

VITICULTURE

GUÍA RÁPIDA

SECOND EDITION

PREPARACIÓN

1. Cada jugador toma un viñedo y todas las fichas de un color.
2. Cada jugador coloca sus fichas así: despertador (gallo) en la Tabla de Despertador, puntos de victoria (corcho) en el espacio "INICIO" del marcador de Puntos de Victoria (PV) y pagos residuales (botella de vino) en el centro del marcador de pagos residuales (en el símbolo £).
3. Todos los jugadores toman 2 trabajadores normales y 1 trabajador grande ♦, los restantes serán la reserva.

RESUMEN DEL TURNO

En verano e invierno, en orden de turno (tabla de despertador), cada jugador puede colocar un trabajador en un espacio de acción de la estación actual. Solo se pueden elegir acciones que se puedan realizar. Cada trabajador que se use, solo se recuperará hasta finalizar el año. Un jugador puede pasar, si lo hace, no podrá tomar más acciones durante esa estación; para indicarlo mueve la ficha de gallo del jugador(a la derecha en verano, a la izquierda en invierno). Continúa jugando en orden de turno hasta que todos los jugadores hayan pasado, luego avancen a la siguiente estación.

ESPACIOS DE ACCIÓN: En partidas de 2 jugadores, solo usa el espacio de acción de la izquierda. Con 3-4 jugadores utiliza también el espacio de la mitad (espacio de bonificación). Con 5-6 jugadores usa los tres espacios. Los espacios disponibles se pueden usar en cualquier orden.

USAR ESPACIOS DE BONIFICACIÓN ♦: Puedes recibir la bonificación antes o después de la acción principal (o no usarla).

VARIANTE AMISTOSA ♦: Solo puedes usar el espacio de bonificación si estás en capacidad de completar la acción y recibir la bonificación, omite esta regla si todos los demás espacios de esa acción están ocupados.

GUÍA DE CONSTRUCCIÓN



TRELLIS (EMPARRADO) (€2): Puedes cultivar vides que tengan este requisito.



IRRIGATION (IRRIGACIÓN) (€3): Puedes cultivar vides que tengan este requisito.



WINDMILL (MOLINO) (€5): Recibe ① cuando siembres una vid (max. 1 PV/año).



TASTING ROOM (SALA DE CATA) (€6): Recibe ① cuando des un recorrido por el viñedo. (max 1 PV/año).



COTTAGE (CABAÑA) (€4): Recibe una carta de visitante adicional (de verano o invierno) durante el otoño. Tómalas todas al mismo tiempo.



YOKE (YUGO) ♦ (€2): Arranca o Cosecha un Terreno, una vez por año (mira "Acciones de Yugo" al respaldo). Solo puede usarlo el jugador que lo haya construido.



MEDIUM CELLAR (BODEGA MEDIANA) (€4): Permite hacer vinos de valor 4-6 (se requiere para vinos rosados).



LARGE CELLAR (BODEGA GRANDE) (€6): Permite hacer vinos de valor 6-9 (se requiere para vinos espumosos). Es requisito tener la bodega mediana.

4. Entrega una carta de vid de tipo Pinot a cada jugador. Baraja las cartas de vid, visitante de verano, orden de vino y visitantes de invierno y colócalas boca abajo en los espacios correspondientes.
5. Entrega a cada jugador una carta de visitante de verano al azar y €3.
6. Elige aleatoriamente un jugador inicial, que recibirá la ficha de primer jugador (racimo de uvas). Comienza con la estación de Primavera.

TRABAJADOR GRANDE ♦

Es uno de los 3 trabajadores iniciales. Además de actuar como un trabajador normal, puede ser colocado en una acción que tenga todos los espacios ocupados y realizarla; al usarlo de este modo, no recibirás la bonificación asociada con la acción.

DEVALUAR

Si una ficha uva o vino debe ser colocada en un espacio con una ficha del mismo valor o si la bodega requerida no se ha construido, esta ficha deberá ser colocada en el siguiente espacio de menor valor que este libre. Si no hay ningún espacio disponible, esa uva o vino se perderá.

COSECHAR UN TERRENO

Usa la acción Cosecha un Terreno (Harvest One Field) para cosechar en solo un terreno. Suma los calores de todas las vides de uvas rojas y coloca una ficha en el lugar correspondiente de tu lagar para uvas rojas (devalúa si es necesario). Haz lo mismo con las uvas blancas. Como máximo, cosechar te dará una uva de cada tipo en tu lagar. Las cartas de vid permanecen en el terreno, no podrá cosecharse este terreno nuevamente durante este año.

HACER VINO ♦

Usa la acción Hacer Vino (Make Wine) para convertir fichas de uva en hasta 2 fichas de vino de cualquier tipo, según las siguientes reglas. Debes tener la bodega correspondiente. Devalúa si es necesario.

TINTO O BLANCO: Cada uva en el lagar producirá un vino del mismo tipo y valor en la bodega. Mueve la ficha de uva al número correspondiente en la bodega. No sumes valores.

ROSADO (REQUIERE: BODEGA PEQUEÑA): Usa 1 uva roja y 1 blanca, suma sus valores (el resultado debe ser mínimo 4) para crear 1 vino rosado. Coloca una ficha en el espacio correspondiente, descarta la otra.

ESpumoso (REQUIERE: BODEGA GRANDE): Usa 2 uvas rojas y 1 blanca. suma sus valores (el resultado debe ser mínimo 7) para crear 1 vino espumoso. Coloca una ficha en el espacio correspondiente, descarta las otras.

COMPLETAR ORDENES DE VINO

Al usar la acción Completar Una Orden de Vino (Fill One Wine Order), puedes descartar una carta de orden de vino si estás en capacidad de entregar todos los vinos (del mismo o mayor valor) indicados. Recibe los PV indicados en la parte inferior de la carta e incrementa la posición de tu ficha de pagos residuales al monto de £ indicado en la carta (máximo hasta €5). Aun no tomes ninguna £.

RESUMEN DE LAS ESTACIONES

PRIMAVERA: Comenzando por el primer jugador y en sentido del reloj, cada jugador coloca la ficha de despertador en un espacio desocupado en la tabla de despertador y recibe la recompensa indicada a la derecha (si la hay). El turno comenzara por el jugador que despertó mas temprano (numero mas bajo) y procede en orden hacia abajo.

VERANO: En orden de turno, los jugadores pueden tomar una acción para colocar trabajadores en los espacios de acción *amarillos*.

ACCIÓN	BONIFICACIÓN
JUGAR 🟡: Descarta una carta de visitante de verano y realiza la(s) accione(s), en cualquier orden (solo si puedes cumplir totalmente los requisitos mínimos de la carta).	Juega una 🟡 adicional (resuelve completamente una a la vez).
TOMA 🟢: Toma una carta de vid.	Toma 🟢.
VENDER UVAS: Vende(descarta) cualquier cantidad de uvas, por el precio (por uva) indicado junto al valor de la uva en el lagar.	Recibe ①.
RECIBIR ② POR RECORRIDO: Da un recorrido por tu viñedo y recibe ②.	Recibe ①.
CONSTRUIR UNA ESTRUCTURA: Construye una estructura del viñedo, pagando el costo indicado y colocando la ficha en tu tablero.	Recibe ①.
SIEMBRA 🟢: Siembra una carta de vid de tu mano en cualquier terreno. Debes tener los edificios indicados en la parte superior izquierda de la carta. El valor total, combinado, de las uvas en un campo no puede exceder 6.	Siembra una 🟢 adicional (no tiene que ser en el mismo terreno).

OTOÑO: En orden de turno cada jugador toma una carta de visitante de verano o de visitante de invierno (si ya has construido la cabaña, toma dos cartas cualquiera).

INVIERNO: En orden de turno, los jugadores pueden tomar una acción para colocar trabajadores en los espacios de acción *azules*.

ACCIÓN	BONIFICACIÓN
TOMA 🟡: Toma 1 carta de orden de vino.	Toma 🟡.
JUEGA 🟢: Descarta una carta de visitante de invierno y realiza la(s) accione(s), en cualquier orden (solo si cumples totalmente los requisitos mínimos de la carta).	Juega una 🟢 adicional (resuelve completamente una a la vez).
COSECHA UN TERRENO: Coloca fichas de uva de 1 terreno en tu lagar. Cada terreno solo puede ser cosechado una vez por año.	Cosecha un terreno diferente adicional.
HACER VINO ♦: Convierte uvas de tu lagar en hasta dos fichas de vino.	Haz una ficha de vino adicional.
PAGA ④ PARA CAPACITAR 🏠: Paga ④ para colocar un trabajador de la reserva en este espacio. Se podrá usar hasta el próximo año.	Recibe ①.
COMPLETA 🟡: Vende los vinos (descartar) indicados en una carta de orden de vino para completarla. Descarta. Recibe los PV y mueve tu ficha de pagos residuales al monto de £ indicado en la carta (máximo hasta ⑤). Aun no tomes ninguna £.	Recibe ①.

RECIBE ①: Disponible en verano e invierno. Coloca 1 trabajador y recibe ①. No hay limite de trabajadores en este espacio.

ACCIONES DE YUGO ♦: Solo están disponibles para el jugador que haya construido el yugo. Coloca un trabajador en el yugo y realiza una de las acciones ("Arrancar" o "Sembrar"). Se puede utilizar en verano o invierno, pero solo una vez por año.

ARRANCA (UPROOT): Regresa una carta de vid sembrada, desde un terreno a tu mano.

COSECHA (HARVEST): Realiza la acción Cosecha Un Terreno, como se indico anteriormente.

FIN DEL AÑO

Luego de que todos los jugadores hayan pasado en invierno, haz lo siguiente:

AÑEJA UVAS Y VINOS: Aumenta el valor de todas las uvas y vinos, avanza las fichas 1 espacio. Necesitas haber mejorado tu bodega para añejar el vino mas allá de 3 y 6. Si no se puede avanzar la ficha (ya se encuentra en 9 o no hay espacio para moverla), no aumenta el valor.

REGRESA TODOS LOS TRABAJADORES: Cada jugador recoge todos sus trabajadores, incluyendo los capacitados durante ese año.

RECIBE PAGOS RESIDUALES: Los jugadores reciben Lira (£), de acuerdo a su posición en el Marcador de Pagos Residuales (máximo ⑤). Las fichas de pago residual permaneces allí, hasta que el pago aumente.

DESCARTAR: Todos los jugadores deben reducir el numero de su mano a 7 cartas (tu eliges cuales descartar).

PASA EL PRIMER JUGADOR: Recoge las fichas de despertador. Pasa la ficha de primer jugador hacia la derecha (contrario al reloj) y comienza nuevamente con la primavera.

GANAR EL JUEGO

Cuando un jugador alcance 20 PV, termina de jugar el año actual. El jugador con la mayor cantidad de PV gana. Resuelve los empates mediante (en orden): mas liras, valor total mas alto de los vinos en la bodega y valor total mas alto de las uvas en el lagar.

Un jugador no puede sobrepasar 25 PV o ir debajo de -5 PV. No puedes tomar acciones que podrían causar que tus PV desciendan mas de -5.