegmaier, Alan Stone, & Morten Monrad Pedersen

일러스트: Beth Sobel



구세계의 유서 깊은 와인 산지인 이탈리아의 투스카니(Toscana).

이곳에서 당신의 와인 생산 기술과 치밀한 책략을 필요로 합니다.

당신은 이탈리아에서 가장 위대한 와인 양조장을 만들기 위해 포도나무를 심고, 포도를 수확하며,

와인을 숙성시키고, 도매상들의 주문을 받아야 합니다.

1 - 6명 · 만 14세 이상 · 45 - 90분

<비티컬처>는 일꾼 놓기(Worker-Placement) 전략 게임입니다.

이번 에센셜 에디션은 <비티컬처>의 두 번째 에디션인 동시에, 저명한 디자이너인 우베 로젠베르크가 엄선한 <투스카니> 오리지널 확장의 요소 일부를 포함하고 있습니다.

## 게임의 목적

플레이어들은 일꾼을 놓고 방문객들을 맞아들이며 사계절 동안 여러 가지 일을 처리해 나갑니다(주어진 일꾼은 한 해에 한 번씩만 행동합니다). **봄**이 오면, 플레이어들은 일꾼들의 일과를 결정합니다. 일찍 일어난 플레이어는 먼저 행동할 수 있지만, 늦게 일어날수록 가치 있는 보너스를 받을 수 있습니다. **여름**이 오면, 각자 액션 칸에 일꾼을 놓아 포도나무를 심고 건축물을 건설하여 포도 농장을 발전시킵니다. **가을**이 오면, 플레이어들은 방문객들을 초청해 일꾼들을 돋게 합니다. **겨울**이 오면, 또다시 액션 칸에 일꾼을 놓아 포도를 수확하고, 와인을 제조하며, 주문을 받습니다.

## 최종 목표

게임의 최종 목표는 와인 양조장의 주인으로서 명성을 나타내는 승점 20점을 얻는 것입니다. 한 플레이어가 20점을 도달하면 모두가 현재 진행 중인 해의 연말까지 게임을 진행한 뒤, 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 승리합니다. 승점에는 제한이 없으며, 20점 이상도 획득할 수 있습니다. 동점이라면 아래 기준에 따라 순위를 결정합니다.

1. 가장 많은 리라를 갖고 있는 플레이어
2. 저장고에 있는 와인의 가치를 모두 더한 값이 가장 높은 플레이어
3. 크러쉬 패드(Crush Pad)에 있는 포도의 가치를 모두 더한 값이 가장 높은 플레이어

\* 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 [다이브다이스](http://www.divedice.com)(www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

# 구성물

## 카드 (총 232장)

포도나무 카드 42장  
(녹색 카드)



와인 주문 카드 36장  
(보라색 카드)



여름 방문객 카드 38장  
(노란색 카드)



겨울 방문객 카드 38장  
(파란색 카드)



포도밭 카드 18장  
(큰 사이즈; 각 앞면과 뒷면의 포도밭)



오토마 카드 24장  
(큰 사이즈; 뒷면 베이지색)



빨간색 카드 & 파란색 카드 36장  
(큰 사이즈)



## 게임 보드 (양면)

공용 보드 1개



개인 포도농장 보드 6개



## 토큰

6가지 색상의 일꾼 미플 30개와  
회색의 임시직 일꾼 1개



원로 일꾼 미플 6개



포도 및 와인 토큰 48개 (유리 토큰)



기상 토큰 6개 (수탉 토큰)



승점 토큰 6개 (코르크마개 토큰)



잔금 트랙터 토큰 6개 (와인병 토큰)



건축물 토큰 48개 (각 색상의 8가지 건축물)



리라 코인 72개

(£1 청동 코인 52개, £2 은 코인 12개, £5 금 코인 8개)



선 토큰 1개 (포도 모양)



## 규칙서 & 규칙 요약 및 참조

### 보관함(상자 및 트레이)

※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

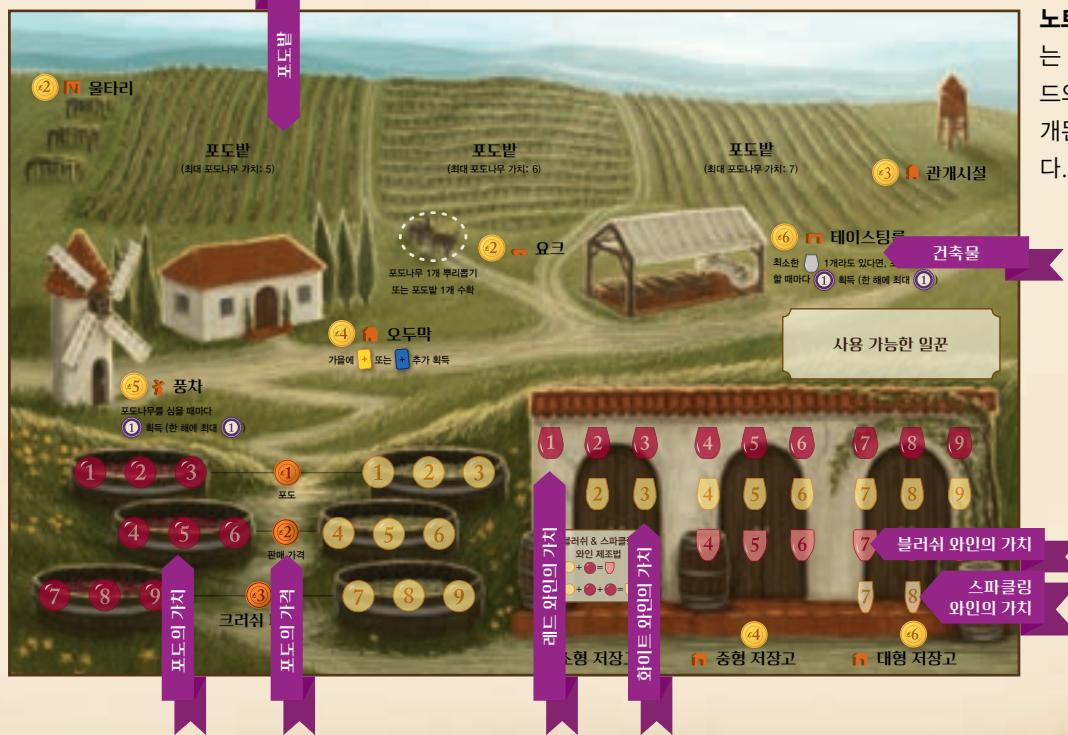
## 공용 보드 준비

플레이어들은 각각 수탉 토큰을 기상 차트 상단의 공간에, 코크크 마개 토큰은 승점 트랙의 **시작** 칸에, 와인병 토큰은 잔금 트랙커의 중앙에 올려놓습니다.



**노트 1:** 승점 트랙에는 몇몇 여름 방문객과 겨울 방문객의 효과를 적용하기 위해 마이너스 점수 칸이 마련되어 있습니다. 그러나 플레이어의 승점은 -5점 밑으로 내려갈 수 없기 때문에, 현재 승점이 -5점인 플레이어는 승점 감점 효과가 있는 일부 방문객 카드를 사용하지 못할 수 있습니다.

**노트 2:** 개인 포도농장 보드에 있는 일꾼의 수, 리라의 보유량, 카드의 숫자와 종류는 모두에게 공개된 정보이므로 감출 수 없습니다.



# 게임준비

**개인 포도농장 보드:** 각 플레이어는 개인 포도농장 보드를 받고 3가지 (5, 6, 7)의 포도밭 카드를 받습니다. 포도밭 카드를 나란히 (포도밭 쪽 면이 위로 향하게) 개인 포도농장 보드 위에 올려놓습니다. 작은 카드덱(녹색, 노란색, 보라색, 파란색)을 각각 잘 섞어서 공용 보드 위에 올려놓습니다.

**카드덱의 유지:** 게임 중 4종류의 카드덱이 하나라도 바닥나는 경우, 즉시 해당 카드의 버림더미를 잘 섞어서 새로운 카드덱을 만듭니다. 만약 카드덱의 카드를 모두 사용하였는데 버림 더미에 카드가 없다면 카드가 버려질 때까지 해당 카드덱은 사용하지 못합니다.

**선 플레이어:** 플레이어들의 수탉 토큰을 모두 가져와 손안에 넣고 잘 섞은 후 하나를 무작위로 뽑습니다. 해당 색상의 플레이어가 선이 되며 선 토큰(1)을 가져옵니다.

**빨간색 카드와 파란색 카드:** 선 플레이어를 정했다면 빨간색과 파란색 카드를 섞어서 각 플레이어에게 앞면이 보이도록 빨간색 카드와 파란색 카드를 각각 한 장씩 나눠줍니다. 각자가 받은 빨간색 카드와 파란색 카드에 따라 각 플레이어의 시작 자원이 결정됩니다.

**상급 변형 규칙:** 각자 빨간색 카드와 파란색 카드를 2장씩 받은 후 그중 1장씩 선택합니다. 모든 빨간색 카드에는 두 명의 일반 일꾼이 있습니다. 파란색 카드의 자원을 획득하기 전에 빨간색 카드에 표시된 카드를 손으로 가져옵니다.

모든 파란색 카드에는 한 명의 원로 일꾼이 있으며 대부분의 경우 일정량의 리라도 함께 줍니다. 파란색 카드는 또한 특정 건축물을 갖고 시작할지 아니면 몇 리라를 추가로 갖고 시작할지에 대한 선택권을 줍니다. 선 플레이어를 시작으로 플레이어들은 시계방향으로 돌면서 이에 대한 결정을 합니다. 몇몇 파란색 카드는 건축물 대신에 일반 일꾼 혹은 추가 승점을 얻을 수 있게 해줍니다.

모든 플레이어가 시작 자원을 받고 나면, 빨간색 카드와 파란색 카드를 모두 버립니다.

**참고:** 이전에 발매된 <비티컬처 에센셜 에디션> 한국어판에서 빨간색 카드는 마마 카드라는 이름이었고, 파란색 카드는 파파 카드라는 이름이었습니다. 확장을 포함한 여러 구성물에서 마마 카드나 파파 카드를 지칭하는 경우, 대신 빨간색 카드와 파란색 카드를 지칭하는 것으로 이해해주세요.

## 용어 설명:

**가치**는 포도가 와인으로 변환될 때 포도의 가치와 와인을 납품할 때 와인의 가치를 나타냅니다.

**가격**은 포도가 팔릴 때 받게 되는 돈을 나타냅니다. <비티컬처>에서 포도는 팔아서 바로 돈이 되지만, 와인은 와인을 납품하여 팔리게 되고 이를 통하여 승점 및 진금으로 교환됩니다.

## 예시

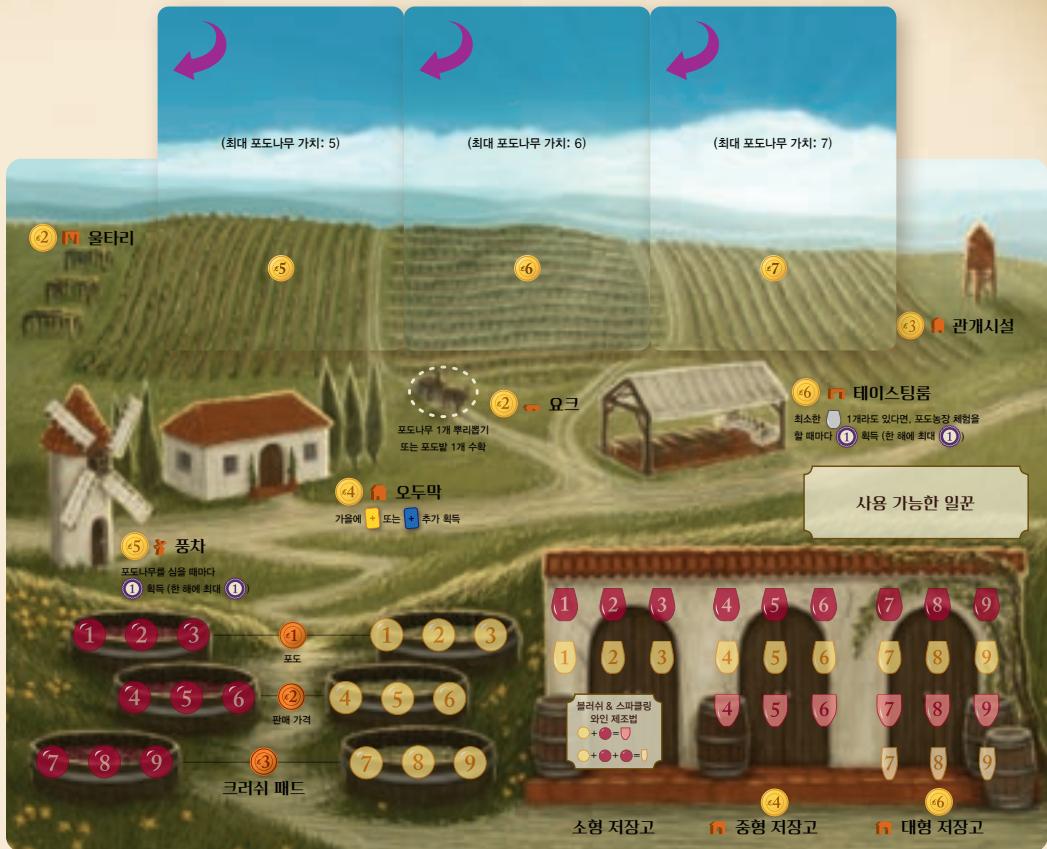
A에게 아래와 같은 빨간색과 파란색 카드가 주어졌습니다.



그러므로 A는 2명의 일반 일꾼과 포도나무 카드 1장, 여름 방문객 카드 1장, 와인 주문 카드 1장, 1, 원로 일꾼 1명과 풍차 건축물 혹은 추가 5 중 하나를 선택하여 게임을 시작하게 됩니다.

## 아이콘

	일반 포도 토큰		일반 와인 토큰
--	-------------	--	-------------



## 봄

선 토큰을 갖고 있는 플레이어부터 시작하여 시계방향으로 진행하며, 각 플레이어는 기상 차트의 비어있는 행에 자신의 수탉 토큰을 올려놓고 그 행의 보너스를 받습니다. 이후 1년 동안 이 차트에 놓인 순서대로 차례를 진행합니다.

## 여름

기상 차트의 가장 위에 놓인 플레이어부터 아래로 내려가며 순서대로 차례를 진행합니다. 각 플레이어는 여름 액션 칸(노란색) 중 가능한 칸에 일꾼 1명을 놓고 즉시 해당 액션을 수행하거나, 아니면 겨울에 일할 일꾼들을 남겨두기 위해 패스할 수 있습니다. 이런 식으로 모두가 패스할 때까지 계속해서 차례를 진행합니다.

## 가을

기상 차트의 가장 위에 놓인 플레이어부터 아래로 내려가며 순서대로 차례를 진행합니다. 각 플레이어는 여름 혹은 겨울 방문객 카드 중 1장을 뽑습니다.

## 겨울

기상 차트의 가장 위에 놓인 플레이어부터 아래로 내려가며 순서대로 차례를 진행합니다. 각 플레이어는 겨울 액션 칸(파란색) 중 가능한 칸에 일꾼 1명을 놓고 즉시 해당 액션을 수행하거나, 패스하여 그해의 자기 차례를 완전히 마칩니다. 이런 식으로 모든 플레이어가 패스할 때 까지 차례가 계속해서 진행됩니다.

## 연말

플레이어들은 각자의 포도와 와인 토큰을 숙성시키고, 일꾼들은 개인 포도농장 보드로 되돌려 놓으며, 잔금을 받고, 수탉 토큰을 기상 차트에서 회수하고, 선 토큰을 반시계방향의 플레이어에게 전달합니다. 한 해의 어느 시점에든 승점 20점을 획득한 플레이어가 생긴다면, 그 해의 연말 단계 후에 게임이 종료됩니다.

# 봄 액션

**기상 차트:** 선 토큰을 갖고 있는 플레이어부터 시작해서 시계방향으로, 각 플레이어는 기상 차트의 비어있는 행에 자신의 수탉 토큰을 올려놓습니다. 차트의 각 숫자는 1년 동안 각자의 일꾼이 얼마나 일찍 일어나 활동할 것인지를 보여줍니다. 1은 가장 이른 시간이며 7은 가장 늦은 시간을 나타냅니다. 각 플레이어는 즉시 각자가 선택한 행에 표시된 보너스를 획득합니다.

기상 차트	봄 액션						
	1	2	3	4	5	6	7
	시간 1: 보너스 없음						
1							
2	(획득)	시간 2: 포도나무 카드 1장 획득					
3	(획득)	시간 3: 와인 주문 카드 1장 획득					
4	(1)	시간 4: (1) 획득					
5	(+ 또는 +)	시간 5: 여름 혹은 겨울 방문객 카드 중 1장 획득					
6	(1)	시간 6: 승점 1점 획득					
7	이번 한 해 동안	시간 7: 한해 동안 임시직 일꾼 획득 (일반 일꾼처럼 취급)					

**유용한 팁:** 만약 여름에 플레이어가 패스한다면 아직 차례를 진행 중인 플레이어들을 위해 기상 차트에서 자신의 수탉 토큰을 왼쪽 칸에서 오른쪽 칸으로 이동시킵니다. 그런 후 겨울이 되어 플레이어가 패스한다면 오른쪽 칸으로 옮겼던 수탉 토큰을 다시 왼쪽 칸으로 이동시킵니다. 이렇게 하면 각 계절에 어떤 플레이어가 현재 패스를 했는지 쉽게 확인할 수 있습니다.

**예시:** 선 토큰을 갖고 있는 A가 먼저 6번째 행을 선택하고 승점을 획득합니다. B가 4번째 행을 선택하고 (1)를 얻습니다. 이렇게 각 플레이어의 행동 순서는 기상 차트에 놓는 수탉 토큰의 위치에 따라 결정되며, 따라서 이번 한해 동안에는 선 토큰을 갖고 있는 A보다 B가 차례를 먼저 진행합니다.

**노트:** 여름, 가을, 겨울로 계절이 바뀔 때마다 차례 순서는 그해 봄에 정해진 기상 차트의 순서를 따릅니다. 그러므로 위의 예시에서, 기상 차트의 4번째 행에 있는 B가 만약 여름에 마지막으로 자신의 차례를 종료했더라도, B는 가을과 겨울에 다시 첫 번째로 자신의 차례를 진행합니다.

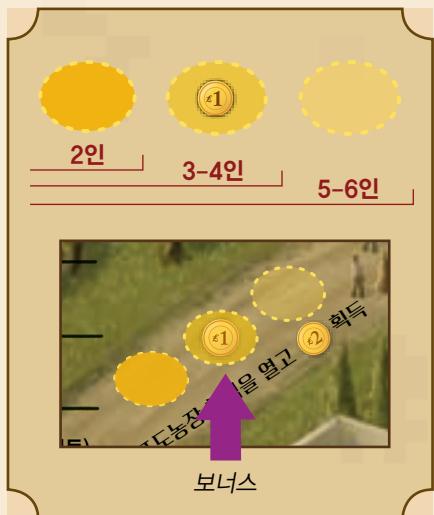
## 일꾼 놓기

- \* 플레이어는 일 년 동안 각 일꾼을 한 번씩만 사용할 수 있습니다. 그러므로 여름에 놓인 일꾼은 같은 해의 겨울에 사용할 수 없습니다.
- \* 플레이어는 한 차례에 1명의 일꾼만 놓을 수 있습니다.
- \* 3-6인이 플레이하는 경우, 각 액션에는 여러 명의 일꾼이 놓일 수 있습니다. 플레이어는 한 액션에 빈칸이 남았다면, 그 액션에 이미 다른 일꾼들(본인의 일꾼이든 다른 플레이어의 일꾼이든 무관함)이 놓여 있어도 일꾼을 놓을 수 있습니다.
- \* 일꾼은 현재 진행 중인 계절의 액션 칸에만 놓을 수 있습니다.
- \* 만약 패스한다면, 해당 플레이어는 현재 계절에는 더 이상 일꾼을 놓지 못합니다.
- \* 일꾼을 놓았다면 플레이어는 해당 액션을 반드시 수행해야 합니다. 예를 들어, 만약 플레이어가 “ 심기”라는 액션을 선택했다면 포도나무를 반드시 심어야만 합니다.



여름 액션 칸에 놓인 일꾼

## 플레이어의 수에 따른 게임의 규모 확대



2인 게임일 때에는 가장 왼쪽의 액션 칸만 사용하고 3-4인일 때에는 가장 왼쪽 칸과 중간 칸을, 그리고 5-6인일 때에는 액션 칸 3곳을 전부 사용합니다. **액션 칸은 위치한 순서에 상관없이 일꾼을 놓을 수 있습니다.** 각 액션 칸에는 일꾼 한 명만 놓을 수 있습니다.

**보너스:** 3인 게임 이상을 진행하는 경우, 모든 여름과 겨울 액션에는 특별 보너스가 있는 칸이 한 칸씩 있습니다. 플레이어는 아이콘 (1리라, 카드 1장, +1 등)이 있는 액션 칸에 일꾼을 놓을 때 해당 보너스를 획득할 수 있습니다. 플레이어는 액션과 보너스를 원하는 순서대로 수행하거나 획득할 수 있습니다. 액션은 필수로 수행해야 하지만 보너스는 선택적입니다. 예를 들어, “와인 납품” 액션의 보너스 액션 칸에 일꾼을 놓으면서 와인은 납품하지 않고 ① 만 획득할 수는 없습니다.

## 원로 일꾼 놓기

원로 일꾼은 일반 일꾼의 규칙을 따르지만, 특별한 능력을 갖고 있기도 합니다. 원로 일꾼은 모든 액션 칸이 다 채워진 액션을 선택하여 수행할 수 있습니다. 이런 식으로 한 액션에 여러 명의 플레이어가 각자의 원로 일꾼을 놓는 것도 가능합니다. 원로 일꾼도 일반 일꾼과 마찬가지로 보너스가 표시된 액션 칸에 놓이는 경우 해당 보너스를 받지만, 그렇지 않은 경우에는 보너스를 받지 않습니다.



**예시:** 2인 게임에서 상대방 플레이어가 포도농장 체험 액션 칸에 일꾼을 놓고 2리라를 받았습니다. 당신의 차례가 되어 만약 당신도 꼭 포도농장 체험 액션에 일꾼을 놓고 싶을 경우, 원로 일꾼을 사용하여 해당 액션에 놓고 2리라를 획득할 수 있습니다(이 경우 액션 칸이 아닌 해당 액션의 그림 위에 놓습니다).



## 포도나무 카드덱의 종류와 가치

각 포도나무 카드에는 포도나무에서 수확되는 포도의 가치에 대한 숫자가 표시된 원형 기호가 있습니다. 일부 카드의 좌측 상단에는 건축물(관개시설, 울타리, 혹은 두 가지 모두)이 표시되어 있습니다. 이런 경우 포도나무를 심기 전에 표시된 건축물이 모두 건설되어 있어야 합니다.

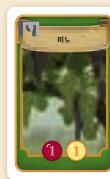
종류	색상	가치	총 카드 수	사용조건
산지오베제	적포도	1	4	없음
말바지아	백포도	1	4	없음
피노	적포도 & 백포도	각각 1	6	울타리
시라	적포도	2	5	울타리
트레비아노	백포도	2	5	울타리
메를로	적포도	3	5	관개시설
소비뇽 블랑	백포도	3	5	관개시설
카베르네 소비뇽	적포도	4	4	울타리 & 관개시설
샤르도네	백포도	4	4	울타리 & 관개시설

울타리  
관개시설



4-가치의  
적포도를 생산

울타리



1-가치의 적포도 &  
1-가치의 백포도를 생산

관개시설



3-가치의  
백포도를 생산



1-가치의  
적포도를 생산

## 여름 액션

여름은 포도밭을 일구고, 시장에 가며, 포도나무를 심고, 여름 방문객에게 일을 시키는 계절입니다.

또한 포도농장 체험 프로그램을 진행하며, 포도를 판매하는 계절이기도 합니다.

**획득:** 여름이나 겨울에 플레이어는 공용 보드의 하단에 있는 짐수레에 일꾼을 놓고 ①를 획득할 수 있습니다. 이곳에 일꾼 1명을 놓는 것도 플레이어의 차례를 소모합니다. 짐수레 액션 칸은 일꾼의 수량 제한이 없으므로, 일년 동안 누구든 여러 차례 해당 칸을 이용 할 수 있습니다.



**뿌리뽑기:** 플레이어는 일부 방문객 카드와 요크 액션으로 포도나무 카드를 뿌리뽑을 수 있습니다. 그렇게 한다면 플레이어는 자신의 밭에 심어져 있는 포도나무 카드 한장을 자신의 손으로 가져옵니다. 이 액션은 많이 사용되지는 않습니다. 다만 자신의 밭을 재정돈할 때 유용합니다.



**여름 방문객 카드 1장 사용:** 손에 든 여름 방문객 카드 한장을 사용하여 카드의 효과를 적용합니다. 사용한 카드는 공용 보드 상단의 여름 방문객 버림 더미에 놓습니다.

**보너스:** 여름 방문객 카드 한장 추가 사용.



**포도나무 카드 1장 획득:** 포도나무 카드 한장을 획득합니다.

**보너스:** 포도나무 카드 한장 추가 획득.

**포도농장 체험 열기:**

②를 획득합니다.

**보너스:** ① 추가 획득.

**건축물을 1개 건설:** 아직 건설하지 않은 건축물 중 한 개를 선택하여 비용을 지불하고 개인 포도농장 보드와 일치하는 곳에 놓습니다. (각 건축물에 대한 설명은 12페이지 참조.)

**보너스:** ① 획득.

**노트:** 각 건축물은 각자 하나씩만 건설할 수 있습니다.



**포도나무 1개 심기:** 자신의 포도밭 중 한 곳에 포도나무를 심습니다. 포도나무를 심을 때에는 비어 있는 밭에 놓거나, 또는 이미 심어진 포도나무 카드 위에 올려놓습니다. 한 번 심은 포도나무는 게임이 끝날 때까지 그 포도밭에 남아 있으며, 밭을 수확해도 마찬가지입니다. 포도나무 카드를 제거하려면 요크 액션을 사용하거나 방문객 카드를 사용하여 뽑아내는 수밖에 없습니다.

**보너스:** 손에 든 포도나무 카드 한장 추가로 심기.

**노트:** 포도밭 한 곳에 있는 포도나무 카드의 가치를 모두 더한 값은 각 밭의 최대 가치값(5,6,7)을 초과할 수는 없습니다. 현재 이 포도밭 가치의 총합은 5입니다.

**포도 1개 이상 판매 또는 포도밭 1개 구매/판매:** 크러쉬 패드에 있는 포도 토큰을 원하는 수량 만큼 (최소 1개) 판매합니다. 각 포도의 판매 가격은 크러쉬 패드 사이에 표시되어 있습니다. 예를 들어 4-가지의 포도는 ②에 판매됩니다. 이렇게 판매한 포도 토큰은 버립니다.



각 단계별 포도 토큰의 가격

또한, 포도를 판매하는 것이 아니라, 포도밭 한 개를 카드에 적힌 가격으로 판매하거나, 자신이 이전에 판매했던 포도밭 한 개를 (판매했던 가격으로) 재구매할 수 있습니다.

밭에 포도나무가 심어져 있다면 해당 밭은 판매할 수 없으며 판매된 밭에는 포도나무를 심을 수 없습니다.

**보너스:** ① 획득.



## 여름과 겨울 방문객 카드

플레이어가 여름이나 겨울 방문객 카드를 사용할 때, 해당 카드에 설명되어 있는 액션은 즉시 적용되고 보너스가 있다면 받은 뒤 카드는 바로 버려집니다.

방문객 카드는 여름/겨울 방문객 카드 액션 칸에 일꾼을 놓아서 사용 할 수 있습니다. 카드에 설명된 액션을 수행하기 위한 추가적인 일꾼은 필요하지 않습니다.

방문객 카드는 카드의 효과를 모두 적용할 수 있을 때만 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 다른 모든 플레이어에게 ② 씩 지불해야 카드의 혜택을 얻을 수 있다는 조건이 달린 경우, 모두에게 ② 씩 지불할 수 있을 만큼 리라를 갖고 있어야만 해당 카드를 사용할 수 있습니다. 방문객 카드에 만약 한 개 이상의 액션이 있다면 원하는 순서대로 적용 할 수 있습니다.

**저장고 업그레이드:** 몇몇 카드들은 “당신의 저장고를 다음 단계로 업그레이드” 시켜줍니다. 즉, 현재 저장고의 크기에 따라 중형 또는 대형 저장고를 만들 수 있다는 뜻입니다. (중형 저장고가 없다면 대형 저 장고로 업그레이드할 수 없습니다.)

회색 카드 아이콘은 “아무 종류의 카드”를 뜻합니다.

특정 방문객 카드에 대한 자세한 내용은 11페이지를 참조하세요.

### 예시

다수의 방문객 카드에는 굵은 글씨로 된 “또는”으로 구분되는 구절이 있습니다. 이 구절들은 각각 독립적인 조건입니다. 따라서 오른쪽 그림의 예시에서는 다음 두 조건 중 하나를 선택 해야 합니다. (1) 당신의 저 장고에 있는 모든 와인을 2 번 숙성시킵니다. 또는 (2)

승점 ① 읽고 저장고를 다음 단계로 업그레이드합니다.

새로운 일꾼의 훈련에 대한 규칙은 모든 방문객 카드에 적용됩니다. 카드에 별도로 명시되어 있지 않다면 새로 얻은 일꾼은 다음 해가 될 때까지 사용하지 못합니다.

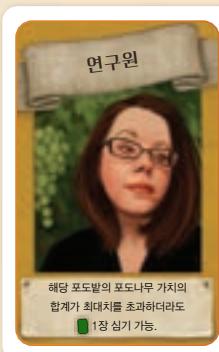
■ 아이콘은 “아무 일꾼”이라는 의미입니다.



몇몇 방문객들은 플레이어가 리라를 지불하여 크러쉬 패드에 1-가치의 포도를 놓을 수 있게 해줍니다. 이 포도는 포도나무에서 수확한 것이 아니라 시장에서 직접 구매해 온 포도들이라고 생각하면 이해가 쉽습니다. 이 능력을 사용하려면 크러쉬 패드에 있는 1-가치 포도의 자리가 비어 있어야 합니다.

몇몇 방문객들은 특정 가격의 건축물에 대하여 보너스를 줍니다. 이때 카드에 명시된 가격에 해당하는 건물에 대해서만 보너스가 적용됩니다. 예를 들어 대장장이는 풍차, 테이스팅룸, 대형 저장고를 건설할 때만 보너스 ① 을 받습니다.

## 예시 카드 & 설명



**연구원:** 해당 포도밭의 포도나무 가치의 합계가 최대치를 초과하더라도 **1장 심기 가능.** 이 카드는 예외적으로 포도나무 가치의 합계에 대한 규칙을 단 한 번 어길 수 있게 해줍니다. 즉, 이 카드의 효과를 적용한 이후에는 원래대로 포도나무 가치의 합계에 대한 규칙을 지켜야 합니다.



**운영자:** 일꾼을 놓지 않고 이전 계절의 (보너스를 제외한) 액션 중 원하는 액션을 수행. 액션이 가능한 계절이라면 이전 계절 중 어떤 계절의 액션을 선택해도 무방합니다. 모든 액션 칸이 다 찬 상태여도 액션을 선택할 수 있습니다. <투스카니> 확장을 사용하지 않는 <비티컬처> 기본판에서 이 카드가 말하는 이전 계절은 여름만을 의미합니다.



**동기부여자:** 모든 플레이어는 각자의 원로 일꾼 회수 가능. 이렇게 원로 일꾼을 회수한 다른 플레이어 1명당 ① 획득. 이번 계절에 이미 패스를 한 상대방은 원로 일꾼을 회수할 수 없습니다.

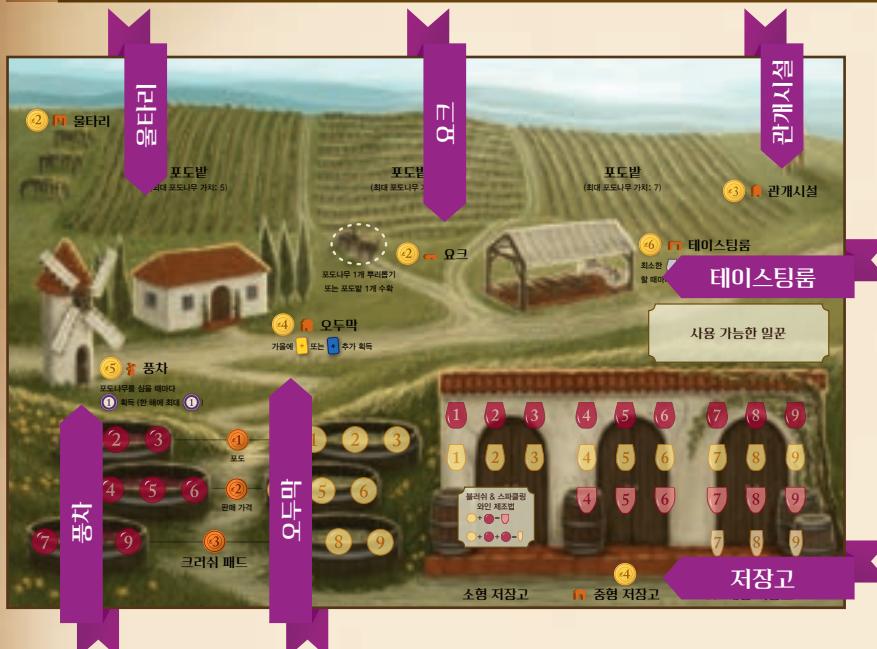


**모집책:** 자신의 **心头**을 기상 차트의 비어있는 행으로 이동시키고 보너스를 받은 후 다음 계절로 패스. 모집책을 사용하여 패스할 경우, 패스한 플레이어의 수탉은 기상 차트의 새로운 칸에 머물게 됩니다. <투스카니> 확장의 확장 보드에서는 (비어 있다면) 기상 차트의 첫 번째 행을 선택할 수도 있습니다.



## 건축물

건축물은 여름과 가을에 더욱 높은 품질의 포도나무를 심게 해주고, 더 좋은 와인을 제조하며, 특별한 보너스를 획득할 수 있게 해줍니다. 각 건축물의 비용은 개인 보드에 코인으로 표시되어 있습니다.



**울타리 (2):** 몇몇 종류의 포도나무를 심기 위해서는 울타리가 필요합니다.

**풍차 (5):** 풍차를 건설한 플레이어는 포도나무를 심을 때마다 승점 1점을 얻게 됩니다. (한 해에 최대 1)

**관개시설 (3):** 몇몇 종류의 포도나무를 심기 위해서는 관개시설이 필요합니다.

**테이스팅룸 (6):** 테이스팅룸을 건설하면, 저장고에 와인 토큰을 1개 이상 보유한 상태에서 "포도농장 체험" 액션 칸에 일꾼 1명을 놓을 때마다 승점 1점을 획득합니다. (한 해에 최대 1)

**저장고 (4 & 6):** 플레이어들은 저장고에 와인을 저장하지만, 소형 저장고는 품질이 낮은 종류의 와인을 저장할 공간밖에 없습니다. 중형 저장고(4~6 가치의 와인)와 대형 저장고(7~9 가치의 와인)는 플레이어들에게 더욱 품질 높은 와인을 저장할 수 있도록 해주는 동시에 중형 저장고에서는 블러쉬 와인을 그리고 대형 저장고에서는 스파클링 와인을 제조하고 저장할 수 있도록 해줍니다.

**노트:** 대형 저장고를 건설하기 전에 반드시 중형 저장고가 건설되어 있어야 합니다.

**요크 (2):** 요크를 보유한 플레이어는 한 해에 한 번, 원하는 계절(여름 또는 겨울)에 요크 액션 칸을 선택할 수 있습니다. 플레이어는 자기 차례일 때 일반 일꾼을 (또는 원로 일꾼을 일반 일꾼처럼 사용하여) 요크 액션 칸에 놓고, 포도나무 1개를 뿌리뽑거나 (포도밭에 있던 포도나무를 손으로 가져오기) 포도밭 1개를 수확할 수 있습니다. (요크 액션으로 수확하는 것은 여름에도 가능하나, 한 포도밭은 1년에 한 번만 수확할 수 있습니다. 수확에 관한 자세한 내용은 14페이지 참조)

**오두막 (4):** 만약 오두막이 건설되어 있다면, 가을이 시작할 때 (가을에 받는 방문객 카드에 추가적으로) 원하는 방문객 카드를 한 장 더 가져올 수 있습니다. 이렇게 두 장의 방문객 카드를 가져올 때, 두 카드의 종류는 같아도 되고 달라도 됩니다.

## 가을 액션

가을은 포도농장에 도움을 주는 방문객들을 초대하는 계절입니다. 이 방문객들은 여름이나 겨울에 도착해 여러분의 포도농장에 유용한 도움을 제공할 것입니다.

기상 차트의 순서대로 각 플레이어는 여름 또는 겨울 방문객 카드 중 원하는 카드 한장을 가져옵니다. 이 카드를 즉시 사용할 수는 없습

니다. (플레이어는 각 방문객 카드에 해당하는 계절인 여름 또는 겨울에 방문객 카드 사용 액션을 선택해야만 방문객 카드를 사용할 수 있습니다.)

오두막을 건설한 플레이어는 가을에 방문객 카드를 가져올 때, 여름이나 겨울 방문객 카드를 추가로 1장 더 가져올 수 있습니다.



## 겨울 액션

겨울은 포도를 수확하고, 수확한 포도로 와인을 제조하며, 와인을 주문 받는 시기입니다. 더불어 새로운 일꾼을 훈련하고, 겨울 방문객들에게 일을 시키며, 주문 받은 와인을 납품하는 계절이기도 합니다.

### 와인 주문 카드 1장 획득: 와인

주문 카드 한장을 획득합니다.

**보너스:** 와인 주문 카드 한 장  
추가 획득.

**포도밭 1개 수확:** 포도밭 한 곳을 선택해 포도 가지에 따라 크러쉬 패드 위에 포도 토큰을 추가합니다(자세한 내용은 14페이지 참조). 수확을 할 때 포도나무 카드는 포도밭에 그대로 둡니다. <비티컬처>에서는 포도를 수확할 때 땅에서 포도나무를 제거하지 않습니다.

**보너스:** 포도밭 1개  
추가 수확.

**획득:**  $\text{€}1$ 를 획득합니다.  
이 액션 칸은 일꾼 한 명으로 제한되지 않습니다.

**1명 훈련:** 훈련이 되었다는 것을 보여주기 위해 이 액션 칸의 근처에 새로운 일꾼을 놓지만, 이번 해에는 이 일꾼을 사용하지 못합니다.

**보너스:**  $\text{€}1$  획득.

**노트:** 플레이어는 최대 5명의 일반 일꾼과 1명의 원로 일꾼을 소유할 수 있습니다. 임시직 일꾼은 이런 제한을 받지 않습니다.



**겨울 방문객 카드 1장 사용:** 손에 든 겨울 방문객 카드 한장을 사용하여 카드의 효과를 적용합니다. 사용한 카드는 공용 보드 위의 겨울 방문객 버림 더미 위에 버립니다.

**보너스:** 겨울 방문객 카드 한 장  
추가 사용.

**와인 토큰을 최대 2개까지 제조:** 크러쉬 패드의 포도로 와인을 제조합니다(자세한 내용은 14, 15페이지 참조).

**보너스:** 와인 토큰 1개 추가 제조.

**와인 주문 1개 납품:** 와인 주문 카드의 내용에 맞는 와인을 납품하고 해당 카드를 버립니다(자세한 내용은 16페이지 참조).

**보너스:**  $\text{€}1$  획득.

## 포도밭 수확하기

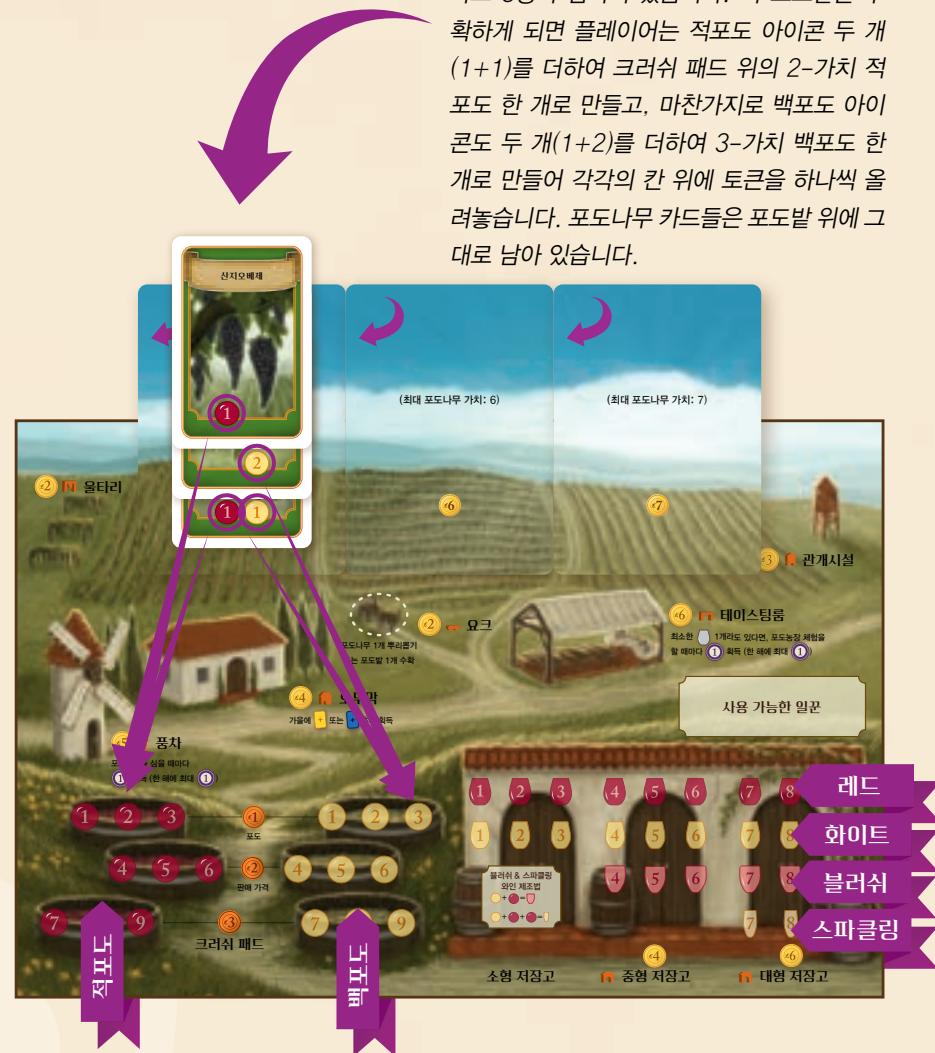
플레이어가 포도밭을 수확하면 해당 밭에 있는 포도나무 카드에 따라 포도 토큰을 얻습니다.

우선 수확하려는 포도밭의 적포도 아이콘 수치를 모두 더해 적포도의 가치를 계산한 뒤, 적포도 크러쉬 패드에서 그 총합에 해당하는 포도 아이콘 위에 포도 토큰 1개를 놓습니다. 그런 다음 그 밭의 백포도 아이콘 수치를 모두 더해 백포도의 가치를 계산하고, 백포도 크러쉬 패드에서 그 총합에 해당하는 포도 아이콘 위에 포도 토큰 1개를 놓습니다. **포도나무 카드들은 포도밭 위에 그대로 남아 있습니다.**

**노트 1:** 각 포도밭은 한 해에 한 번씩밖에 수확하지 못합니다. 만약 이번 해에 어떤 포도밭을 수확했는지 여부를 기억하기 어렵다면, 수확한 밭에 포도 토큰을 놓거나 그 밭에 심겨 있는 포도나무 중 맨 위 카드를 뒤집어 표시하세요.

**노트 2:** 크러쉬 패드에 표시된 포도 아이콘 1개 위에는 정확히 포도 토큰 1개만 놓을 수 있습니다. 만약 방금 수확한 포도의 가치에 해당하는 포도 아이콘 위에 포도 토큰이 이미 놓여 있다면, 플레이어는 수확한 포도의 품질을 낮추어야 합니다. 즉, 수확한 포도의 가치보다 낮은 가치의 포도 아이콘 위에 포도 토큰을 놓아야 한다는 뜻입니다. 예를 들어 4-가치의 백포도를 수확했는데 크러쉬 패드의 4-가치 백포도 아이콘 위에 토큰이 이미 놓여 있다면, 플레이어는 크러쉬 패드의 3-가치 백포도 아이콘 위에 토큰을 놓아야 합니다(만약 3-가치의 아이콘도 비어 있지 않다면 2-가치의 아이콘에 놓아야 하며, 이런 식으로 반복하다가 놓을 곳이 없으면 포도 토큰을 놓지 않습니다).

**예시:** 플레이어의 포도밭 한 곳에는 포도나무 카드 3장이 심어져 있습니다. 이 포도밭을 수확하게 되면 플레이어는 적포도 아이콘 두 개(1+1)를 더하여 크러쉬 패드 위의 2-가치 적포도 한 개로 만들고, 마찬가지로 백포도 아이콘도 두 개(1+2)를 더하여 3-가치 백포도 한 개로 만들어 각각의 칸 위에 토큰을 하나씩 올려놓습니다. 포도나무 카드들은 포도밭 위에 그대로 남아 있습니다.



# 와인 제조하기

**와인을 최대 2개까지 제조:** 플레이어는 크러쉬 패드에 있는 포도들을 각 가치에 상응하는 와인칸으로 이동시키면서 와인을 제조하게 됩니다. 플레이어가 소형 저장고를 소유하고 있을 때에는 가치가 낮은 레드 와인과 화이트 와인 토큰만을 제조할 수 있지만, 저장고를 업그레이드하면 블러쉬 와인과 스파클링 와인 그리고 가치가 높은 레드 와인과 화이트 와인을 제조할 수 있습니다.

여러 개의 와인을 한번에 제조할 때에는 같은 종류를 제조할 수도 있고 다른 종류의 와인을 제조할 수도 있습니다.

**레드 와인:** 적포도 토큰 1개를 와인 저장고의 해당 칸으로 이동시킵니다. 예를 들어 3-가치의 적포도는 3-가치의 레드 와인이 됩니다.

**화이트 와인:** 백포도 토큰 1개를 와인 저장고의 해당 칸으로 이동시킵니다.

**중요:** 와인을 제조할 때, 적포도 토큰 여러 개를 합쳐 레드 와인 하나를 제조하거나, 백포도 토큰 여러 개를 합쳐 화이트 와인 하나를 제조할 수 없습니다.

**블러쉬 와인:** 적포도 토큰 1개와 백포도 토큰 1개를 조합해서 합산한 포도 가치의 합계와 동일한 가치의 블러쉬 와인 토큰 1개를 제조합니다. 예를 들어, 1-가치의 백포도와 4-가치의 적포도를 조합해서 5-가치의 블러쉬 와인을 제조합니다. (예시 2)

**스파클링 와인:** 적포도 토큰 2개와 백포도 토큰 1개를 조합해서 합산한 포도 가치의 합계와 동일한 가치의 스파클링 와인 토큰 1개를 제조합니다.

**노트 1:** 블러쉬 와인 혹은 스파클링 와인을 제조하고 남은 토큰은 버려집니다.

**노트 2:** 가치-3과 가치-6을 초과하는 와인, 블러쉬 와인, 스파클링 와인을 제조하려면 적합한 저장고가 필요합니다.

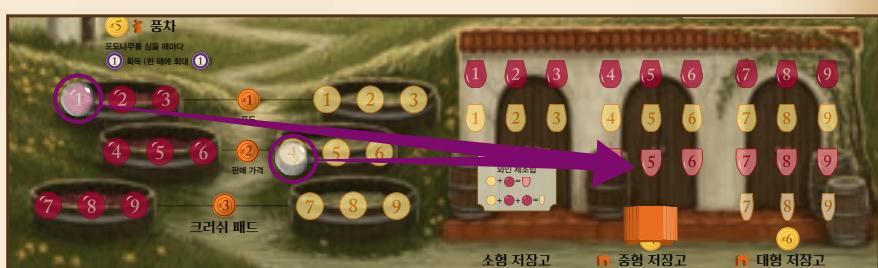
**노트 3:** 와인 저장고의 각 와인 아이콘 위에는 정확히 1개의 와인 토큰만 올려놓을 수 있습니다. 와인 저장고 또한 14페이지 노트 2에 설명된 규칙을 따릅니다.

**노트 4:** 한 번 저장고에 들어간 와인은 다시 조합되거나 제조되지 않습니다.

**노트 5:** 눈치 빠른 플레이어라면 손에 든 와인 주문 카드와 저장고에 보유한 와인들을 고려해 전략적으로 와인을 제조할 것입니다. <비티컬처>에서 포도는 와인과 똑같은 방식으로 숙성되니까요!



**예시 1:** A는 레드 와인을 2개 제조하기로 했지만 아직 중형 저장고가 없습니다. 그렇기 때문에 1-가치의 적포도는 1-가치의 레드 와인이 되고 4-가치의 적포도는 품질을 낮추어 3-가치의 레드 와인이 됩니다.



**예시 2:** B는 블러쉬 와인 1개를 제조하기 위해 적포도 한 개와 백포도 한 개를 조합해서 합산 가치의 블러쉬 와인 1개를 얻었습니다. B가 중형 저장고를 보유하지 않았다면 블러쉬 와인을 제조하지 못했겠죠.

## 와인 주문 납품하기

와인 주문을 처리하기 위해 와인을 납품하려면 "와인 납품" 액션에 일꾼 1명을 놓아야 합니다.

와인 납품은 몇몇 방문객 카드를 통해서도 가능합니다.

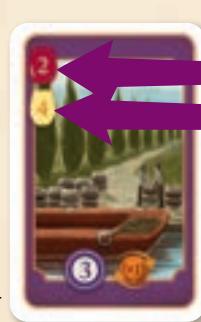
손에 든 와인 주문 카드 1장을 골라 공개합니다. 와인 주문 카드에는 내부에 숫자가 적힌 와인 아이콘이 1개 이상 표시돼 있습니다. 와인 아이콘 내부의 숫자는 이 주문에 따른 납품을 완료하기 위해 플레이어가 저장고에서 제거해야 하는 와인 토큰의 최소 가치입니다.

개인 포도농장 보드에서 조건에 맞는 와인 토큰들을 제거한 뒤 와인 주문 카드의 하단에 표시되어 있는 승점과 잔금을 보상으로 획득합니다. (잔금 트랙에서 자신의 잔금 트래커 토큰을 획득한 보상만큼 이동시킵니다.) 그리고 나서 와인 주문 카드를 버립니다.

주문 내용은 2-가치의 레드 와인 1개와 4-가치의 화이트 와인 1개

획득하게 되는 승점

잔금



### 예시: 와인 주문 납품하기

이 와인 주문 카드는 2-가치 이상의 레드 와인 1개와 4-가치 이상의 화이트 와인 1개를 요구하고 있습니다. 이 주문에 따라 와인을 납품하려면 먼저 와인 주문 카드를 공개합니다. 그런 다음 2-가치 이상의 레드 와인 토큰 1개와 4-가치 이상의 화이트 와인 토큰 1개를 저장고에서 제거합니다. 플레이어는 승점 3점을 획득하고 승점 트랙을 조정합니다. 플레이어는 잔금 트랙커에 있는 와인병 토큰의 위치를 ①만큼 이동시킵니다. 마지막으로 플레이어는 방금 납품한 와인 주문 카드를 버립니다.

### 잔금

플레이어들은 잔금 트랙커에 와인 주문을 완료하고 받아야 할 잔금을 기록합니다. 모든 플레이어는 게임을 시작할 때 각자의 와인병 토큰을 잔금 트랙커의 정중앙에 놓습니다.

주문 받은 와인을 납품하면, 그 플레이어는 잔금 트랙커에서 와인병 토큰을 와인 주문 카드에 표시된 리라의 수치만큼 이동시킵니다. 잔금 트랙커의 와인병 토큰은 나중에 리셋되지 않고 계속해서 현재 위치에 놓입니다.

매년 연말이 되면 각 플레이어는 잔금 트랙커에서 자신의 와인병 토큰이 놓인 자리의 수치만큼 리라를 받습니다. (1 = )

플레이어들은 잔금을 최대 까지 받을 수 있습니다. 와인병 토큰이 잔금 트랙커의 5칸에 있는 동안에는, 주문 받은 와인을 납품해도 잔금 트랙커에서 와인병 토큰을 이동시키지 않습니다.



## 연말

매년 연말이 되어 플레이어들이 모두 패스하고 나면, 플레이어들은 포도와 와인을 숙성시키고 일꾼들을 공용 보드에서 제거합니다. 더불어 와인 납품 대가인 잔금을 수령하고, 선 토큰을 반시계방향에 있는 다음 플레이어에게 전달합니다.

**포도와 와인 숙성:** 크러쉬 패드와 저장고에 있는 포도와 와인의 가치를 1씩 증가시킵니다. (2-가치의 포도/와인 토큰은 3-가치로, 3-가치의 포도/와인 토큰은 4-가치로) 와인과 포도의 가치는 9를 초과할 수 없습니다.

**노트 1:** 와인 토큰은 중형 저장고가 건설돼 있어야 4-가치 이상으로, 대형 저장고가 건설돼 있어야 7-가치 이상으로 숙성될 수 있습니다.

**노트 2:** 플레이어는 더 이상 숙성시킬 수 없는 경우에도 와인이나 포도 토큰을 잃지 않습니다. 예를 들어, 만약 숙성을 시켜야 될 때 플레이어가 중형과 대형 저장고를 보유하고 있고, 가치-8과 가치-9의 레드 와인 토큰을 저장해 둔 상태라면, 이 토큰들은 원래 있던 칸에 그대로 남습니다.

**일꾼 회수:** 플레이어들은 각자 자신의 일꾼들을 모두 회수하고 임시적 일꾼을 기상 차트에 돌려놓습니다.

**모든 주문에 대한 잔금 걷기:** 플레이어들은 잔금 트랙커에 놓인 본인의 와인병 토큰 위치에 따라 리라를 수령합니다. (매년 최대 5)

**손에 7장 남기기:** 매년 연말에 모든 플레이어들은 자신의 손에서 7장의 카드만 선택하여 남기고 나머지는 모두 버립니다.

**선 토큰 넘기기:** 선 토큰을 반시계방향에 있는 다음 플레이어에게 넘깁니다. 기상 차트에서 모든 수탉 토큰을 제거합니다.

**노트:** 새로 선 토큰을 받은 플레이어는 다음 봄이 되면 기상 차트에서 자신의 일꾼 놓기 순서를 가장 먼저 결정하며, 다른 이점이 주어지지는 않습니다.



**예시:** 중형 저장고로 포도와 와인을 숙성시키기.

## 게임 종료와 동점

어떤 플레이어가 승점 20점 이상에 도달하면, 그 해를 마무리한 뒤 (연말 단계까지 완료한 뒤) 게임이 종료됩니다.

승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점이라면 아래의 순서대로 확인하여 승자를 결정합니다.

1. 가장 많은 리라를 갖고 있는 플레이어
2. 저장고에 있는 와인의 가치를 모두 더한 값이 가장 높은 플레이어
3. 크러쉬 패드에 있는 포도의 가치를 모두 더한 값이 가장 높은 플레이어

## 친화적 변형 규칙

플레이어들은 액션 칸에 일꾼을 놓는 과정에서 액션 칸의 보너스를 제대로 수행할 수 있거나(예를 들어 여름 방문객 카드 사용 보너스를 받아 여름 방문객 카드를 총 두 장 사용할 수 있을 때), 혹은 해당 액션에 다른 빈칸이 없을 때에만 보너스 액션 칸을 선택할 수 있도록 하는 규칙을 설정할 수 있습니다. 이 규칙을 적용하면 일반 게임과는 달리, 3-6인 게임에서 다른 플레이어를 방해하기 위한 목적만으로 보너스 액션 칸을 막을 수 없습니다.

# 비티컬처 오토마

<비티컬처>의 공식 1인 게임 규칙입니다.  
디자이너: Morten Monrad Pedersen

## 게임 소개

가끔 함께 게임을 할 사람들을 모으는 것이 어려울 수 있지만 그렇다고 해서 <비티컬처>를 즐길 수 없는 것은 아닙니다. 이 규칙은 인공지능 “오토마”를 상대로 하여 <비티컬처> 1인 게임을 즐길 수 있도록 해줍니다.

## 최종 목표

7번째 해가 끝났을 때 오토마보다 더 많은 승점을 얻어야 합니다.

## 게임 준비

일반 게임에서처럼 개인 포도농장 보드를 준비합니다.

- 오토마에게 플레이어 색상을 지정해주고 오토마의 승점 마커를 승점 트랙의 종료 칸에 놓습니다.
- 기상 차트의 각 행에 유리 토큰을 1개씩 놓습니다.
- 오토마 카드덱을 잘 섞은 뒤 기상 차트의 옆에 농습니다.
- 방문객 카드 중 다른 플레이어가 액션을 수행했을 때에만 혜택을 주는 카드는 모두 제거합니다. 각 카드를 일일이 골라내는 대신, 해당 카드들을 제거하지 않은 상태로 게임을 진행하면서 이런 카드가 나오면 버리고 다른 카드를 뽑는 방식으로 플레이해도 됩니다.

## 게임 진행

게임은 2인 게임의 액션 칸(각 액션의 가장 왼쪽 칸)을 이용하면서 한 계절씩 진행됩니다.

### 기상 차트

기본 규칙과 마찬가지로 수탉 토큰을 놓고 보너스 혜택을 받습니다. 단, 플레이어는 유리 토큰이 있는 행에만 수탉 토큰을 놓을 수 있습니다. 수탉 토큰을 놓으면 그 행에 있던 유리 토큰을 가져와 개인 포도농장 보드 옆에 둡니다. 이 유리 토큰은 **보너스 액션 토큰**이 됩니다.

**노트:** 여름 방문객 “모집책” 카드의 액션으로 수탉 토큰을 7번째 행으로 이동시키지 못합니다.

### 오토마 카드

일꾼을 놓는 계절이 시작될 때마다, 일꾼을 놓기 전에 먼저 오토마 카드를 1장 뽑습니다. 오토마 카드에 명시되어 있는 대로 0~3명의 오토마 일꾼을 공용 보드 위 현재의 계절에 있는 액션 칸에 놓습니다. <투스카니> 확장의 확장 보드와 호환성을 유지하기 위해, 오토마 카드는 4 계절의 색상으로 되어 있습니다. <비티컬처>에서 노란색과 초록색은 여름에 해당하며, 빨간색과 파란색은 겨울에 해당합니다. 일부 카드에는 <투스카니> 확장 전용 액션이 있습니다. 이는 오토마 카드에 표시된 “T”로 구별할 수 있으며, <투스카니> 확장을 사용하지 않으면 이를 무시하셔도 됩니다.

오토마 일꾼은 액션을 수행하지도, 보너스를 획득하지도 않습니다. 오토마 일꾼들은 그저 상대방을 방해하기 위해 액션 칸을 차지할 뿐입니다.

### 예시

만약 이 카드를 여름에 뽑았다면, 위에서부터 순서대로 오토마 일꾼을 각각 “ 획득”, “건축물 1개 건설”, “ 심기”의 액션 칸에 놓습니다(어려움과 매우 어려움 난이도에서는 이 순서가 중요하지만, 다른 난이도에서는 이 순서가 중요하지 않습니다). 이 카드를 겨울에 뽑았다면, “와인 토큰을 최대 2개까지 제조”의 액션 칸에 오토마 일꾼을 하나 놓습니다.

### 보너스 액션 토큰

한 해를 시작하면서 기상 차트의 행을 선택할 때, 플레이어는 선택한 행에 놓인 유리 토큰을 가져와 개인 포도농장 보드 옆에 놓습니다. 이렇게 획득하는 보너스 액션 토큰들은 해가 지나는 것과 무관하게 계속 보관할 수 있으며, 보관 개수에도 제한이 없습니다. 플레이어는 일꾼을 놓을 때, 한 차례에 1개의 보너스 액션 토큰을 소모할 수 있습니다. 보너스 액션 토큰 1개를 버리면, 그 차례에 선택한 액션을 수행함과 더불어 해당 액션의 보너스를 획득합니다. 이 경우, 플레이어는 액션 수행과 보너스 획득의 순서를 원하는 대로 결정할 수 있습니다.

### 연말

일반 규칙에서처럼 연말을 진행하며 추가로 오토마 일꾼들도 회수합니다.

## 게임 종료 & 승리/패배

게임은 7번째 해의 연말이 지나면 종료됩니다. 오토마보다 얻은 승점이 높다면 플레이어의 승리입니다. 같은 칸에 있다면 무승부이고, 오토마가 더 높다면, 플레이어의 패배입니다.



## 캠페인 모드

특수한 규칙이 추가된 도전과제를 통해 캠페인 모드를 즐길 수 있습니다. 캠페인 모드에는 총 8개의 도전과제가 있으며, 각 도전과제에서 오토마에게 승리하면 해당 캠페인이 성공적으로 완료됩니다. 플레이어는 패배할 때마다 그때까지 연패한 횟수만큼 보너스 액션 토큰을 소지한 채로 해당 도전과제를 재시작합니다.

당신의 점수는 캠페인을 완료하기 위해 게임을 한 횟수입니다. (적을 수록 더 좋습니다.) 각 캠페인은 기본적으로 오토마 규칙대로 진행되지만, 추가적으로 특수 조건이 부가되는 변형 규칙을 적용해야 합니다. 다음과 같은 순서로 8가지 도전과제를 진행하시길 바랍니다.

- 당신은 빨간색 카드를 받지 않지만 대신 원하는 3장을 심고 시작합니다. 3장의 사용조건은 3장 모두 무시합니다. 선택 후에는 카드덱을 잘 섞습니다.
- 당신은 2명까지밖에 갖지 못합니다. ( 와 는 제외.) 빈칸이 없어 원로 일꾼을 놓을 경우를 제외하고, 가장 왼쪽 칸이 아닌 액션의 중간 액션 칸을 사용합니다. 보너스 액션 토큰은 사용할 수 없습니다.
- 3번째 해가 끝날 때까지 6명의 일꾼을 보유하지 못하면 패배합니다.
- 으로 시작. 수확 액션을 선택할 경우, 최대 3개의 밭을 수확 할 수 있습니다.
- 보너스 액션 토큰은 사용할 수 없습니다. 8년을 플레이합니다. 매년 기상 차트의 원하는 행을 선택할 수 있습니다.
- 게임 중 승점을 얻지 않습니다. 대신, 게임이 끝날 때 대형 저장고에 있는 와인마다 ②을 얻고, 중형 저장고에 있는 와인마다 ①을 얻습니다. 만약 공격적 변형 규칙을 플레이 한다면 이 캠페인은 건너뜁니다.
- 와 로 시작합니다.
- 에 따른 와인 납품을 하지 못합니다. (방문객 카드를 통해 납품하는 것도 금지됩니다.) 하지만 다른 방식으로 와인을 사용해서 승점을 얻는 것은 가능합니다. 를 얻게 해주는 빨간색 카드가 뽑혔다면 새로 뽑을 수 있습니다.

## 난이도 조절

### 난이도 레벨

오토마를 상대로 5가지 난이도를 설정할 수 있습니다.

**매우 쉬움:** 8번째 해를 추가합니다. 8번째 해에는 기상 차트의 원하는 아무 칸이나 선택할 수 있으며 추가로 보너스 액션 토큰도 얻습니다.

**쉬움:** ③으로 시작합니다.

**보통:** 기본 오토마 규칙에 따라 플레이합니다.

**어려움:** 현재 계절에 최소한 2명의 오토마 일꾼이 놓일 때까지 오토마 카드를 계속 뽑습니다. 추가로 뽑은 카드들에 등장하는 모든 액션 칸에 오토마 일꾼을 놓되, 일꾼이 이미 있는 액션에는 놓지 않습니다. 6번째 일꾼을 놓게 되면 오토마는 더 이상 일꾼을 놓지 않습니다. 오토마 카드가 모두 소진되면 카드덱을 모아 다시 잘 섞습니다.

**매우 어려움:** 어려움 난이도 레벨과 같지만 오토마는 ㉓에서 시작합니다.

## 공격적 변형 규칙

만약 더욱더 긴장감 넘치는 게임을 즐기고 싶다면 오토마의 승점이 매년 일정 수치씩 오르도록 할 수 있습니다. 한 해가 끝날 때마다 당신이 오토마보다 앞서있지 못하면 즉시 패배합니다.

이 공격적 변형규칙은 쉬움, 보통, 어려움의 난이도 레벨로 즐길 수 있습니다. 한 해가 시작될 때마다 아래의 표를 참고하여 오토마의 승점 마커를 승점 트랙의 해당하는 칸에 놓습니다. 한 해가 끝날 때 당신의 승점이 오토마의 승점보다 높아야 한다는 걸 명심하세요.

연도	1	2	3	4	5	6	7
-1	0	1	4	8	13	20	



### 디자인

Morten Monrad Pedersen

### 개발

José M López-Cepero  
Todd Schoening  
Christopher Jerome Smith  
Jamey Stegmaier  
David Studley

### 플레이 테스팅

Frank J. Wojcik  
Kerstin Weiß  
James Cartwright  
Kevin L. Kitchens  
Stathi Panayi  
Adrian Sperling  
Björn Franke  
Brad Warren

# 용어사전

**액션 칸:** 일꾼 한 명을 놓을 수 있는 달걀 모양의 점선 칸. 일꾼은 현재 계절에만 놓을 수 있으며 각 일꾼은 한 해에 한 번씩만 놓을 수 있습니다. 개인 포도농장 보드 위나 자신이 건설한 건축물과 같이 해당 플레이어만 일꾼을 놓을 수 있는 액션 칸도 존재합니다.

**포도와 와인의 숙성:** 크러쉬 패드에 있는 모든 포도 토큰과 저장고에 있는 모든 와인 토큰의 가치를 높입니다. 와인 토큰은 아직 건설되지 않은 저장고에는 놓을 수 없으며, 이러한 경우에는 숙성되지 않습니다.

**보너스:** 액션 칸에 표시된 추가적인 혜택. 보너스를 사용하지 않더라도 일꾼을 올려놓을 수는 있습니다(해당 액션은 수행해야 하지만, 보너스는 선택적입니다). 보너스와 액션을 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다.

**원로 일꾼:** 원로 일꾼은 일반 일꾼처럼 사용되지만 액션 칸이 모두 채워져 있더라도 해당 액션에 놓을 수 있습니다(이 능력은 오직 공용 보드에서만 적용됩니다). 원로 일꾼도 마찬가지로 보너스를 획득하려면 보너스 칸에 놓아야 됩니다.

**수확:** 개인 포도농장 보드에서 이번 해에 수확하지 않았던 밭을 선택합니다(각 포도밭은 한 해에 오직 한 번만 수확할 수 있습니다). 선택한 포도밭의 적포도 아이콘 수치를 모두 더한 뒤, 적포도 크러쉬 패드에서 그 총합에 해당하는 포도 아이콘 위에 포도 토큰 1개를 놓습니다. 그런 다음 그 밭의 백포도도 이와 동일하게 처리합니다. 포도나무 카드들은 수확 후에도 포도밭에 그대로 남아 있습니다(포도를 땀다고 해서 포도나무가 뽑혀나가지 않습니다).

**와인 제조:** 크러쉬 패드에 있는 포도를 사용해서 와인 토큰 2개를 제조합니다(제조하는 와인의 종류가 서로 다를 수 있습니다). 같은 색상의 포도를 2개 사용해서 해당 색상의 와인 1개를 제조할 수는 없습니다. 적포도 토큰 1개는 동일한 가치의 레드 와인 1개가 될 뿐입니다(저장고에 자리가 없다면 품질을 낮춰야 합니다). 블러쉬 와인 토큰 1개를 제조하면서 적포도 토큰 1개와 백포도 토큰 1개가 필요합니다. 두 토큰을 조합해 각 토큰의 가치를 더한 값이 블러쉬 와인 토큰의 가치가 됩니다.(제조된 블러쉬 와인 토큰의 가치는 최소한 4 이상이어야 합니다). 스파클링 와인 토큰 1개를 제조하면서 적포도 토큰 2개와 백포도 토큰 1개가 필요합니다. 세 개의 토큰을 조합해 각 토큰의 가치를 더한 값이 스파클링 와인 토큰의 가치가 됩니다(제조된 스파클링 와인의 가치는 최소한 7 이상이어야 합니다).

**포도 토큰을 크러쉬 패드에 혹은 와인 토큰을 저장고에 놓기:** 몇몇의 방문객 카드, 교환 액션, 혹은 특별한 일꾼들은 플레이어의 개인 포도농장 보드에 특정 종류의 토큰을 “배치” 할 수 있게 해줍니다. 이는 포도밭을 수확하거나(포도 토큰을 획득하는 것) 와인 토큰을 제조하는 것(포도 토큰을 저장고로 옮겨 와인 토큰을 만드는 것)과는 뚜렷한 차이가 있습니다. 포도나 와인 토큰을 “배치”하는 것은 마치 자신의 개인 포도농장 밖의 공급처에서 구매하는 것과 같습니다. 그렇기 때문에 유리 토큰을 가져와 크러쉬 패드(포도) 혹은 저장고(와인)에 바로 올려놓는 것입니다.

**방문객 카드 1장 사용:** 손에서 방문객 카드를 1장 선택하고, 필요하다면 비용도 지불한 뒤, 명시되어 있는 보상을 얻습니다(명시된 비용을 모두 지불할 수 있어야 하고, 명시된 보상을 모두 받아야 합니다). 그런 후 카드를 버림 더미에 앞면이 위로 향하게 올려놓습니다.

**임시직 일꾼:** 기상 차트의 마지막 칸을 선택한 플레이어는 회색 임시직 일꾼을 한 해 동안 사용할 수 있게 됩니다. 임시직 일꾼은 남은 해 동안 해당 플레이어의 일꾼으로 간주되며 “플레이어의 일꾼” 혹은 “일반 일꾼”과 같이 명시된 텍스트에도 적용이 됩니다. 매년 연말에 일꾼을 회수하는 단계가 오면, 임시직 일꾼을 회수해 기상 차트로 되돌려 놓습니다.

**교환:** <비티컬처>에서는 플레이어 간의 교환이 허용되지 않습니다.

**뿌리뽑기:** 뿌리뽑기는 요크 액션이나 몇몇의 방문객 카드를 사용해서 수행할 수 있는 액션입니다. 개인 포도밭에 심어져 있는 포도나무 1장을 선택하여 자신의 손으로 가져옵니다.

**기상 차트:** 각 계절이 시작될 때마다 기상 차트에서 가장 윗 행에 있는 플레이어가 첫 번째 차례(일꾼 1명을 놓거나 패스하는)를 가집니다. 이후 모든 플레이어가 기상 차트의 순서대로 각자의 차례를 가집니다. 플레이어들의 기상 순서는 한 해 동안 유지됩니다. 이 외에도 플레이어들 간에 차례를 결정해야 될 경우가 생기면 기상 차트의 순서를 이용합니다. (예를 들어, 가을에 카드를 가져오는 순서를 정하거나 상호적인 역할을 하는 방문객 카드로 인해 순서와 관련된 결정을 내려야 될 경우)



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)

[www.divedice.com](http://www.divedice.com)



STONEMAIER  
GAMES

© 2015 Stonemaier LLC. Viticulture is a trademark of Stonemaier LLC. All rights reserved.

\* <비티컬처>는 Stonemaier Games와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.