

# Grand Cru

A game by Ulrich Blum - Artwork by Alexander Jung





Un gioco di Ulrich Blum – Illustrazioni di Alexander Jung

## INTRODUZIONE

Il termine Grand Cru indica il miglior terreno sul quale un viticoltore possa coltivare un vigneto, però per avere successo e produrre dell'ot-timo vino non serve solo una buona ubicazione, ma anche pazienza, dedizione e la conoscenza del mercato, così da incrementare i profitti.

I giocatori rappresentano dei viticoltori ambiziosi, che cercano di coltivare nuovi vigneti nei posti migliori. Come molte nuove attività, l'avvio di un vigneto è difficile e bisogna affidarsi ai finanziamenti bancari. Il denaro è poco, ma una saggia pianificazione degli investimenti aiuterà a ridurre i costi. La via del successo consiste nel cercare di bilanciare le strategie a breve termine con quelle a lungo termine.

Il gioco finisce quando un giocatore per primo chiude tutti i debiti. Solo allora il viticoltore con il vigneto più redditizio diverrà il vincitore.

## COMPONENTI DEL GIOCO

**piano di gioco**

pannello delle aste

pannello della domanda

tracciato delle stagioni

tracciato della fiera del vino

botti con gli emblemi dei giocatori

azioni speciali

scala dei prestiti

**5 tavole dei vigneti**

12 campi

cantina con 7 botti

**24 migliori in 8 varietà:**

- 3x D.O.C.
- 3x Assemblaggio
- 3x Vendemmiatrice
- 3x Vendita all'ingrosso
- 3x Buona annata
- 3x Vendemmia ricca
- 3x Raffinazione
- 3x Pubblicità

**100 cubi vino:**

- 15 Gamay (verdi)
- 17 Syrah (gialli)
- 20 Merlot (rossi)
- 23 Cabernet Sauvignon (ciclamino)
- 25 Pinot Nero (blu)

**70 viti in 5 varietà:**

- 14 Gamay (verdi)
- 14 Syrah (gialli)
- 14 Merlot (rossi)
- 14 Cabernet Sauvignon (ciclamino)
- 14 Pinot Nero (blu)

**In seguito i grappoli d'uva e le migliori saranno anche chiamati "tessere"**

**denaro in differenti tagli:**

- 35x 1 Franco
- 20x 2 Franchi
- 10x 5 Franchi
- 15x 10 Franchi

**30 segnalini (6 neri, 6 azzurri, 6 marroni, 6 beige, 6 arancio) di cui per ogni giocatore:**

- 5 segnalini azione (cilindri)
- 1 segnalino fiera del vino (prisma)

1 bottiglia  
come segnalino  
delle stagioni

1 brocca  
come segnalino  
del primo giocatore

5 segnalini grigi  
per il pannello  
della domanda

## SCOPO DEL GIOCO

Acquistando nuove viti all'asta, coltivando l'uva e spremendola, investendo in migliori e pubblicità, puoi aumentare le entrate. Quando un giocatore riesce a saldare tutti i suoi debiti il gioco finisce e il viticoltore con il vigneto più redditizio vince la partita.

## PREPARAZIONE

1. Posizionare il **piano di gioco** al centro del tavolo.



2. Porre i **segnalini grigi** sulle caselle inferiori del pannello della domanda.

3. Ogni giocatore prende una **tavola vigneto** con il suo emblema, il **segnalino fiera** e i **segnalini azione** del rispettivo colore.

4. Mischiare coperte e separatamente le **70 tessere vite** e le **24 tessere migliona**.



5. Dalle tessere mischiate pescare un numero di tessere vino pari al doppio dei giocatori e tante tessere migliona quanti sono i giocatori. Voltarle a faccia in su e porle al di sopra del pannello delle aste.

6. Mischiare le restanti tessere tutte insieme e mettere accanto al piano di gioco la pila così formata.

7. Mettere i **cubi vino** accanto al tabellone come riserva.

8. Mettere il **denaro** a portata di mano.



9. Ogni giocatore prende in mano segretamente da 1 a 5 segnalini azione. Poi tutti i giocatori svelano contemporaneamente cos'hanno scelto, ricevendo così un prestito di 7 Franchi per ogni segnalino.

Ogni giocatore mette un segnalino azione nella scala dei prestiti, sulla casella corrispondente al numero di prestiti ottenuti.

*Commento: puoi tenere segreto il denaro, ma tutte le altre informazioni devono rimanere pubbliche.*



10. Mettere i segnalini a forma di prisma sulla casella arancione del tracciato della fiera del vino.

11. Il giocatore con più prestiti diventa il **giocatore iniziale** e prende la brocca rossa. In caso di più giocatori alla pari con lo stesso numero di prestiti, il giocatore iniziale viene scelto a caso.



12. Porre la **bottiglia verde** sulla prima foglia del tracciato delle stagioni.

## IL TURNO DI GIOCO

Il gioco inizia subito dopo la preparazione e si svolge nel corso di diversi anni. Ogni anno consiste in due fasi:

- **Fase 1: sviluppo del vigneto** (dura almeno **4 round**)
- **Fase 2: fine anno**

### Fase 1: sviluppo del vigneto

Ogni anno dura almeno 4 round. All'inizio di ogni anno il giocatore iniziale muove la bottiglia in avanti di una foglia sul tracciato delle stagioni. Poi sceglie un'azione e la svolge. Gli altri giocatori seguono in senso orario, ognuno scegliendo un'azione ed eseguendola.

Il gioco prosegue con lo svolgimento dei round. Se la bottiglia verde occupa la foglia più a destra, non serve più spostarla, ma altri round vanno svolti finché scatta la condizione di fine anno.

La condizione di fine anno scatta quando la bottiglia verde occupa la foglia più a destra e vale una delle seguenti condizioni: (i) un giocatore per primo vendemmia la sua ultima vite; (ii) tutti i giocatori tranne uno hanno passato.

A fine anno ogni giocatore può svolgere un'azione ulteriore, fatta eccezione per colui che ha vendemmiato l'ultima vite e per ogni giocatore che abbia passato.

Infine si passa a "**Fase 2: fine anno**".

#### Commenti:

- Avanzando il gioco, dopo ogni azione bisogna sempre controllare se è tempo di passare a "**Fase 2: fine anno**".
- Se l'azione "**vendemmia una vite**" fa scattare la condizione (i) prima che la bottiglia si trovi sulla foglia più a destra, non si può scegliere questa azione.

Durante ogni turno puoi svolgere una delle seguenti azioni:

1. Mettere all'asta una tessera
2. Alzare l'offerta per una tessera
3. Acquistare una tessera all'asta
4. Acquistare una tessera direttamente
5. Alzare la domanda di una varietà di vino
6. Vendemmia una vite
7. Vendere del vino
8. Usare una migliororia
9. Passare

## Possibili azioni per sviluppare un vigneto



### 1. Mettere all'asta una tessera

Prendi una delle tessere a faccia in su dal piano di gioco e mettila in cima a una colonna delle aste ancora libera. Poi fai un'offerta per tale tessera, mettendo un tuo segnalino azione su una casella da 1 a 6 a scelta.

#### Commenti:

- Il numero di colonne disponibili deve essere sempre uguale al numero di giocatori.
- Puoi scegliere questa azione solo se c'è ancora uno spazio libero in cima alle colonne.
- La casella "7" non può essere scelta.



### 2. Alzare l'offerta per una tessera

Puoi alzare un'offerta esistente, posizionando uno dei tuoi segnalini azione su di un prezzo maggiore di quello corrente. Restituisci al suo proprietario l'eventuale segnalino "superato".

#### Commenti:

- Puoi avere più segnalini contemporaneamente sul pannello delle aste.



### 3. Acquistare una tessera all'asta

Puoi acquistare una tessera all'asta, se all'inizio del turno sei ancora il miglior offerente. Dopo aver pagato il prezzo indicato, prendi la tessera e ponila in un campo libero del tuo vigneto. Se è una tessera vite mettila sopra un cubo vino dello stesso colore; se è una tessera migliororia, mettila pure in un campo, ma potrai utilizzarla solo a partire dal prossimo turno.

#### Commenti:

- Se tutti i campi sono occupati, puoi comprare una tessera, però devi farle spazio eliminando una tessera dal tuo vigneto. La tessera eliminata va messa a faccia in su negli scarti.



#### 4. Acquistare direttamente una tessera

Puoi acquistare o una delle tessere all'asta o una delle tessere a faccia in su ancora presenti sul piano di gioco, pagando 7 Franchi. Se è presente un segnalino nella colonna della tessera acquistata, restituisilo al suo proprietario. Metti la tessera comprata nel tuo vigneto, seguendo quanto è spiegato al punto #3.



#### 5. Alzare la domanda di una varietà di vino

Sposta in su di 1 livello il segnalino grigio della domanda relativo ad una certa varietà d'uva. Ogni cubo grigio indica qual è il prezzo corrente della relativa varietà.

##### Commenti:

- Non sempre, alzando la domanda, si alza anche il prezzo.
- La domanda non può superare lo spazio superiore di una colonna.



#### 6. Vendemmiare una vite

Paga 1 Franco e vendemmia una vite del tuo vigneto. Prendi il cubo vino dalla vite selezionata e mettilo nella botte più a sinistra della tua cantina.

##### Commenti:

- Se vuoi vendemmiare la tua ultima vite, puoi scegliere questa azione solo se la bottiglia ha già raggiunto la foglia più a destra del tracciato delle stagioni.
- Non puoi vendemmiare se non hai denaro.

#### 7. Vendere del vino

Quando il vino è maturo, puoi vendere i cubi vino di **una sola varietà** presenti in **una sola botte**. Un vino è maturo quando il suo colore coincide con quello di uno dei grappoli d'uva raffigurati sulla sua botte.

Prendi i cubi del vino maturo che vuoi vendere (alcuni o tutti) e mettili sopra la botte della fiera con disegnato il tuo emblema.



Per ogni cubo venduto prendi dalla banca tanti franchi quanto è il prezzo indicato per quella varietà di vino sul pannello della domanda. Poi, indipendentemente da quanti cubi hai venduto, sposta il segnalino della domanda in giù di un livello.

##### Commenti:

- I grappoli disegnati sulle botti indicano quali varietà di vino sono mature e possono essere vendute.
- Se la domanda è già al livello più basso sul pannello della domanda, non può scendere ulteriormente.



#### 8. Usare una migliororia

Puoi usare ogni migliororia una sola volta per anno. Usa una migliororia e poi voltala a faccia in giù per indicare che per quest'anno non può più essere usata.

##### Commenti:

- Puoi usare solo una migliororia per turno.

#### 9. Passare

Se passi, non puoi più svolgere azioni per quest'anno. Se hanno passato tutti i giocatori tranne uno, l'ultimo giocatore può svolgere un'azione finale prima che l'anno finisca. Poi si passa a **"Fase 2: fine anno"**.

##### Commenti:

- Se il giocatore iniziale passa prima che la bottiglia sia arrivata sulla foglia più a destra, dovrà comunque continuare a spostare la bottiglia quando dovrebbe essere il suo turno.
- Se tutti i giocatori tranne uno hanno passato, ma la bottiglia non ha ancora raggiunto la foglia più a destra, il giocatore rimasto può svolgere azioni fino al termine del 4° round.

## Fase 2: fine anno

Ci si trova alla fine dell'anno quando la bottiglia occupa la foglia più destra e vale una delle seguenti condizioni: (i) un giocatore vendemmia la sua ultima vite; (ii) tutti i giocatori tranne uno hanno passato. A quel punto ogni giocatore può svolgere un'azione ulteriore, fatta eccezione per colui che ha vendemmiato l'ultima vite e per ogni giocatore che abbia passato.

Questa fase è composta dai seguenti passi, da svolgere nell'ordine indicato:

1. Nuove tessere sul piano di gioco
2. Fiera del vino
  - i. Valutazione del vino venduto
  - ii. Azioni speciali
3. Invecchiamento del vino
4. Interessi
5. Prestiti
6. Preparativi per il nuovo anno

## Azioni da svolgere a fine anno

### 1. Nuove tessere sul piano di gioco

Togliere le tessere sul pannello delle aste e sul piano di gioco e metterle a faccia in su negli scarti. Restituire i segnalini azione ai loro proprietari. Mettere a faccia in su, al di sopra del pannello delle aste, un numero di tessere pari al doppio dei giocatori, prendendole dalla riserva. Se la riserva è esaurita, formarne una nuova mischiando gli scarti.

### 2. Fiera del vino

La fiera del vino è composta da due fasi: nella prima guadagni dei punti prestigio per il vino venduto; nella seconda puoi svolgere delle azioni speciali.

#### 2.a. Valutazione del vino venduto

Per ognuna delle 5 varietà di vino si controlla chi ha venduto di più, contando per ogni giocatore quanti cubi vino di una certa varietà possiede sulla botte con il suo emblema.

Chi ha venduto più cubi di una certa varietà guadagna 3 punti prestigio. Chi occupa il secondo posto delle vendite per quella varietà, riceve 1 punto prestigio. In caso di parità per il primo posto, tutti i giocatori ricevono 1 punto prestigio. In caso di parità per il secondo posto, nessuno riceve dei punti. Si prosegue così con tutte le varietà.

Ogni giocatore deve aggiornare i propri punti prestigio, spostando il proprio segnalino in avanti sul tracciato della fiera in base a quanti punti ha ricevuto.



Alla fine tutti i cubi vino vanno rimossi dalle botti della fiera e riposti nella riserva.

#### 2.b. Azioni speciali

In questa fase i giocatori possono svolgere delle azioni speciali pagando dei punti prestigio. Inizia il giocatore che ha più punti e si prosegue in senso orario. In caso di parità, inizia il giocatore che ha pareggiato seduto più vicino alla sinistra del primo giocatore. Ogni giocatore a turno può scegliere un'azione speciale non ancora svolta da nessuno oppure può passare. Chi passa, non può più eseguire azioni speciali nell'anno in corso.

Per eseguire un'azione speciale procedi nel modo seguente:

- I. paga il suo costo (il numero grande) spostando il tuo segnalino all'indietro sul tracciato della fiera;
- II. posiziona un tuo segnalino azione sopra tale azione;
- III. esegui l'azione immediatamente.



Non puoi scegliere un'azione che costi più punti prestigio di quanti ne possiedi. E' lecito conservare i punti prestigio per gli anni successivi.

Questa fase termina quando tutti i giocatori hanno passato. A quel punto tutti i segnalini azione vanno tolti dal tracciato della fiera e restituiti ai loro proprietari.

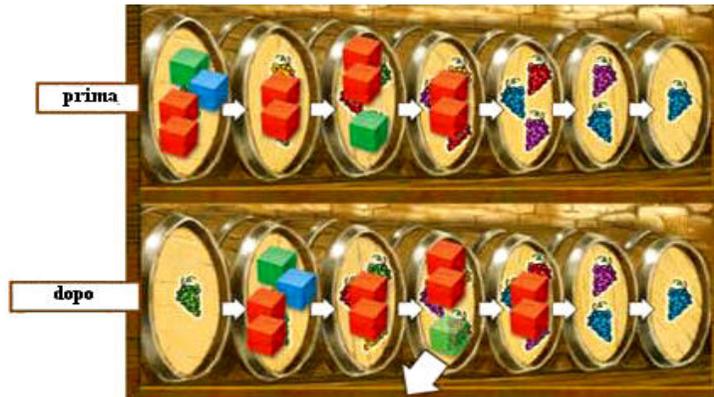
#### Commenti:

- Un giocatore può anche scegliere un'azione speciale, pagarla, ma non eseguirla, solo per sottrarla agli avversari. In questo caso semplicemente "passa".

### 3. Invecchiamento del vino

A partire dalla botte più a destra, tutti i giocatori spostano i loro cubi vino di una botte verso destra.

Quando un cubo è passato in una botte sulla quale non compare più il suo colore, il vino ha passato la maturazione e quindi tale cubo va tolto e riposto nella scorta.



**Commenti:**

- I cubi di una botte sulla quale è raffigurata una varietà del loro stesso colore rappresentano un vino maturo e pronto per essere venduto. La vendita potrà essere effettuata a partire dall'anno successivo.

### 4. Interessi

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore a turno deve pagare gli interessi. Sulla scala dei prestiti è rappresentato il numero di prestiti di ciascun giocatore (parte bianca) e quanti interessi un giocatore deve pagare per quella quantità di prestiti (parte arancione).

Se un giocatore non ha abbastanza soldi per pagare gli interessi, riceve un prestito d'emergenza pari a 5 Franchi (invece di 7) e sposta il suo segnalino verso destra di uno spazio. Per quest'anno non deve pagare interessi per tale prestito.



**Commenti:**

- Occorre prendere tanti prestiti d'emergenza, quanti sono necessari a pagare tutti gli interessi degli anni precedenti. Ad esempio un giocatore con 1 Franco e 6 prestiti, per poter pagare 8 Franchi di interessi, deve chiedere 2 prestiti d'emergenza; in questo caso riceve 10 Franchi, sposta il suo segnalino in avanti di 2 caselle e paga 8 Franchi, rimanendo alla fine con 3 Franchi.

- Se un giocatore è già a 11 prestiti e deve chiedere un prestito d'emergenza, esce dal gioco per bancarotta e la partita finisce. Quindi, dopo che tutti hanno pagato i loro interessi, i giocatori ancora in gioco hanno diritto a finire il round con "5. Prestiti" (per chiudere dei prestiti) e poi si passa al calcolo del punteggio finale.

### 5. Prestiti

In questa fase ogni giocatore, a partire dal primo, può effettuare una delle seguenti azioni:

#### • Richiedere nuovi prestiti

Se hai bisogno di nuovi prestiti, puoi farne richiesta: sposta il tuo segnalino verso destra sulla scala dei prestiti e prendi 7 Franchi per ogni casella dello spostamento (Esempio: sposta a destra di 2 caselle e prendi 14 Franchi). Non puoi superare il limite di 11 prestiti.

#### • Chiudere dei prestiti

Se hai abbastanza denaro, paga 7 Franchi per ogni prestito che vuoi chiudere e sposta il tuo segnalino all'indietro sulla scala dei prestiti di tante caselle quanti sono i prestiti chiusi.

Se uno o più giocatori riescono a chiudere tutti i loro prestiti, il gioco finisce e si passa al calcolo del punteggio finale.

#### • Passare

Scegli questa azione se non vuoi né chiudere dei prestiti, né chiederne di nuovi.

### 6. Preparativi per il nuovo anno

Ogni giocatore rifornisce tutte le sue viti, mettendoci sopra un cubo dello stesso colore.

**Commenti:**

- Se una tessera contiene già un cubo, non bisogna mettercene sopra un altro.
- Se i cubi di una certa varietà non sono sufficienti, inizia il primo giocatore a rifornire tutte le sue viti di quella varietà, poi il secondo giocatore, ecc. Se i cubi di una varietà non sono sufficienti, prendi 1 Franco per ogni cubo non ricevuto.

Se hai usato una miglioria, volta la tessera a faccia in su, così che il nuovo anno sarà di nuovo utilizzabile.

Se durante la fiera hai giocato l'azione "giocatore iniziale", prendi la brocca rossa e il prossimo anno sarai il primo giocatore.

Un nuovo anno ha inizio.

Il gioco finisce quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- un giocatore chiude tutti i suoi prestiti;
- un giocatore va in bancarotta, non potendo ottenere un prestito d'emergenza quando ha già 11 prestiti da estinguere.

A fine gioco ogni giocatore calcola il valore del suo vigneto, aggiungendo o sottraendo franchi al denaro già in suo possesso:

- **+5 Franchi** per ogni tessera differente (vite o miglioria) presente nel vigneto;
- **+1 Franco** per ogni cubo vino nelle botti;
- **-7 Franchi** per ogni prestito non ancora chiuso.

**Il giocatore con più franchi è il vincitore**, in quanto possiede il vigneto più redditizio. In caso di pareggio, vince il giocatore con il minor numero di prestiti. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con più tessere nel suo vigneto. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

**Esempio di valutazione finale di 4 vigneti**



**Azzurro**

Ha 39 Franchi e 4 prestiti. Valore del vigneto: 39 Franchi + 30 Franchi per 6 differenti tessere + 13 Franchi per i cubi vino nelle botti – 28 Franchi per i 4 prestiti = **54 Franchi**.

**Beige**

Ha 17 Franchi e 4 prestiti. Valore del vigneto: 17 Franchi + 30 Franchi per 6 differenti tessere + 0 Franchi per i cubi vino nelle botti – 0 Franchi per gli 0 prestiti = **47 Franchi**.

**Marrone**

Ha 12 Franchi e 5 prestiti. Valore del vigneto: 12 Franchi + 45 Franchi per 9 differenti tessere + 12 Franchi per i cubi vino nelle botti – 35 Franchi per i 5 prestiti = **34 Franchi**.

**Arancio**

Ha 15 Franchi e 1 prestito. Valore del vigneto: 15 Franchi + 50 Franchi per 10 differenti tessere + 6 Franchi per i cubi vino nelle botti – 7 Franchi per 1 prestito = **64 Franchi**.

*Il giocatore arancio è il vincitore.*

## Migliorie



### D.O.C.

Puoi eseguire una vendita, guadagnando 1 Franco in più per ogni cubo venduto. Aggiorna il pannello della domanda.



### Vendemmiatrice

Puoi vendemmiare 2 viti a scelta al costo di 1 Franco.



### Vendita all'ingrosso

Puoi eseguire 2 vendite.



### Assemblaggio

Rimuovi da una botte tutti i cubi di **una** stessa varietà e sostituiscili con la stessa quantità di cubi di una varietà differente che sia già presente nella botte stessa.

*Nota – Non puoi scegliere questa azione se non ci sono abbastanza cubi.*



*Esempio: 2 cubi gialli vengono tolti e sostituiti con 2 cubi viola presi dalla riserva.*



### Vendemmia ricca

In aggiunta al cubo che sposti quando vendemmi una vite per 1 Franco, prendi dalla riserva un cubo dello stesso colore e mettilo nella botte più a sinistra.

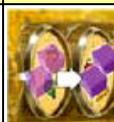
*Nota – Non puoi scegliere questa azione se non ci sono abbastanza cubi.*



### Buona annata

Puoi vendere esattamente 1 cubo di un vino maturo al prezzo più alto che quella varietà ha nel pannello della domanda.

*Nota – Subito dopo, il prezzo non scende.*



### Invecchiamento

Puoi spostare tutti i cubi di **una** sola varietà da **una** botte alla botte immediatamente a destra.



### Pubblicità

Puoi alzare il prezzo per 3 volte sul pannello della domanda. Puoi concentrare l'azione su una sola varietà o distribuirla su due o su tre varietà.

## Azioni speciali

 <p><b>Giocatore iniziale</b> (1 punto prestigio) A partire dal prossimo anno, diverrai il giocatore iniziale. Se questa azione non viene scelta, il giocatore iniziale non cambia.</p>	<p><b>Riorganizzazione</b> (4 punti prestigio) Puoi sostituire una tessera vite del tuo vigneto con una tessera vite presa dalla riserva o dagli scarti.</p> <p><b>Commenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se la prendi dalla riserva, puoi guardare le tessere per sceglierla. Alla fine, mischia la riserva.</li> <li>• Non puoi scegliere una migliore in sostituzione.</li> <li>• Non mettere nessun cubo sulla nuova tessera fino alla successiva “preparativi per il nuovo anno”.</li> </ul> 
 <p><b>Vendemmia tardiva</b> (2 punti prestigio) Puoi vendemmiare una vite pagando 1 Franco.</p> <p><b>Commenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se non hai denaro, non puoi vendemmiare, ma puoi lo stesso scegliere questa azione e semplicemente passare.</li> </ul>	<p><b>Alzare la domanda di 1, 2 o 3 livelli</b> (1, 2 o 3 punti prestigio) Pagando con 1, 2 o 3 punti prestigio, puoi alzare la domanda rispettivamente 1, 2 o 3 volte.</p> <p><b>Commenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sei libero di concentrare l'azione su di una sola varietà o se distribuirla tra più varietà.</li> </ul> 
 <p><b>Consegna speciale</b> (2 punti prestigio) Effettua una vendita seguendo le regole descritte nella fase 1.</p> <p><b>Commenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metti i cubi nella riserva e non nella tua botte della fiera.</li> <li>• Abbassa il prezzo sul pannello della domanda.</li> </ul>	<p><b>Succo d'uva</b> (2 punti prestigio) Puoi vendere quanti cubi desideri tra quelli ancora presenti nel tuo vigneto, però guadagni solo 1 Franco per ognuno. I cubi venduti vanno messi nella riserva.</p> 
 <p><b>Vino giovane</b> (3 punti prestigio) Puoi vendere un vino non ancora maturo seguendo le normali regole, però puoi vendere i cubi di <b>una</b> sola varietà presi da <b>una</b> sola botte.</p> <p>Per ogni cubo sottrai dal prezzo corrente 1 Franco per ogni anno che manca alla maturazione.</p> <p>Abbassa il prezzo sul pannello della domanda e metti i cubi venduti nella riserva.</p>	

## SUGGERIMENTI DELL'AUTORE

Dovrebbe essere chiaro che il denaro in *Grand Cru* è una risorsa scarsa, come d'altronde le azioni. Se un giocatore li spreca, può perdere la partita dopo quattro sole azioni. Tienitelo bene a mente! Chiedendo prestiti, ottengo delle risorse per un anno, alla fine del quale posso comunque chiederne altri. Devo stimare cosa mi occorre nell'anno, ma anche se ho abbastanza tempo per spendere il denaro.

I due fattori interessi e spese possono essere calcolati facilmente, ma i costi relativi agli acquisti all'asta sono di non facile valutazione. Devo risparmiare e acquistare a un prezzo ragionevole, oppure esagerare e comprare direttamente una tessera? Entrambe le strategie sono valide, a seconda delle possibilità che si possono presentare nel corso dell'anno. Devi sempre osservare i tuoi avversari e cercare di intuire le loro intenzioni, soprattutto quelli con poche viti che, se di loro interesse, potrebbero puntare a un anno di breve durata.

Quali tessere devo comprare? Ai fini del calcolo finale del punteggio e della fiera del vino, conviene possedere una grande varietà di tessere, perché in questo modo si guadagnano più punti. Un certo risparmio si può ottenere quando si possiedono diverse viti della stessa varietà, perché in questo modo si ha la possibilità di vendere diversi cubi allo stesso tempo. Per rendere il tutto più efficace, sono necessarie le migliori; esistono strategie che fanno vincere senza bisogno delle migliori, ma ciò non toglie che esse rendano tutto più facile. Sii flessibile e imposta la tua strategia per assicurarti certe viti e migliori.

Ancora un consiglio: spesso ci si chiede quanti anni possa durare una partita. Non esiste una risposta precisa: dipende dalla strategia messa in atto. Raramente la durata supera i 10 anni. Evita pianificazioni troppo lungimiranti, ma aspettati piuttosto che la fine del gioco sia imminente, soprattutto quando dei giocatori iniziano a chiudere dei prestiti. Ricorda che quando ci sono pochi interessi da pagare, il vigneto è più efficiente.

Ma ora goditi *Grand Cru*!

Ulrich Blum



©mouton.ch

## RINGRAZIAMENTI

I miei ringraziamenti vanno a tutti i playtester, in special modo i membri del "Gaming Club Zurich", che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco con innumerevoli sessioni di test.

Tramite i playtest o altri significativi contributi, elenco le seguenti persone che hanno aiutato ad ottimizzare il gioco:

Alois Greter  
Beat Flückiger  
Christoph Schlewinski  
Diana Linhofer  
Fabian Degen  
Guido Heinecke  
Malcolm Braf  
Marcello Indino  
Markus Vöge  
Matthieu Wettstein  
Michael Timpe  
Peter Blum  
Robert Stoop  
Rolf Mutter  
Sébastien Pauchon

I miei ringraziamenti vanno a Lukas Aschwanswn e Manu Pasi in particolare. Grazie al vostro costante impegno nei playtest, *Grand Cru* è cresciuto fino a diventare quello che è ora.

Grazie eggertspiele e soprattutto grazie Peter Eggert, che hai sempre creduto in *Grand Cru*. Solo grazie al tuo supporto e alla tua collaborazione è stata possibile la realizzazione di *Grand Cru*.

Infine grazie a Santiago Seoane Portela: questo gioco non sarebbe stato possibile senza la sicurezza e il supporto che mi hai dato.

**Autore:**

**Illustrazioni:**

**Impaginazione:**

**Copyright:**

Ulrich Blum

Alexander Jung

Alexander Jung

© 2010 eggertspiele

GmbH & Co. KG, Hamburg

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)



**Sviluppo del vigneto**

Durante ogni turno puoi svolgere una delle seguenti azioni:

1. **Mettere all'asta una tessera**
2. **Alzare l'offerta per una tessera**
3. **Acquistare una tessera all'asta**
4. **Acquistare una tessera direttamente**
5. **Alzare la domanda di una varietà di vino**
6. **Vendemmia una vite del proprio vigneto**
7. **Vendere del vino**
8. **Usare una miglioria**
9. **Passare**

**Fine anno**

Svolgere le seguenti fasi:

1. **Nuove tessere sul piano di gioco**
2. **Fiera del vino**
  - a. **Valutazione del vino venduto**
  - b. **Azioni speciali**
3. **Invecchiamento del vino**
4. **Interessi**
5. **Prestiti**
6. **Preparativi per il nuovo anno**

**Migliorie**

	<b>D.O.C.</b> Puoi eseguire una vendita, guadagnando 1 Franco in più per ogni cubo venduto.
	<b>Assemblaggio</b> Rimuovi da una botte tutti i cubi di una stessa varietà e sostitiscili con la stessa quantità di cubi di una varietà differente che sia già presente nella botte stessa.
	<b>Buona annata</b> Puoi vendere esattamente 1 cubo di un vino maturo al prezzo più alto che quella varietà ha nel pannello della domanda.
	<b>Vendemmiatrice</b> Puoi vendemmia 2 delle tue viti a scelta al costo di 1 Franco.
	<b>Vendita all'ingrosso</b> Puoi eseguire 2 vendite.

	<b>Vendemmia ricca</b> In aggiunta al cubo che sposti quando vendemmi una vite per 1 Franco, prendi dalla riserva un cubo dello stesso colore e mettilo nella botte più a sinistra.
	<b>Invecchiamento</b> Puoi spostare tutti i cubi di una sola varietà da una botte alla botte immediatamente a destra.
	<b>Pubblicità</b> Puoi alzare il prezzo per 3 volte sul pannello della domanda. Puoi concentrare l'azione su una sola varietà o distribuirla su due o su tre varietà.

**Azioni speciali**

	<b>Giocatore iniziale</b> (1 punto prestigio) Il prossimo anno sarai il giocatore iniziale.
	<b>Vendemmia tardiva</b> (2 punti prestigio) Puoi vendemmia una vite pagando 1 Franco.
	<b>Consegna speciale</b> (2 punti prestigio) Effettua una vendita seguendo le regole descritte nella fase 1.
	<b>Succo d'uva</b> (2 punti prestigio) Vendi dei cubi del vigneto e guadagni 1 Franco per ognuno.
	<b>Vino giovane</b> (3 punti prestigio) Vendi i cubi di una sola varietà di vino non maturo, prendendoli da una sola botte.
	<b>Riorganizzazione</b> (4 punti prestigio) Sostituisci una tessera vite con una tessera vite presa dalla riserva o dagli scarti.
	<b>Alzare la domanda di 1, 2 o 3 livelli</b> (1, 2 o 3 punti prestigio) Paga 1, 2 o 3 punti prestigio e alza la domanda rispettivamente 1, 2 o 3 volte.
	<b>Cambio di punti prestigio in Franchi</b> (1, 3 o 5 punti prestigio) Paga 1, 3 o 5 punti prestigio e ricevi in cambio rispettivamente 1, 2 o 3 Franchi.

MATERIALE

7 tessere innovazione color blu:

	<b>Più prestiti</b>		<b>Meno cubi nella cantina</b>
	<b>Meno prestiti</b>		<b>Più cubi nella cantina</b>
	<b>Più tessere nel vigneto</b>		<b>Più punti prestigio</b>
	<b>Meno tessere nel vigneto</b>		

**Commenti:**

- Le tessere innovazione non danno punti a fine gioco.
- Ogni tessera innovazione occupa uno spazio del vigneto.
- Le tessere innovazione hanno tutte la stessa funzione: l'immagine raffigurata su di esse stabilisce solo la modalità di assegnamento.

REGOLE

Mischia separatamente queste 7 tessere e poi ponile scoperte in una fila, definendo l'inizio e la fine di tale fila.

Nella fase 1 dell'anno hai a disposizione un'azione in più: **“sposta una tessera innovazione”**. Quando un giocatore sceglie questa azione, può prendere una tessera qualsiasi dalla fila e spostarla in un qualsiasi altro posto della fila.

Alla fine dell'anno, durante la fase “preparativi per il nuovo anno”, un giocatore può prendere una tessera innovazione. Il giocatore che soddisfa i requisiti della prima tessera della fila, può prenderla. Nel caso in cui ci siano diversi giocatori che soddisfano i requisiti della prima tessera, essa deve essere spostata in ultima posizione e si procede a controllare se c'è un giocatore che soddisfa la tessera successiva. Si procede in questo modo finché si trova uno ed un solo proprietario di una tessera.

*Esempio – La tessera “più prestiti” è la prima della fila, ma deve essere spostata in fondo poiché diversi giocatori soddisfano il suo requisito. La tessera “meno prestiti” si trova ora in prima posizione e, essendo il Bianco il solo giocatore a soddisfarne i requisiti, la guadagnerà.*

Chi prende la tessera innovazione, la pone nel suo vigneto. Da allora potrà usarla una sola volta per godere degli effetti di una miglioria di un qualsiasi giocatore a scelta, come se la miglioria fosse sua. La miglioria dell'altro giocatore deve essere a faccia in su e, dopo che sono stati applicati i suoi effetti, deve rimanere a faccia in su.

La tessera innovazione può essere utilizzata solo una volta e, una volta usata, va posta in ultima posizione nella fila.

L'uso di una miglioria non è considerata un'azione: il giocatore ha a disposizione un'azione normale e in più può usare la tessera innovazione.

HEURIGER E UVAGGIO

All'inizio della partita tutti i giocatori congiuntamente devono decidere se usare le migliorie Heuriger e Uvaggio. Per usarle occorre sostituire 3 tessere di un'altra miglioria con le 3 tessere di ognuna di esse, in maniera tale che in gioco restino in totale 8 tipi di migliorie.



**HEURIGER** - Guadagni 1 punto prestigio per ogni cubo vino presente nella prima botte della tua cantina.



**UVAGGIO** - Puoi togliere 2 cubi vino qualsiasi dalla prima botte della tua cantina e sostituirli con 1 cubo vino qualsiasi preso dalla riserva. Puoi prendere un cubo vino anche di una varietà d'uva non prodotta dal tuo vigneto.

	<b>Buona annata</b> Puoi vendere <b>un</b> cubo vino maturo al prezzo più alto. Il prezzo non scende.
	<b>Pubblicità</b> Puoi alzare il prezzo per 3 volte.
	<b>Invecchiamento</b> Puoi spostare tutti i cubi di <b>una</b> varietà da <b>una</b> botte alla botte immediatamente a destra.
	<b>Vendemmia ricca</b> Puoi vendere a 1 Franco e in più prendere 1 cubo dalla riserva. <i>Azione vietata se non ci sono abbastanza cubi.</i>
	<b>Vendita all'ingrosso</b> Puoi eseguire 2 vendite.
	<b>Vendemmiatrice</b> Puoi vendemmiare 2 viti per 1 Franco.
	<b>Assemblaggio</b> Rimuovi da una botte tutti i cubi di <b>una</b> stessa varietà e sostituiscili con la stessa quantità di cubi di una varietà differente che sia già presente nella botte stessa. <i>Azione vietata se non ci sono abbastanza cubi.</i>
	<b>D.O.C.</b> Puoi eseguire una vendita, guadagnando 1 Franco in più per ogni cubo. Aggiorna il pannello della domanda.

	<b>Heuriger</b> Ricevi 1 punto prestigio per ogni cubo nella prima botte.
	<b>Uvaggio</b> Puoi togliere 2 cubi qualsiasi dalla prima botte e sostituirli con 1 cubo qualsiasi (anche non prodotto dal tuo vigneto) preso dalla riserva.

	<b>Giocatore iniziale</b> Il prossimo anno sarai il giocatore iniziale.
	<b>Vendemmia tardiva</b> Vendemmia una vite pagando 1 Franco.
	<b>Consegna speciale</b> Effettua una vendita.
	<b>Succo d'uva</b> Vendi dei cubi del vigneto a 1 Franco ciascuno.
	<b>Vino giovane</b> Vendi i cubi di <b>una</b> varietà di vino non maturo, prendendoli da <b>una</b> botte. Per ogni cubo sottrai dal prezzo corrente 1 Franco per ogni anno che manca alla maturazione. Aggiorna il pannello della domanda.
	<b>Riorganizzazione</b> Sostituisci una tessera vite con una tessera vite presa dalla riserva o dagli scarti.
	<b>Alzare la domanda di 1, 2 o 3 livelli</b> Paga 1, 2 o 3 punti prestigio e alza la domanda rispettivamente 1, 2 o 3 volte.
	<b>Cambio di punti prestigio in Franchi</b> Paga 1, 3 o 5 punti prestigio e ricevi in cambio rispettivamente 1, 2 o 3 Franchi.

	<b>Più prestiti</b>		<b>Meno cubi nella cantina</b>
	<b>Meno prestiti</b>		<b>Più cubi nella cantina</b>
	<b>Più tessere nel vigneto</b>		<b>Più punti prestigio</b>
	<b>Meno tessere nel vigneto</b>		

## FASE 1 – SVILUPPO DEL VIGNETO

Durante ogni turno puoi svolgere **una** delle seguenti azioni:

1. **Mettere all'asta una tessera**
2. **Alzare l'offerta per una tessera**
3. **Acquistare una tessera all'asta**
4. **Acquistare una tessera direttamente**
5. **Alzare la domanda di una varietà di vino**
6. **Vendemmia una vite**
7. **Vendere del vino**
8. **Usare una miglioria**
9. **Passare**

## FASE 2 – FINE ANNO

Condizione di fine anno: la **bottiglia** occupa la **foglia più destra** e ...

- (i) **un giocatore vendemmia la sua ultima vite;**
- (ii) **tutti i giocatori tranne uno hanno passato.**

Svolgere le seguenti fasi:

1. **Nuove tessere sul piano di gioco**
2. **Fiera del vino**
  - a. **Valutazione del vino venduto**
  - b. **Azioni speciali**
3. **Invecchiamento del vino**
4. **Interessi**
5. **Prestiti**
6. **Preparativi per il nuovo anno**

## FINE DEL GIOCO

Condizioni di fine gioco:

- **un giocatore chiude tutti i suoi prestiti;**
- **un giocatore è a 11 prestiti e deve ottenere un prestito d'emergenza.**

Valore del vigneto = denaro +/- ...

- **+5 Franchi** per ogni tessera differente;
- **+1 Franco** per ogni cubo nelle botti;
- **-7 Franchi** per ogni prestito non ancora chiuso.

**Il giocatore con più franchi è il vincitore.**

In caso di pareggio, vince il giocatore con meno prestiti. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con più tessere nel vigneto.