

ВИНОРОБСТВО

ОСНОВНЕ ВИДАННЯ

Розробники: Джеймс Стегмаєр, Алан Стоун
та Мартен Монрад Недерсен
Художниця: Бет Собел



*Старосвітська Тоскана чекає на вашу виноробну майстерність і стратегічну хитрість.
Плекайте лози, збирайте врожай винограду, витримуйте вина й виконуйте замовлення
торговців, щоб створити найкращу винарню в усій Італії!*

1–6 ГРАВЦІВ • ВІК: ВІД 13 РОКІВ • 45–90 ХВИЛИН

«ВИНОРОБСТВО» — ЦЕ СТРАТЕГІЧНА ГРА, В ОСНОВУ ЯКОЇ ПОКЛАДЕНО МЕХАНІКУ РОЗМІЩЕННЯ РОБІТНИКІВ. ОСНОВНЕ ВИДАННЯ МІСТИТЬ ДРУГЕ ВИДАННЯ «ВИНОРОБСТВА», А ТАКОЖ ДЕЯКІ ЕЛЕМЕНТИ З ОРИГІНАЛЬНОГО РОЗШИРЕННЯ «ТОСКАНА», ВІДБРАНІ ВЛАСНОРУЧ ЗНАМЕНИТИМ РОЗРОБНИКОМ УВЕ РОЗЕНБЕРГОМ.

КОРОТКО ПРО ГРУ

Гравці розміщують робітників і розігрують карти гостей, щоб виконувати різноманітні дії протягом кожного з сезонів (кожен робітник виконує одну дію на рік). **Навесні** гравці визначаються з розкладом для своїх робітників. Ранній підйом дозволяє гравцеві почати першим, але пізніше пробудження дає більше цінних бонусів. **Улітку** гравці розміщують робітників на комірках дії, щоб вони садили лози та будували споруди, які покращують їх виноградники. **Восени** гравці запрошують гостей допомагати своїм робітникам. **Узимку** гравці розміщують робітників на комірках дії, щоб вони збирали врожай, виготовляли вино та виконували замовлення.

МЕТА ГРИ

Мета гри — набрати 20 переможних очок, які демонструють вашу репутацію серед інших власників виноградників. Коли гравець набирає 20 очок, поточний рік дограться до кінця, а гравець із найбільшою кількістю очок стає переможцем. Гравці можуть набрати більше 20 очок: жодних обмежень не існує. У разі нічиєї переможцем стає той, у кого (в порядку черги):

1. Найбільше лір.
2. Найвища сумарна цінність вина у льосі.
3. Найвища сумарна цінність винограду в пресі

*Виникли запитання під час гри? Твімніть нам на @stonemaiergames з гештегом #viculture — і ми допоможемо.
Витратні елементи доступні безкоштовно за вимогою на stonemaiergames.com/replacement-parts.*

Українська локалізація гри

У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів, напишіть нам на електронну пошту alex.pol@kilogames.com.ua

Видавництво: Kilogames
Керівник проекту: Олександр Полікарпов
Переклад: Анатолій Пітик, Катерина Пітик
Редактор: Микола Кирилюк
Коректор: Алла Костовська
Верстка: Євгенія Краніна
www.kilogames.com.ua

Усі права застережено.
Жодну частину цієї гри не можна відтворювати у будь-якій формі і будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав Kilogames.

© Kilogames, 2021

ГРА МІСТИТЬ

КАРТИ (всього 232)

42 карти ліз
(зелена
колода)



36 карт замовлень
на вина
(фіолетова колода)



38 карт гостей улітку
(жовта колода)



38 карт гостей
узимку (синя колода)



18 карт ділянок
(великого розміру; двосторонні)



24 карти Автоми
(великого розміру;
бежева колода)



36 карт мам і татів
(великого розміру;
рожева та синя колоди)



ІГРОВЕ ПОЛЕ ТА ПЛАНШЕТИ

1 ігрове поле



6 планшетів виноробів



КОМПОНЕНТИ

30 фігурок робітників у шести різних кольорах
та 1 фігурка сезонного робітника сірого кольору



6 фігурок старших робітників



50 скляних фішок винограду і вина



6 фішок пробудження (фігурки півнів)



6 маркерів переможних очок (фігурки корків)



6 фішок прибутку (фігурки винних пляшок)



48 фішок дерев'яних споруд
(по 8 унікальних фігурок кожного кольору)



72 картонні ліри (52 бронзові монети номіналом £1, 12 срібних монет номіналом £2, 8 золотих монет номіналом £5)



1 жетон першого гравця (гроно винограду)



Книгу правил і короткий довідник

Підготовка до гри

Планшет винороба: Кожен гравець отримує планшет винороба та 3 різні карти ділянок вартістю «5», «6» і «7». Покладіть їх поряд одна з одною (зображенням ділянки догори) на планшет винороба. Перетасуйте 4 колоди маленьких карт (зелені, жовті, фіолетові та блакитні) і викладіть їх на ігрове поле.

Підготовка колод: Якщо під час гри якась із чотирьох колод закінчується, негайно перетасуйте стос скинутих карт та утворіть нову колоду. Якщо колода закінчилася, але у стосі скинутих карт немає карт, то колода стає недоступною, аж поки у стосі скинутих карт не з'являться нові карти.

Перший гравець: Візьміть фігурки півнів усіх гравців, які беруть участь у грі, потрусіть їх у руці і навмання витягніть одну. Гравець цього кольору стає першим гравцем і отримує жетон першого гравця (🍷).

Мами й тати: Після довільного вибору першого гравця перемішайте карти мам і татів та роздайте гравцям по одній карті лицьовим боком догори. Ресурси, з якими гравці починають гру, визначаються картами мам і татів.

Просунутий варіант: Можливо, вам до вподоби буде такий варіант — роздати гравцям по 2 карти мам і татів. Гравці мають обрати собі по одній карті, а решту скидають.

Кожна мама дає 2 звичайних робітників. Візьміть карти, вказані у вашій карті мами, щоб сформувати початкову руку. Зробіть це до того, як отримаєте ресурси по карті тата.

Кожен тато дає 1 старшого робітника, а більшість дають ще й певну кількість лір. Карта тата також пропонує вибір: почати гру з певною спорудою чи отримати додаткові ліри. Гравці роблять вибір по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Деякі тати пропонують додаткових звичайних робітників або переможні очки замість споруди.

Коли всі отримають початкові ресурси, скиньте карти мам і татів. Вони використовуються лише під час підготовки до гри.

ТЕРМІНОЛОГІЯ:

У цій книзі правил вам траплятимуться терміни **цінність** та **ціна**.

Цінність важлива під час перетворення винограду у вино і виконання замовлень.

Ціна вказує на суму грошей, яку принесе виноград після продажу. У «Виноробстві» виноград можна продати відразу, а от вино «продається» через виконання замовлень, які приносять переможні очки або прибуток.

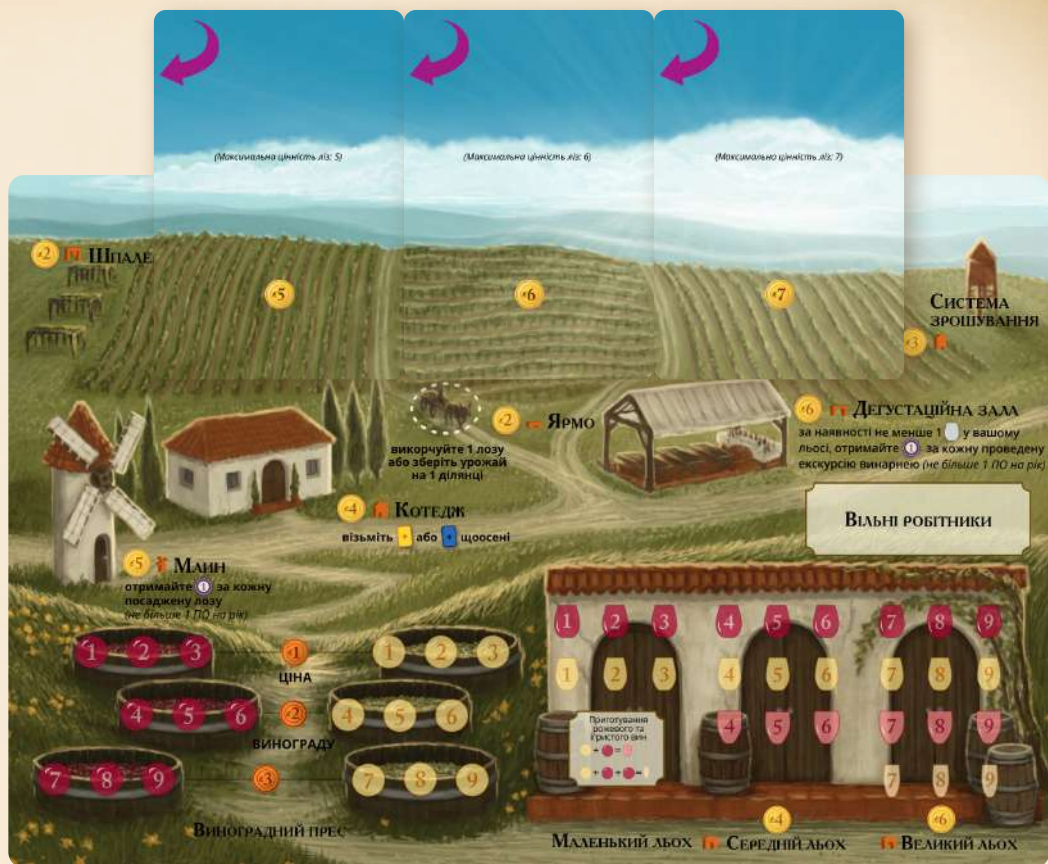
Приклад

Ви отримали такі карти мамі і тата:



У цьому разі ви почнете гру з 2 звичайними робітниками, 1 картою лози, 1 літньою картою гостя, 1 картою замовлення на вино, «1», 1 старшим робітником, а також або з млином, або з додатковими «5» (на вибір).





Весна

Починаючи з гравця, який отримав жетон першого гравця, і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець кладе свого півня на вільні ділянки таблиці пробудження, щоб отримувати постійні бонуси і визначити порядок ходу на решту року.

Літо

Починаючи з верхнього у таблиці пробудження гравця і далі вниз, кожен гравець розташовує по 1 робітнику на будь-яку вільну комірку дії літа (жовті комірки дії) і негайно виконує цю дію. Або ж гравець може захотіти приберегти робітників до зими. Для цього треба спасувати, пропустивши хід. Цей цикл продовжується, аж доки всі гравці не спасують.

Осінь

Починаючи з верхнього у таблиці пробудження гравця і далі вниз кожен гравець бере 1 карту гостя з літньої або зимової колоди.

Зима

Починаючи з верхнього у таблиці пробудження гравця і далі вниз, кожен гравець розташовує по 1 робітнику на будь-яку вільну комірку дії зими (блакитні комірки дії) і негайно виконує цю дію. Цей цикл продовжується, аж доки всі гравці не розмістять усіх своїх робітників.

Кінець року

Гравці ферментують виноград та витримують вино (переміщуючи відповідні фішки вперед), повертають робітників на свої планшети виноробів, отримують прибуток, прибирають півнів із таблиці пробудження і передають жетон першого гравця далі за годинниковою стрілкою. Коли хтось із гравців набирає 20 чи більше переможних очок, гра завершується в кінці поточного року.

Весняні дії

Таблиця пробудження: Починаючи від гравця з жетоном першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці виставляють свої фігурки півнів на порожні комірки таблиці пробудження. Номер рядка вказує, коли гравці планують розбудити своїх робітників цього року. 1 — підіймаються найпершими, а 7 — останніми. Гравці отримують бонуси відповідно до рядка, який вони займають у таблиці.

Таблиця пробудження	1	
	2	взьміть 
	3	взьміть 
	4	
	5	взьміть  або 
	6	
	7	 на поточний рік

Час 1: Бонусів немає

Час 2: Візьміть 1 карту лози

Час 3: Візьміть 1 карту замовлення на вино

Час 4: Отримайте 

Час 5: Візьміть літню або зимову карту гостя

Час 6: Отримайте 1 переможне очко

Час 7: Отримайте сезонного робітника на цей рік (працює так само, як і звичайний робітник)

Приклад: Гравець 1, який має жетон першого гравця, обирає 6 комірку і отримує 1 переможне очко на треку переможних очок. Гравець 2 обирає 4 комірку й отримує . Отже, навіть попри те, що у Гравця 1 є жетон першого гравця, решту року Гравець 2 починатиме першим, а другим ходитиме гравець 1. Усе через те, який рядок у таблиці пробудження вони займають.

Примітка: Порядок ходу гравців улітку, восени та взимку визначатиметься за рядком, який вони займають у таблиці пробудження навесні цього року. Отже, як у викладеному вище прикладі, навіть якщо Гравець 2 (комірка 4 в таблиці пробудження) — це останній гравець, який ходить улітку, він буде першим гравцем, який ходитиме восени, а потім і взимку.

Порада: Коли гравець влітку пропускає хід, він пересуває свою фігурку півня на правий бік таблиці пробудження, щоб інші гравці розуміли, хто лишається у грі. Потім, коли гравець пропускає хід узимку, він пересуває свою фігурку півня знову ліворуч. Так гравцям легше зрозуміти, хто ще має пропустити хід улітку чи взимку.

РОЗМІЩЕННЯ РОБІТНИКІВ

- * Гравці можуть залучати кожного робітника лише раз на рік. Тому робітника, розміщеного влітку, не можна залучити взимку.
- * Гравці можуть розмістити лише одного робітника за хід.
- * Якщо грають 3–6 гравців, кожен дію можна виконувати на різних комірках. Розміщені вами робітники можуть зайняти будь-яку вільну комірку, навіть якщо на інших комірках під час того ходу вже є робітники (ваші або суперників).
- * Робітників можна розміщувати лише на комірках дії поточної пори року.
- * Якщо гравець пропускає хід, він більше не може цієї пори року розміщувати робітників.
- * Гравець має виконати дію, коли розміщує робітника. Наприклад, якщо гравець обирає дію «Посадіть 



робітник на літній комірці дії

ЗМІНА ПРАВИЛ ЗАЛЕЖНО ВІД КІЛЬКОСТІ ГРАВЦІВ

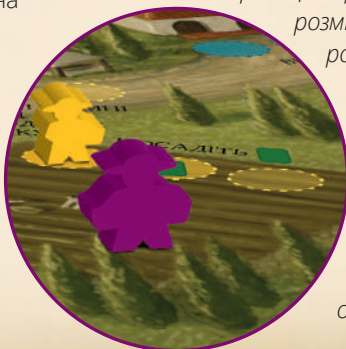


Коли грають 2 гравців, доступна лише ліва комірка дії; для 3–4 гравців доступні ліва та середня комірки; для 4–6 гравців доступні усі 3 комірки дії. **Комірки дії можна займати у довільному порядку.** Кожну комірку дії може займати лише один робітник.

Бонуси: У більшості дій є комірки з особливими бонусами. Розмістивши робітника на комірку дії, гравець отримує зображений бонус: 1 ліра, 1 карта, +1 тощо. Гравець може виконати дію та отримати бонус у довільному порядку. Дія — обов'язкова, а бонус — опціональний. Наприклад, гравець не може, розмістивши робітника на бонусну комірку «Виконайте 1 замовлення на вино», отримати  без виконання замовлення на вино.

РОЗМІЩЕННЯ СТАРШИХ РОБІТНИКІВ

На старших робітників поширюються правила звичайних робітників, але у них є додаткові особливості: старших робітників можна розміщувати для виконання дії навіть на повністю заповнені комірки дії. Усі гравці можуть розміщувати своїх старших робітників у такий спосіб. Старший робітник, розміщений на бонусну комірку, дає вам бонус



(як і звичайний робітник); в інших випадках бонусів він вам не дає.

Приклад: Ви граєте удвох, інший гравець вирішує провести екскурсію, розмістивши звичайного робітника, й отримати за це 2 ліри. Якщо і ви хочете провести екскурсію, ви можете розмістити свого старшого робітника на цю дію (на зображення дії, а не на саму комірку) і також отримати за це 2 ліри.



ВІДМІННОСТІ ТА ЦІННОСТІ РІЗНИХ СОРТІВ ВИНОГРАДУ НА КАРТАХ ЛОЗИ

На кожній карті лози вказане число, обведене кружечком, що вказує цінність винограду, який дає лоза. У верхньому лівому кутку деяких карт зображені споруди (система зрошування, шпалера або й те, й інше). Перш ніж посадити лозу, необхідно збудувати зображені споруди.

Сорт	Колір	Цінність	Кількість карт	Вимоги
Санджовезе	Червоне	1	4	Немає
Мальвазія	Біле	1	4	Немає
Піно	Червоне та біле	по 1 кожного кольору	6	Шпалера
Сіра	Червоне	2	5	Шпалера
Треббіано	Біле	2	5	Шпалера
Мерло	Червоне	3	5	Система зрошування
Совіньйон Блан	Біле	3	5	Система зрошування
Каберне Совіньйон	Червоне	4	4	Шпалера і система зрошування
Шардоне	Біле	4	4	Шпалера і система зрошування

*Шпалера
Система
зрошування*



*Дає червоний виноград
цінністю 4*

Шпалера



*Дає червоний виноград
цінністю 1 та білий
виноград цінністю 1*

*Система
зрошування*



*Дає білий виноград
цінністю 3*



*Дає червоний
виноград цінністю 1*

ЛІТНІ ДІЇ

Літня пора у грі — це час для будівництва на своєму винограднику, відвідин крамниці, садження лози, взаємодії із гістьми, проведення екскурсій на винограднику та продажу винограду.

ОТРИМАЙТЕ : Влітку або взимку гравець може розмістити робітника на віз унизу ігрового поля, й отримати . Розміщення 1 робітника вважається ходом. На цю дію можна розміщувати довільну кількість робітників протягом року.

Викорчуйте лозу: Деякі карти гостей та дії ярма дозволяють гравцю викорчувати карту лози. Щоб це зробити, гравець вибирає карту посадженої лози зі свого поля і повертає її собі в руку. До цієї дії вдаються нечасто, вона дозволяє гравцю замінити сорт лози на своїй ділянці.

Зіграйте : Зіграйте одну літню карту гостя зі своєї руки, щоб скористатися її ефектом. Покладіть розіграну карту в колоду скинутих літніх карт гостей у верхній частині ігрового поля.

Бонус: Зіграйте додаткову літню карту гостя.



Візьміть : Візьміть одну карту лози.

Бонус: Візьміть ще одну карту лози на додачу.

Проведіть екскурсію: Отримайте .

Бонус: Отримайте  на додачу.

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ЛОЗИ

ПРОВЕДІТЬ ЕКСКУРСІЮ

Збудуйте 1 споруду: Збудуйте одну раніше не збудовану споруду на вашому планшеті винороба, сплативши її вартість, і викладіть фішку споруди на планшет винороба (див. ст. 12 з описом кожної споруди).

Бонус: Отримайте  на додачу.

Примітка: Кожен гравець може мати лише по одній споруді кожного виду на планшеті винороба.

ЗБУДУЙТЕ СПОРУДУ

ЗІГРАЙТЕ

ПРОДАЙТЕ ПРИНАЙМНІ 1 ВИНОГРАД АБО КУПІТЬ/ПРОДАЙТЕ 1 ДІЛЯНКУ

ПРОДАЙТЕ ВИНОГРАД

ПОСАДІТЬ ЛОЗУ

Продайте принаймні 1 винограду або купіть/продайте 1 ділянку: Продайте довільну кількість фішок винограду (не менше 1) із пресу за ціну, вказану на зображенні монетки між пресами. Наприклад, фішка винограду із цінністю 4 має ціну  під час продажу. Скиньте фішки, які ви продали.



Ціни за кожен рядок фішок винограду

Або ж ви можете продати одну з ділянок за ту кількість лір, яка вказана на карті ділянки, чи купити одну з проданих ділянок (за ту саму ціну, за яку продали).

Ви не можете продати ділянку, якщо на ній лежать карти ліз. Також ви не можете садити лозу на проданих ділянках.

Бонус: Отримайте .

Посадіть : Посадіть одну лозу на одній із ділянок свого виноградника. Щоби посадити лозу, покладіть карту лози на порожню ділянку або покладіть її поверх карти лози, що вже лежить на ділянці. Ця карта лишається на ділянці до кінця гри і не прибирається навіть під час збору врожаю. Прибрати карту лози можна лише застосувавши ярмо або карту гостя, що може її викорчувати.

Бонус: Посадіть ще одну карту лози зі своєї руки.

Примітка: Сумарна цінність лози не має перевищувати максимальної цінності ділянки (5, 6 або 7). Цінність цієї ділянки — 5.



ЛІТНІ ТА ЗИМОВІ КАРТИ ГОСТЕЙ

Коли гравець грає літню або зимову карту гостя, описана на карті дія виконується негайно, а карта скидається, завершуючи її ефект.

Розіграти карту гостя можна, розмістивши робітника на комірці дії, де можна розіграти літню або зимову карту гостя. Для виконання ефекту, описаного на карті, не потрібно залучати додаткових робітників.

Ви можете зіграти карту гостя, тільки якщо маєте змогу повністю виконати її ефект. Наприклад, якщо карта вимагає, аби ви заплатили усім суперникам по 2, щоб отримати нагороду, то ви можете зіграти карту, тільки якщо у вас вдосталь лір для виплати по 2 кожному гравцю. Якщо на карті вказано кілька ефектів, можете виконувати їх у довільному порядку.

Приклад

На картах багатьох гостей вказано два окремих ефекти, що розділені сполучником «АБО». Це два цілком незалежні ефекти. У цій карті ви обираєте або (1) витримати усе вино у своєму льосі двічі, АБО (2) втратити 1, щоб покращити льох до наступного рівня.

Правила щодо навчання нових робітників діють на усі карти гостей. Якщо карта не стверджує протилежне, ви не можете залучати робітника до кінця наступного року. Позначка на карті гостя означає «будь-який робітник».



Покращення льоху: Деякі карти пропонують вам «покращити льох до наступного рівня». Це означає, що ви можете збудувати або середній, або великий льох, залежно від того, що ви маєте (ви не можете збудувати великий льох, якщо у вас немає середнього льоху).

Односторонній обмін (⇒): Деякі карти дозволяють вам обміняти ліри на переможні очки (чи навпаки) за певним курсом. Наприклад, 3 ⇒ 1 означає, що ви можете отримати переможні очки за курсом 1 за кожні 3, які ви витратите.

Див. ст. 11 для додаткової інформації про особливі карти гостей.

Деякі гості пропонують вам розмістити виноград із цінністю 1 на вашому пресі. Це не частина врожаю з ваших ліз — радше купівля винограду в крамниці. Комірка винограду з цінністю 1 на вашому пресі має бути вільною.

Деякі гості дають бонуси за будівництво споруд із певною вартістю. Бонус можна отримати лише за будівництво конкретної споруди. Наприклад, коваль дає вам 1 за побудову млина, дегустаційної зали чи великого льоху.

Приклади та пояснення



Грунтознавиця Посадіть 1 [green tile], навіть якщо загальна цінність ліз перевищує максимальну цінність ліз на ділянці. Це право на одноразове порушення правила щодо висадження ліз на ділянку з обмеженнями на цінність лози. У подальшому ви не можете продовжувати висаджувати лози, перевищуючи максимальну цінність.



Планувальниця Дайте завдання робітнику на наступний сезон. Виконайте завдання на початку того сезону. Наприклад, якщо ви розміщуєте робітника на дію «Виконайте 1 замовлення на вино», то виконуєте цю дію, перш ніж гравці візьмуться за виконання зимових дій згідно зі звичним порядком пробудження. Скажімо, якщо ви перші у списку пробудження, ви спершу виконуєте дію Планувальниці, а потім робите хід. Ця карта діє лише на комірки дії на полі. У базовому наборі «Виноробства» (без розширеного поля з «Тоскани») карту можна використати лише під час зими.



Розпорядник Виконайте будь-яку дію (без бонусу) з попереднього сезону без розміщення робітника. Можете обрати на полі будь-яку дію з попереднього сезону, навіть якщо усі комірки дії зайняті. У базовому наборі «Виноробства» (без розширеного поля з «Тоскани») ви можете виконувати лише дії літа.



Виробник Заплатіть 2 [gold coin] і поверніть до 2 [black tile] з інших завдань. Їх знову можна залучити цього року. До «інших завдань» належать усі дії, крім «Зіграйте 1 літню карту гостя», завдяки якій ви й зіграли Виробника. Повернувши робітників, ви можете звільнити літні комірки дій для себе та інших гравців.



Натхненниця Кожен гравець може повернути свого старшого робітника. Отримайте 1 [purple tile] за кожного іншого гравця, який виконав цю дію. Суперники, які вже пропустили свій хід, не можуть повернути своїх старших робітників.



Орендатор-Здольник Посадіть 1 [green tile], навіть за відсутності необхідної споруди (чи споруд), АБО викорчуйте і скиньте 1 [green tile] та отримайте 2 [purple tile]. Ця карта дозволяє не сплачувати звичну «вартість» посадки лози — вам не потрібні ні шпалера, ні система зрошування, щоб посадити [green tile], якщо ви використовуєте першу здібність Орендатора-здобільника. Ви можете скинути з руки будь-яку карту лози — це не обов'язково має бути лоза, яку ви щойно викорчували.



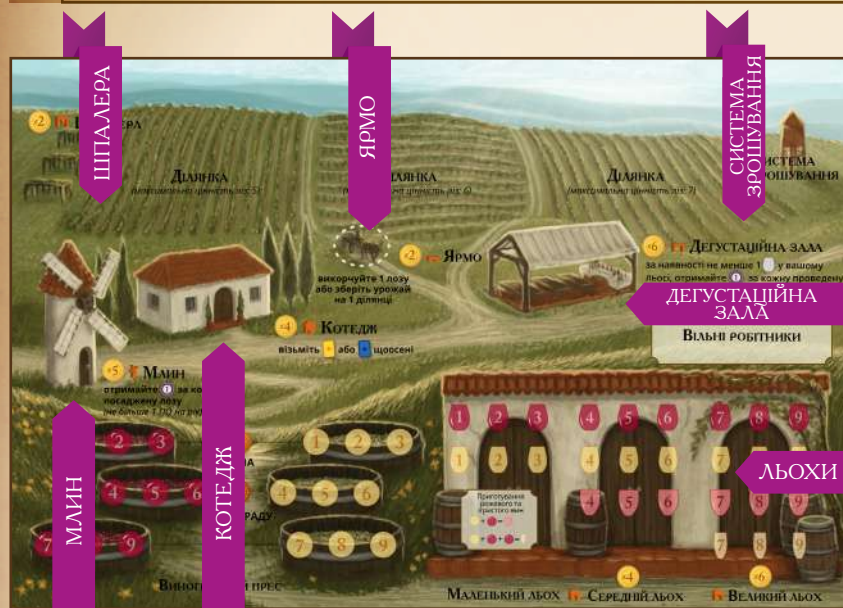
Організаторка Пересуньте свого [chicken] на порожній рядок у таблиці пробудження, отримайте бонус та одразу переходьте до наступного сезону. Коли ви пропускаєте хід, використовуючи Організаторку, ваш півень лишиться на обраному рядку в таблиці пробудження. На розширеному полі в «Тоскані» ви можете обрати перший рядок в таблиці пробудження (якщо він вільний).



Зимологиня Виготуйте до 2 [blue tile] цінністю 4 чи більше, навіть з непокращеним льохом. Наприклад, якщо ви використовуєте цю карту для виготовлення фішки червоного вина з цінністю 5, ви можете поставити його на клітинку зі значенням 5, навіть якщо у вас немає середнього льоху. Щоб цінність цієї фішки перевищила 6, вам треба збудувати і середній, і великий льох. (Ви не можете збудувати великий льох без середнього.)

Споруди

Споруди дозволяють вам висаджувати якісніші лози, робити краще вино та отримувати особливі бонуси влітку та восени. Кожна споруда має свою вартість, яка вказана у вигляді монетки на планшети гравця.



ШПАЛЕРА (€2): Шпалера призначена для посадки певних сортів винограду ліз.



Млин (€5): Після того, як гравець збудує млин, він отримує 1 переможне очко за кожну посажену лозу (не більше 1 на рік).



Система зрошування (€3): Система зрошування призначена для посадки певних сортів винограду ліз.



Ярмо (€2): Наявність ярма дозволяє гравцю отримати одну комірку дії, яку він може використати раз на рік під час будь-якої пори року (влітку або взимку). Під час свого ходу гравець може розмістити звичайного робітника (або старшого робітника, який поводить як звичайний) на ярмо, щоб викорчувати 1 карту лози (повернути карту лози з ділянки в руку) або зібрати врожай на одному полі (навіть влітку; проте збирати врожай можна лише раз на рік. Більше деталей про збирання врожаю читайте на ст. 14).



ДЕГУСТАЦІЙНА ЗАЛА (€6): Збудувавши дегустаційну залу, гравець отримує 1 переможне очко щоразу, коли розміщує робітника на дію «Проведіть екскурсію», за умови, що в його льосі є хоча б одна фішка вина (не більше 1 на рік).



Льохи (€4 і €6): Гравці зберігають вино у своїх льохах, але в маленькому льосі є місце лише для менш цінних вин. Побудова середнього (цінність вина 4–6) і великого (цінність вина 7–9) дозволяє гравцям зберігати більш цінні вина, а також створювати й зберігати рожеві вина у середньому та великому льосі, а ігристі вина — у великому льосі.



Котедж (€4): Якщо у гравця є котедж, то він може взяти довільну карту гостя на початку осені (на додачу до карти гостя, яку за замовчуванням треба взяти восени). Обидві карти можна взяти як із однієї, так і з двох різних колод.

Осінні дії



Осінь — це пора, коли ви можете запросити на свій виноградник корисних людей. Гості прибудуть або влітку, або взимку, щоб допомогти вам.

Згідно з порядком пробудження гравці, не розміщуючи робітників, беруть літні та зимові карти гостей.

Не розігруйте ці карти (ви можете зіграти карти гостей лише влітку або взимку).

Гравці, у яких є котедж, беруть ще одну карту гостя (літню або зимову) на додачу до тієї, яку вони взяли восени.

ЗИМОВІ ДІЇ

Зима — це час, коли треба зібрати те, що ви виростили, зробити з винограду вино, дізнатися ціни на вино, найняти нових робітників, дати роботу зимовим гостям та виконати замовлення на вино.

Візьміть : Візьміть одну карту замовлення на вино.

Бонус: Візьміть додаткову карту замовлення на вино.

ЗБЕРІТЬ УРОЖАЙ НА 1 ДІЛЯНЦІ:

Оберіть одну ділянку і додайте фішки винограду на прес відповідно до врожайності ділянки (див. ст. 14, щоб дізнатися більше). Карти лози під час збору врожаю лишаються на ділянці — виноробам не треба викорчовувати із землі лозу, щоб зібрати врожай.

Бонус: Зберіть урожай на ще одній ділянці.

ОТРИМАЙТЕ  €1:

Отримайте  1. На цій комірці може стояти довільна кількість робітників.

Заплатить  4 та навчить :

Розмістіть одного нового
робітника біля комірки
дії, щоб показати, що
він навчений, але до
наступного року залучити
його неможливо.

Бонус: Отримайте .

Примітка 1: У гравця не може бути більше 5 звичайних робітників та 1 старшого робітника.

Це обмеження не стосується сезонного робітника.

ЗІГРАЙТЕ : Зіграйте одну зимову карту гостя зі своєї руки, щоб скористатися її ефектом. Покладіть розіграну карту в колоду скинутих зимових карт гостей у верхній частині ігрового поля.

Бонус: Зіграйте додаткову зимову карту гостя.

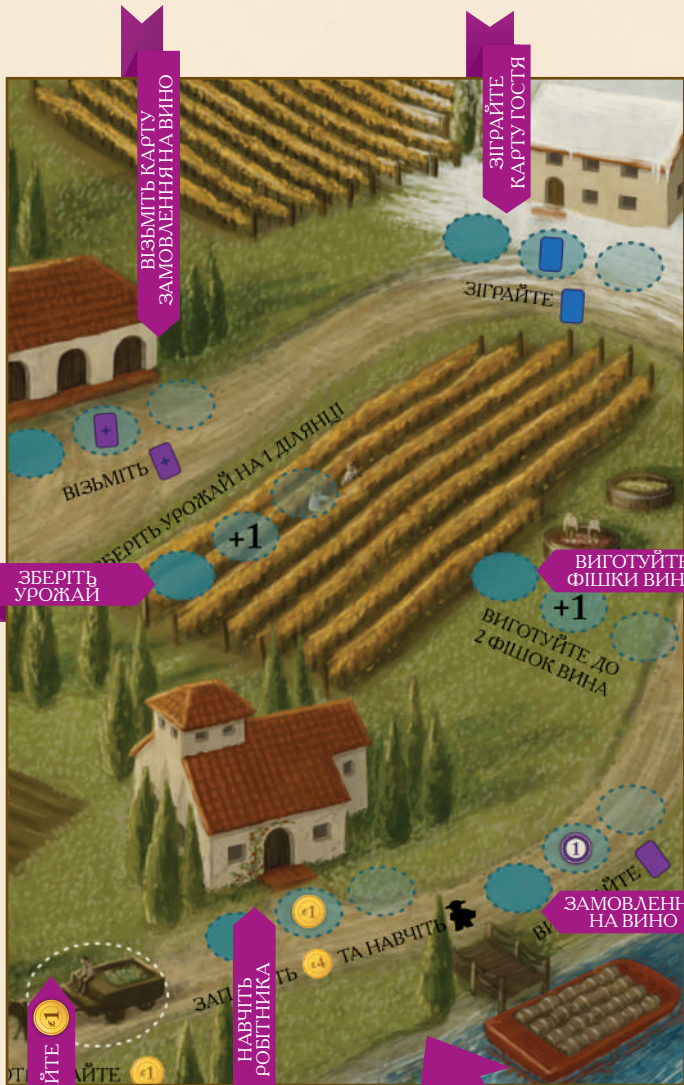
ВИГОТУЙТЕ ДО ДВОХ ФІШОК

ВИНА: Зробіть вино з винограду в пресі (див. ст. 14–15, щоб дізнатися більше).

Бонус: Виготуйте 1 фішку вина на додачу.

Виконайте  : Виконайте всі вимоги, вказані на карті замовлення на вино у своїй руці, а тоді скиньте її (див. ст. 16, щоб дізнатися більше

Бонус: Отримайте .



ЗБИРАННЯ ВРОЖАЮ НА ДІЛЯНКАХ

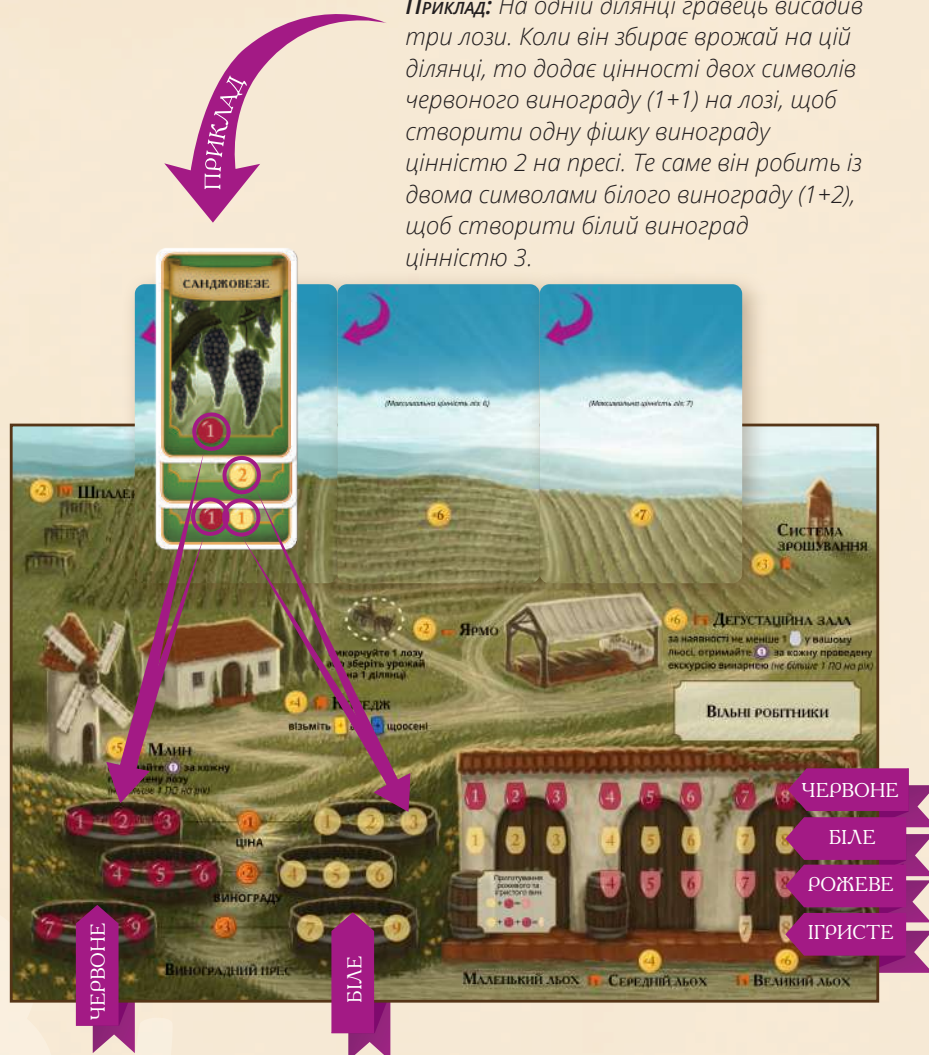
Коли гравець збирає врожай на ділянці, він збирає фішки винограду з карт ліз на цій ділянці.

Щоб зібрати врожай на ділянці, додайте сукупну цінність усіх позначок червоного винограду на лозі, щоб створити 1 фішку червоного винограду, а тоді — додайте загальну цінність усіх позначок білого винограду на лозі, щоб створити 1 фішку білого винограду в пресі. **Карта лози лишається на ділянці.**

Примітка 1: На кожній ділянці можна зібрати врожай лише раз на рік.

Примітка 2: На кожну позначку винограду поміщається 1 фішка винограду. Якщо на позначці винограду вже лежить фішка, то, коли ви збираєте врожай цієї цінності, мусите знецінити фішку винограду до наступної нижчої позначки. Отже, якщо на вашому пресі під час збору врожаю на ділянці, на якій росте білий виноград із цінністю 4, вже лежить фішка на позначці білого винограду з цінністю 4, вам доведеться покласти нову фішку на позначку білого винограду з цінністю 3 на прес (якщо вона вільна; інакше треба класти на позначку з цінністю 2 і так далі).

Приклад: На одній ділянці гравець висадив три лози. Коли він збирає врожай на цій ділянці, то додає цінності двох символів червоного винограду (1+1) на лозі, щоб створити одну фішку винограду цінністю 2 на пресі. Те саме він робить із двома символами білого винограду (1+2), щоб створити білий виноград цінністю 3.



ВИГОТОВЛЕННЯ ВИНА

Виготуйте до 2 фішок вина: Гравці виготовляють вино, перетворюючи виноград у фішки вина на пресі. Дешеві фішки червоного та білого вина можна виготовити, коли у гравця є маленький льох, але, щоб виготовити рожеве вино, ігристе вино або дороге біле та червоне вино, треба оновити льох.

Коли гравець виготовляє більше 1 фішки вина, він може зробити вино одного виду або ж різних.

Примітка 1: Скиньте зайві фішки, які використовуються під час приготування рожевого або ігристого вина.

Примітка 2: Гравці мають збудувати середній та великий льохи, щоб зберігати рожеві, ігристі та будь-які вина з цінністю понад 3 та понад 6 відповідно.

Примітка 3: На кожній позначці вина в льосі може бути 1 фішка вина. Тут діє те саме правило, яке описане у Примітці 2 на ст. 14.

Примітка 4: Уже викладені в льосі фішки вина не можна поєднувати.

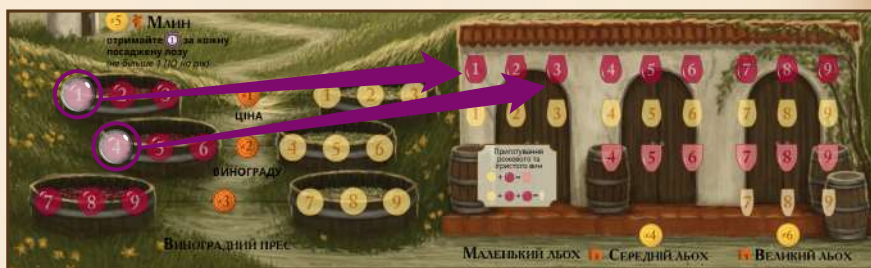
Примітка 5: Розважливий гравець виготовляє вино, зважаючи на наявні у нього льохи та замовлення на вино у руці. Адже виноград у грі ферментується з такою самою швидкістю, з якою витримується вино!

Червоне вино: Покладіть 1 фішку червоного винограду на відповідну комірку в льосі. Наприклад, червоний виноград із цінністю 3 стає червоним вином із цінністю 3.

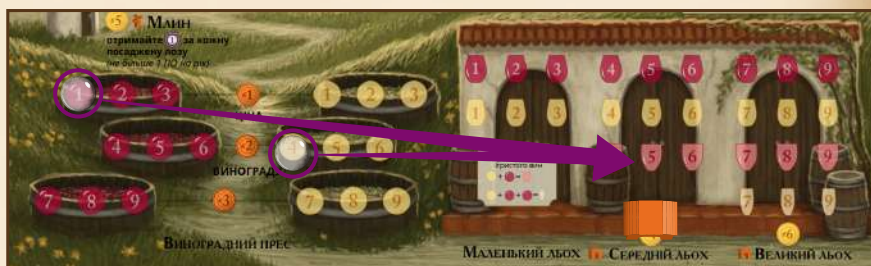
Біле вино: Покладіть 1 фішку білого винограду на відповідну комірку в льоху.

Рожеве: Додайте до 1 фішки червоного винограду 1 фішку білого винограду, щоб отримати 1 фішку рожевого вина з цінністю, яка дорівнює сукупній цінності обох виноградів. Наприклад, 1 білий виноград із цінністю 1 та червоний виноград із цінністю 4 утворюють рожеве вино з цінністю 5 (див. приклад 2).

Ігристе вино: Додайте 2 фішки червоного винограду до 1 фішки білого винограду, щоб приготувати 1 фішку ігристого вина з цінністю, що дорівнює цінності складників.



Приклад 1: Гравець вирішує зробити 2 фішки червоного вина, але у нього ще немає середнього льоха. Червоний виноград з цінністю 1 стає червоним вином із цінністю 1, а виноград із цінністю 4 знецінюється і стає червоним вином із цінністю 3.



Приклад 2: Гравець вирішує приготувати фішку рожевого вина, тож він складає червоний та білий виноград, щоб утворилась 1 фішка рожевого вина з цінністю, що дорівнює сумі цінностей використаного винограду. Він може це зробити, тільки якщо має середній льох.

Виконання замовлень на вино

Щоб виконати замовлення на вино, розмістіть робітника на дію «Виконати одне замовлення на вино». Деякі карти гостей також дозволяють вам виконувати замовлення на вино.

Оберіть і покажіть карту замовлення на вино з руки. На цих картах зображено одну або кілька позначок вина з числом на них. Це мінімальна цінність фішок вина, яку ви маєте скинути зі свого льоху, щоб виконати це замовлення на вино.

Прибравши ці фішки вина зі свого планшета винороба, отримайте переможні очки й прибуток у лірах відповідно до зазначених унизу карти (пересуньте свою фішку на лічильнику прибутку), а тоді скиньте карту замовлення на вино.

Замовлення на вино:
червоне вино цінністю 2
і біле вино цінністю 4

Переможні очки
Прибуток €1



Приклад: виконання замовлення на вино

Ця карта замовлення на вино потребує фішку червоного вина з цінністю не менше 2 і фішку білого вина з цінністю не менше 4. Щоб виконати це замовлення, гравець показує карту замовлення на вино, прибирає зі свого льоху одну фішку червоного вина цінністю не менше 2 і одну фішку білого вина цінністю не менше 4, відтак отримує 3 очки на треку переможних очок, а також збільшує свій прибуток на €1 (розміщує свою фішку прибутку на €1). Врешті гравець скидає цю карту замовлення.

Прибуток

Гравці ведуть облік прибутку від замовлень на вино завдяки лічильнику прибутку. Усі гравці починають гру, розташувачи фішки у вигляді винних пляшок на символ ліри посередині лічильника прибутку.

Коли гравець виконує замовлення на вино, він переміщує свою фішку прибутку на позначку, що відповідає кількості лір, зазначених на карті замовлення на вино. Фішка має залишитися на цій позначці — не повертайте її у вихідне положення.

Наприкінці кожного року кожен гравець отримує суму в лірах, відповідно до позиції його фішки на лічильнику прибутку (1 = €1).

Максимальний рівень прибутку, який може мати гравець, дорівнює €5. Якщо гравці продовжують виконувати замовлення на вино, фішка прибутку залишається на рівні €5.



КІНЕЦЬ РОКУ

НАПРИКІНЦІ КОЖНОГО РОКУ ГРАВЦІ ФЕРМЕНТУЮТЬ ФІШКИ ВІНОГРАДУ ТА ВИТРИМУЮТЬ ФІШКИ ВІНА, ПРИБИРАЮТЬ УСІХ РОБІТНИКІВ ІЗ ПОЛЯ, ЗБИРАЮТЬ УВЕСЬ ПРИБУТОК ВІД ВИКОНАННЯ ЗАМОВЛЕНЬ, А ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ ПЕРЕДАЄТЬСЯ НАСТУПНОМУ ГРАВЦЕВІ ЗА ГОДИННИКОВОЮ СТІЛКОЮ.

ВИКОНАЙТЕ ФЕРМЕНТУВАННЯ ВІНОГРАДУ ТА ВИТРИМАЙТЕ ВІНО: Підніміть цінність усіх фішок винограду на своєму пресі та всіх фішок вина у льосі на 1 (тобто фішка винограду або вина цінністю 2 пересунеться на 3, а фішка з цінністю 3 — на 4). Фішки вина та винограду не можуть мати цінність, вищу за 9.

ПРИМІТКА 1: Цінність фішок вина може перевищувати 3, якщо ви збудували середній льох, і 6, якщо ви збудували великий льох.

ПРИМІТКА 2: Якщо гравці не можуть ферментувати фішки винограду або витримати фішки вина, вони

їх не втрачають. Наприклад, якщо гравець має середній або великий льох, а також має фішки червоного вина цінністю 8 і 9, то з настанням часу їх витримування, ці фішки не змінюватимуть цінність.

ПОВЕРНІТЬ РОБІТНИКІВ: Усі гравці повертають усіх своїх робітників. Сезонний робітник повертається на таблицю пробудження.

ОТРИМАЙТЕ ПРИБУТОК ВІД ВИКОНАННЯ ЗАМОВЛЕНЬ НА ВІНО: Кожен гравець отримує стільки лір, скільки вказано на позначці лічильника прибутку, на якій знаходиться його фішка прибутку (не більше €5 на рік).

СКИНЬТЕ ЗАЙВІ КАРТИ: Наприкінці кожного року гравці мають скинути карти з руки, щоб лишилося не більше 7 обраних карт.

ПЕРЕДАЙТЕ ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ: Передайте жетон першого гравця за годинниковою стрілкою і приберіть усі фігурки півнів із таблиці пробудження.

ПРИМІТКА: Новий «перший гравець» має право першим обрати позицію свого робітника в таблиці пробудження навесні.



Приклад: Ферментування фішок винограду та витримування фішок вина у середньому льосі.

КІНЦЕВА МЕТА ГРИ ТА ВИРШЕННЯ НІЧИЄЇ

Коли один із гравців набирає 20 або більше переможних очок, гра має завершитися наприкінці поточного року (після виконання обов'язкових етапів кінця року).

Перемагає гравець, який набрав найбільше очок. У разі нічиєї перемагає той, хто має (за порядком):

1. Найбільше лір.
2. Найбільшу сумарну цінність вина в льосі.
3. Найбільшу сумарну цінність винограду в пресі.

ДРУЖНІЙ ВАРІАНТ

Факультативне правило, яке може полегшити гру «Виноробство»: гравець має право обирати бонусну комірку дії тільки тоді, коли має змогу виконати бонус (наприклад, зіграти другу літню карту гостя) або ж якщо немає жодної іншої вільної комірки дії. Таким чином, гравці не можуть розмішувати робітників на бонусні комірки дії, щоб завадити іншим гравцям, як би вони чинили за звичайними правилами для 3–6 гравців.

ВИНОРОБСТВО: АВТОМА

Це офіційна версія «Виноробства» для соло-гри.

Розробник: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН.

Вступ

Іноді важко зібрати разом усе ігрове товариство, але нехай це не стає на заваді, коли хочеться пограти у «Виноробство». До вашої уваги збірка правил для соло-гри у «Виноробство» проти штучного опонента на ім'я «Автома».

Мета

Наберіть більше переможних очок (ПО), ніж Автома, наприкінці гри, що триватиме 7 років

Підготовка до гри

Підготуйте свій планшет винороба як зазвичай.

1. Оберіть ігровий колір для Автоми й поставте відповідний маркер ПО на позначку  на треку переможних очок.
2. Поставте по 1 скляній фішці на кожен рядок таблиці пробудження.
3. Перемішайте колоду карт Автоми й покладіть її біля таблиці пробудження.
4. Приберіть усі карти гостей, які приносять користь **тільки** тоді, коли інший гравець виконає дію. Або можете лишити їх у колоді — тоді, якщо вам трапиться одна з них, просто беріть наступну карту.

Ігровий процес

Перебіг гри відбувається від однієї пори року до іншої з використанням лише комірки дії для двох гравців (крайні ліві комірки кожної дії).

Таблиця пробудження

Розташуйте свою фігурку півня як зазвичай, але візьміть до уваги, що ви можете ставити її тільки в той рядок, в якому лежить скляна фішка. Приберіть ту скляну фішку і покладіть її біля свого ігрового планшета. Тепер це **фішка бонусної дії**.

Примітка: Літня карта гостя «Організаторка» не може пересунути вашу фігурку півня на 7 рядок таблиці пробудження.

Карти Автоми

На початку кожної пори року, перед розміщенням робітників, спершу візьміть 1 карту Автоми з колоди. Тоді розмістіть від 0 до 3 робітників Автоми на комірки дії на полі поточного сезону, як зазначено на карті Автоми.

Відповідно до чотирьох сезонів у розширеному полі із доповнення «Тоскана» карти Автоми мають 4 сезонні кольори. А в основному виданні «Виноробства» жовтий і зелений відповідають літу, а синій та червоний — зимі. Окрім того, деякі дії передбачені тільки для розширення «Тоскана»: вони позначені символом  на карті Автоми. Якщо ви граєте без доповнення, ігноруйте ці дії.

Робітники Автоми насправді не виконують жодних дій і не отримують бонуси. Вони просто блокують комірки дії, вдаючи суперника.

Фішки бонусних дій

Обираючи будь-який рядок в таблиці пробудження, приберіть звідти скляну фішку і покладіть її біля свого планшета винороба. Це фішка бонусних дій, ви можете накопичувати ці фішки з року в рік. Ви можете використати одну фішку бонусної дії за хід під час розміщення одного зі своїх робітників на ігровому полі. Тоді скиньте фішку бонусної дії, щоби виконати дію й отримати від неї бонус. Ви самі визначаєте порядок цих дій.

Кінець року

На додачу до виконання звичних дій у кінці року, приберіть усіх робітників Автоми з ігрового поля.

ФІНАЛ ГРИ: ПЕРЕМОГА ЧИ ПОРАЗКА

Гра завершується наприкінці сьомого року. Ви перемагаєте, якщо ваш маркер ПО випереджає маркер ПО Автоми. Якщо вони опинилися в одному й тому самому місці, це нічия. Якщо ж Автома попереду, то ви програли.

Приклад

Якщо ви взяли цю карту влітку, розмістіть робітників Автоми на дії «Візьміть », «Збудуйте 1 споруду» і «Посадіть » у такому порядку (порядок має значення тільки на складному і дуже складному рівнях). Якщо ви взяли її взимку, розмістіть одного робітника Автоми на комірку «Виготуйте до 2 фішок вина».



КАМПАНІЯ

Для більшого різноманіття та цікавих викликів у грі ви можете зіграти в режимі кампанії. Цей режим передбачає вісім завдань, і ви маєте перемогти Автому в кожному з них, щоб завершити кампанію. Щоразу, як ви програєте, розпочинайте з того самого завдання, отримавши стільки фішок бонусних дій, скільки разів поспіль ви програли.

Ваш рахунок дорівнює кількості партій, які ви зіграли, щоб завершити кампанію (що він нижчий, то краще). Кожне завдання кампанії розігрується звичним чином, за винятком дрібних змін у правилах. Розіграйте ці 8 завдань у такому порядку:

1. Ви не отримуєте карту мами, а натомість обираєте 3  і саджаєте їх у процесі підготовки до гри. Можете ігнорувати вимоги цих 3  щодо споруд. Зробивши свій вибір, перетасуйте колоду ліз.
2. Ви не можете наймати більше 2  чи  (не враховуючи  чи ). Використовуйте середні комірки дії замість крайніх лівих, якщо тільки ви не розміщуєте старшого робітника на вже зайняту комірку дії. Ви не можете використовувати фішки бонусної дії.
3. До кінця третього року у вас має бути 6 робітників, інакше ви програєте.
4. Починайте із . Під час виконання дії «Зберіть урожай» ви можете зібрати врожай на всіх трьох своїх ділянках.
5. Ви не можете використовувати фішки бонусних дій. Грайте вісім років, щороку на свій розсуд обираючи рядок у таблиці пробудження.
6. Протягом цієї партії ви не заробляєте ПО. Натомість наприкінці гри ви отримуєте по  за кожну фішку вина у великому льосі й по  за кожну фішку вина в середньому льосі. Пропустіть це завдання, якщо ви обрали агресивний варіант.
7. Починайте із  та .
8. Ви не можете виконувати  (це стосується і виконання замовлень на вино через гостей). Однак ви можете використовувати вино, щоб заробляти ПО в будь-який інший спосіб. Якщо вам дісталась карта мами, що дає вам , скиньте її та візьміть іншу.

ВИБІР РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

Рівні складності

Ви можете грати проти Автоми на п'ятьох різних рівнях складності:

Дуже легко: Додайте восьмий рік. Протягом восьмого року ви можете обрати будь-який рядок у таблиці пробудження й отримати фішку бонусної дії.

Легко: Починайте з .

Нормально: Грайте згідно з описаними вище правилами.

Складно: Продовжуйте витягувати карти Автоми і розмішувати її робітників, доки у поточному сезоні не буде розміщено принаймні 2 робітників Автоми. Розміщуйте робітників на всі комірки, зазначені в додаткових картах, окрім тих дій, де вже є робітник. Якщо Автома розмістила 6-го робітника, то більше нових робітників вона не розміщує. Якщо у вас закінчилися карти Автоми, перетасуйте колоду.

Дуже складно: Грайте так само, як і на складному рівні, але Автома розпочинає з .

АГРЕСИВНИЙ ВАРІАНТ

Якщо хочете додати грі напруження, можете дозволити Автомі заробляти переможні очки щороку, і якщо ви її не випереджаєте наприкінці кожного року, то одразу ж програєте.

Такий «агресивний варіант» може розіграватися на легкому, нормальному і складному рівнях. На початку кожного року поставте маркер ПО Автоми на ту позицію треку переможних очок, яка, згідно з наведеною нижче таблицею, відповідає року. Пильнуйте, щоб випереджати Автому наприкінці кожного року.

РІК	1	2	3	4	5	6	7
	-1	0	1	4	8	13	20



Автор
Мортен Монрад Педерсен

Розробники
Хосе М. Лопес-Сеперо
Тодд Шенінг
Крістофер Джером Сміт
Джеймі Стегмаєр
Девід Стадлі

Тестувальники
Джон Бейкер
Джошуа Дюмон
Віл Геркен
Майк Гатке
Рослін М. Джордан
Даррен Кумасава
Гордон Пушнер
Бред Воррен

Френк Дж. Вуйчик
Керстін Вайс
Джеймс Картрайт
Кевін Л. Кітченс
Статі Панаї
Едріан Сперлінг
Бйорн Франке

ГЛОСАРІЙ

Бонус: Додаткова винагорода, зазначена всередині комірки дії. Ви можете розмістити робітника на бонус, навіть якщо не використовуєте його (дію потрібно виконати обов'язково, а ось бонус лишається на ваш розсуд). Бонус та основні дії розігруються в будь-якому порядку.

Виготовлення вина: Використовуючи виноград на своєму пресі, виготуйте 2 фішки вина (вони можуть бути різних сортів). Не можна поєднувати дві фішки винограду одного кольору, щоб виготовити вино більшої цінності того самого кольору: 1 фішка червоного винограду стає 1 фішкою червоного вина тієї самої цінності (знецінюйте вино, якщо у льосі не лишилося місця). Для приготування 1 фішки рожевого вина поєднайте 1 фішку червоного винограду з 1 фішкою білого винограду, додайте цінності 2 фішок винограду, щоб визначити цінність фішки цього рожевого вина (має бути не меншою за 4). Для приготування 1 фішки ігристого вина поєднайте 2 фішки червоного винограду й 1 фішку білого винограду, додайте між собою цінності 3 фішок винограду, щоб визначити цінність фішки цього ігристого вина (має бути не меншою за 7).

Викорчовування: Цю дію можна виконувати, використовуючи ярмо або карти деяких гостей. Оберіть карту посадженої лози на своєму планшеті винороба і поверніть її у свою руку.

Збір урожаю: Оберіть на своєму планшеті винороба ділянку, на якій ви ще не збирали врожай цього року (врожай на кожній ділянці можна збирати лише раз на рік). Підсумуйте сукупну цінність усіх ліз червоного винограду на тій ділянці й покладіть фішку винограду на комірку з відповідною цінністю на своєму пресі з червоним виноградом. Потім учиніть

так само з лозами білого винограду. Карти ліз лишаються на ділянках (ви просто збираєте виноград із лози).

Комірка дії: Пунктирний овал, на який можна розмістити робітника. Робітників можна розміщувати тільки протягом поточного сезону, і кожного робітника можна розміщувати тільки раз на рік. Деякі комірки дії — приватні, призначені тільки для одного гравця: вони розташовані на вашому планшеті винороба або ж на збудованих вами спорудах. Лише ви можете розміщувати своїх робітників на приватні комірки дії.

Розігрування карти гостя: Оберіть карту гостя з руки, виконайте її вимоги (якщо такі зазначені), отримайте винагороду (ви повинні бути в змозі повністю виконати вимоги карти й отримати всю винагороду), а тоді покладіть її горілиць у стос скинутих карт.

Розміщення фішки винограду на прес

АБО ФІШКИ ВИНА В ЛЬОХ: Деякі карти гостей, торговельні дії або спеціальні робітники дають вам можливість покласти певний вид фішок на ваш планшет винороба.

Це суттєво відрізняється від збирання врожаю з ліз (для отримання фішок винограду) чи виготовлення фішок вина (перенесення фішок винограду до вашого льоху, де вони стають фішками вина). Під час «викладання» фішки винограду чи вина, ви ніби купуєте виноград або вино деінде, а не виготовляєте на власному винограднику. Тож, узявши скляну фішку, кладіть її одразу на прес (якщо це фішка винограду) або одразу в льох (якщо це фішка вина).

Сезонний робітник: Гравець, який обирає останній рядок у таблиці пробудження, отримує на рік у користування сезонного робітника (фігурка сірого кольору). Сезонний робітник вважається робітником свого гравця в усіх аспектах до кінця поточного року (на нього поширюється все, що стосується «ваших робітників» або «ваших звичайних робітників»). Коли ви повертаєте робітників наприкінці року, заберіть сезонного робітника і поставте його назад у таблицю пробудження.

Старший робітник: Дії зі старшим робітником такі самі, як і зі звичайним робітником, але його можна розміщувати на дію, навіть якщо комірки цієї дії вже зайняті (цією можливістю можна користуватися тільки на ігровому полі). Старший робітник дає бонус, тільки якщо ви розміщуєте його на комірку бонусної дії.

Таблиця пробудження: Гравець, який перебуває на верхівці таблиці пробудження, ходить першим (тобто розміщує 1 робітника або пропускає хід) на початку кожного сезону, а за ним по чергову ходять усі інші гравці в порядку пробудження. Порядок пробудження лишається незмінним протягом року. Порядок у таблиці пробудження визначає послідовність дій гравців у грі (наприклад, взяття карт восени або виконання вимог карти гостя).

Торгівля між гравцями: У «Виноробстві» відсутня будь-яка торгівля чи обмін між гравцями.

Ферментування винограду та витримувannya

Вина: Збільште цінність усіх фішок винограду на вашому пресі та фішок вина у вашому льосі на 1. Фішки вина не можуть зберігатися у льохах, які ви не збудували.



Kilogames

www.kilogames.com.ua

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com