

VENDIMIA

(versione 1.0)

Traduzione del regolamento in spagnolo/inglese a cura di Alberto Vitali "sbaracleteo"

Vendimia è un gioco semplice nel quale dovrai gestire al meglio le tue risorse e pagare a ore i braccianti occupati nelle tue vigne, sperando inoltre che la pioggia annaffi i tuoi campi affinché ti sia possibile produrre la qualità di vino migliore ... o comunque il vino maggiormente richiesto dai ristoranti di lusso più rinomati. Se il vino non sarà pronto per tempo non varrà la stessa cifra. Dovrai inoltre fare in modo che la tua offerta di vini sia sufficientemente allettante, per non rimanere pieno di bottiglie di vino invendute. Il giocatore che alla fine della partita avrà più soldi di tutti sarà il vincitore.

Preparazione

1. Collocare il tabellone di gioco al centro del tavolo.
2. Mettere le Carte del Vino a faccia in giù, separate per tipo, nella zona inferiore del tabellone di gioco contrassegnata dalla "A" alla "G". Il dorso delle carte specifica i tipi di pietanza che il vino prodotto da questi vigneti potrebbe accompagnare al meglio.
3. Ogni giocatore sceglie un colore col quale giocare e prende gli undici cubetti corrispondenti.
4. Disporre il denaro a lato del tabellone per formare la Banca.
5. Mescolare le Carte della Cena e collocarle a faccia in giù a lato del tabellone.
6. Mettere un cubetto nero sull'Indicatore dei Turni/Sovvenzioni e lasciare i restanti tre cubetti neri a lato del tabellone.
7. Ogni giocatore prende uno dei suoi cubetti e lo colloca sulla casella con il numero 0 dell'Indicatore delle Ore-Uomo.
8. Scegliere il giocatore iniziale. Tale giocatore riceve la Carta del Giocatore Iniziale.



Come si gioca

Il gioco dura 9 turni. Ogni turno è suddiviso in 7 fasi che si ripetono continuamente durante il gioco.

- Fase 1: Ricevere il sussidio dalla Banca.
- Fase 2: Assegnare le Ore-Uomo.
- Fase 3: Collocare le sementi.
- Fase 4: Lancio dei dadi.
- Fase 5: Produzione del vino.
- Fase 6: Vendita del vino ai Ristoranti.
- Fase 7: Mantenimento.

Fase 1: Ricevere il denaro dalla Banca

In questa fase di gioco lo Stato aiuta i produttori di vino che stanno avviando le proprie aziende vinicole. Il sussidio statale varia da turno a turno, anche se tende a diminuire nel tempo. Nel primo turno di gioco i giocatori ricevono 9 Pesos, poi 4, 3, 2, 2, 5, 2, 2, 2, 0 rispettivamente.



Quando un giocatore ritiene di essere in grado di rinunciare a quest'aiuto può collocare uno dei suoi cubetti sull'Indicatore del Turno corrispondente. Tale giocatore non riceve il denaro del sussidio statale per quel turno, ma sarà ricompensato al termine del gioco con 4 Pesos per ogni cubetto del suo colore presente sull'Indicatore dei Turni.

È importante ricordare che i cubetti colorati di ogni giocatore rappresentano anche la quantità di sementi disponibili alla semina nei vigneti, e la loro quantità è limitata al numero di cubetti distribuiti all'inizio della partita (*N.d.T: 11 cubetti per ogni giocatore*).

Fase 2: Assegnare le Ore-Uomo

In questa fase i giocatori assumono i braccianti, che sono rappresentati dalle Ore-Uomo presenti nell'indicatore della parte superiore del tabellone (*N.d.T: le clessidre con i numeri da 1 a 9*).

Per ogni Ora-Lavoro compresa tra 1 e 7, il giocatore deve pagare 1 Peso e muovere di un numero di caselle appropriato il suo cubetto sopra l'indicatore. Le ore 8 e 9 costano al giocatore 2 Pesos ognuna (*N.d.T: le clessidre con il bordino rosso*). Nessun giocatore può utilizzare più di 9 ore lavoro per turno.

Esempio: Il giocatore rosso decide di voler acquistare 6 Ore-Uomo. Paga quindi 6 Pesos alla Banca e sposta il suo cubetto sopra la casella numero 6. Il giocatore blu decide di acquistare 8 Ore-Uomo e quindi paga 9 Pesos alla Banca (7 Pesos per le ore 1 - 7 e 2 Pesos per l'ora 8). Infine colloca il cubetto blu sopra la casella numero 8.



Quando un giocatore acquista più Ore-Uomo di quelle che utilizzerà durante il turno, le ore avanzate potranno essere usate nel turno seguente.

Fase 4: Lancio dei dadi

In questa fase il giocatore iniziale deve lanciare entrambi i dadi: prima il verde (con le scarpine), poi il bianco (con i ragnetti).



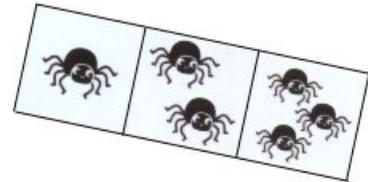
IL DADO VERDE MOSTRA UNA SCARPINA: PIOVE



I giocatori devono verificare quanti cubetti neri sono presenti nell'Indicatore della Pioggia/Siccità. Scopo di questo indicatore è forzare l'uscita della siccità e fare in modo che le sementi si rimescolino sul tabellone.

Se vi sono 1 o 2 cubetti:

Si deve lanciare il dado bianco (quello con i ragnetti) per stabilire in quale settore è piovuto. Si mette quindi un cubetto nero aggiuntivo nell'Indicatore della Pioggia/Siccità e si procede alla Fase 5.

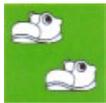


Se vi sono 3 cubetti:

In questo caso non si lancia il dado bianco. Ogni giocatore sceglie un suo seme (*N.d.T: uno dei suoi cubetti colorati*) tra quelli che ha nel tabellone: questo seme produrrà vino. Rimuovere il cubetto e prelevare una Carta del Vino dal settore corrispondente (A - G).

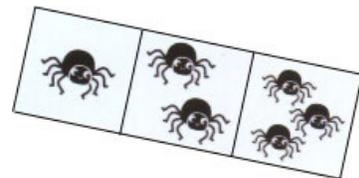
Quando ogni giocatore ha scelto il suo seme, in Ordine di Turno ogni giocatore dovrà scegliere 3 sementi tra quelle che ha sul tabellone e rimuoverle: queste sementi sono perdute (rimetterle nella riserva personale assieme al cubetto che ha prodotto il vino).

Rimuovere quindi i 3 cubetti neri dall'Indicatore della Pioggia/Siccità e passare direttamente alla Fase 6 (non si gioca la Fase 5).



IL DADO VERDE MOSTRA DUE SCARPINE: SICCATÀ

Se col lancio del dado verde si ottengono due figure (2 scarpine) significa che un periodo di siccità più lungo del previsto ha colpito i vigneti dei giocatori. Si lancia un dado bianco per stabilire quante sementi (*N.d.T: cubetti*) ogni giocatore perderà: una figura (ragnetto) corrisponde a un seme, due figure corrispondono a due semi e tre figure corrispondono a tre semi.



Ogni giocatore deve rimuovere la quantità di semi indicata dal risultato del dado bianco dal settore, o dai settori, che preferisce: queste sementi sono perdute (rimetterle nella riserva personale).

Procedere quindi rimuovendo tutti i cubetti neri presenti nell'Indicatore della Pioggia/Siccità. Saltare la Fase 5 e avanzare direttamente alla Fase 6.

Fase 5: Produzione del vino

Quando all'inizio della Fase 4 l'Indicatore della Pioggia/Siccità ha soltanto 1 o 2 cubetti neri e il dado verde indica pioggia, alcuni settori produrranno in accordo al tiro del dado bianco. La quantità di figure ottenute (ragnetti) determina se è piovuto nella zona I, II o III. La zona I comprende tutti i vigneti più vicini alle catene montuose (*N.d.T: la Cordigliera delle Ande*), la II riguarda le vigne della zona centrale e la III è la zona più adiacente al mare.

Ogni giocatore rimuove tutte le sementi che ha nei settori dove è piovuto, e pesca una Carta del Vino dal mazzetto del settore specifico a ogni seme rimosso.



Esempio: Il risultato del dado bianco è 2, quindi è piovuto nel settore II. I giocatori riceveranno le seguenti Carte del Vino:

Giallo

2 Carte del Vino B
1 Carta del vino C



Blu

2 Carte del Vino B



Rosso

1 Carta del Vino B
1 Carta del Vino C
1 Carta del Vino F



Fase 6: Vendita del vino ai Ristoranti

La fase è suddivisa in 3 punti:

- 6.1 Rivelare una nuova Carta della Cena
- 6.2 Giocare un gruppo di Carte del Vino
- 6.3 Vendere il vino

6.1 Rivelare una nuova Carta della Cena

La prima cosa da fare è rivelare una Carta della Cena e collocarla nella casella inferiore appena sopra il Vassoio dello Chef. Ogni Ristorante acquisterà soltanto i vini più adatti al proprio menù. La Carta della Cena rappresenta la pietanza proposta da un determinato Ristorante.



6.2 Giocare un gruppo di Carte del Vino

Ogni Carta del Vino include le seguenti informazioni:

- La pietanza più indicata a essere accompagnata dal tipo di vino prodotto.
- Una griglia verticale, contenente da 1 a 5 colori, che servirà al giocatore per formare un gruppo di carte.



La carta sulla sinistra può essere venduta solo ai Ristoranti che offrono frutti di mare. La carta sulla destra è una Carta-JOLLY, poiché il vino prodotto è perfetto per accompagnare ogni pietanza.



I giocatori possono giocare le Carte del Vino dalla propria mano. Le carte sono disposte in gruppo per formare una linea di fronte al giocatore. Ogni gruppo di carte deve rispettare le seguenti caratteristiche:

- Il giocatore può decidere se disporre la carta alla destra o alla sinistra della fila.
- Le carte devono avere almeno un colore in comune con le carte loro adiacenti.
- Ogni giocatore può avere un solo gruppo di carte concatenate.
- Un giocatore può scartare l'intera fila di carte che ha di fronte a sé per cominciarne una nuova, se crede, ma non riceverà nulla per le carte scartate.
- Non c'è limite al numero di carte che possono costituire il gruppo di un giocatore.

Una volta che il giocatore ha piazzato il suo gruppo di carte sul tavolo, potrà conservare una sola Carta del Vino in mano: le carte in eccesso vanno scartate.



Esempio:

Un giocatore ha 5 Carte del Vino in mano (vedi immagine). Ne dispone 4 in un gruppo facendo in modo che ogni coppia di carte abbia un colore in comune. Decide quindi di tenere l'ultima carta in mano, poiché non riesce a collegare il colore blu con alcuna carta del suo gruppo.



6.3 Vendere il vino

Ogni giocatore decide se vuole vendere, o no, il suo gruppo completo di carte ai Ristoranti.

Durante il primo turno di gioco solamente un Ristorante (rappresentato dalla Carta della Cena sistemata appena sopra il Vassoio dello Chef) è disponibile ad acquistare i vini dei giocatori. Dal secondo turno di gioco in poi vi saranno sempre 2 Ristoranti disposti all'acquisto, poiché ogni Carta della Cena resta in gioco per due turni. Nel turno in cui è giocata la Carta della Cena, il Ristorante è disposto a pagare un prezzo più alto per uno specifico tipo di vino rispetto al suo secondo turno di gioco. Una grossa moneta indica il prezzo pagato per ogni Carta del Vino che soddisfa i requisiti di una Carta della Cena presente nella casella più in basso; una piccola moneta indica invece il prezzo pagato per ogni Carta del Vino che soddisfa i requisiti di una Carta della Cena presente nella casella più alta del Vassoio dello Chef (la carta rivelata nel turno precedente paga di meno).

Tutto il denaro capitalizzato nella vendita è corrisposto dalla Banca.

Quando un giocatore decide di vendere deve cedere il suo gruppo completo di carte, anche se così facendo potrebbe perderne alcune. Il giocatore raccoglie tutte le Carte del Vino del gruppo e le divide, se può, in tre mazzetti:

- Le carte che saranno vendute al Ristorante della casella più in basso del Vassoio dello Chef, per le quali riceverà il valore indicato dalla sua moneta più grossa.
- Le carte che saranno vendute al Ristorante della casella più in alto del Vassoio dello Chef, per le quali riceverà il valore indicato dalla sua moneta più piccola.
- Le carte che non possono essere vendute e che, quindi, si perdono: queste carte vanno scartate.

Quando un giocatore decide di non vendere, il suo gruppo di Carte del Vino resta sul tavolo in fronte a lui. Il giocatore potrà aggiungere nuove carte al suo gruppo durante la Fase 6 del prossimo turno di gioco.

Esistono 3 tipi di Carte della Cena:

Alcuni Ristoranti hanno menù molto semplici, quindi acquistano un solo tipo di vino che si abbinerà a un solo tipo di piatto.

Esempio: Il Ristorante rappresentato da questa carta acquista soltanto vino da abbinare alla carne.



Altri Ristoranti offrono scelte nei loro menù, quindi acquistano quei vini che possono abbinarsi a qualunque piatto indicato nella carta.

Esempio: Il Ristorante rappresentato da questa carta acquista vini da abbinare alla pasta e/o alla carne.

Infine vi sono dei Ristoranti che acquistano il vino solamente in pacchetti, in modo da poter soddisfare tutte le richieste dei piatti indicati nella carta.

Esempio: Il Ristorante rappresentato da questa carta è disposto a pagare 14 Pesos (5 nel suo secondo turno di gioco) per ogni set di Carte del Vino. Ogni set è composto di due Carte del Vino: un vino da servire con i frutti di mare + un vino da servire con il pesce.



Fase 7: Mantenimento

Durante la fase di mantenimento i giocatori svolgono le seguenti attività:

- Scartare la Carta della Cena presente nella casella più in alto del Vassoio dello Chef.
- Spostare la Carta della Cena dalla casella più in basso del Vassoio dello Chef alla casella più in alto.
- La Carta del Giocatore Iniziale passa al giocatore a sinistra.
- Muovere il cubetto nero dell'Indicatore dei Turni/Sovvenzioni di una casella: iniziare il nuovo turno pagando il sussidio corrispondente.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente quando, durante la Fase 7, il cubetto nero dell'Indicatore dei Turni/Sovvenzioni raggiunge l'ultima casella (\$): questo turno non si gioca.

I giocatori ricevono 4 Pesos per ogni sussidio statale non riscosso, in altre parole, per ogni cubetto del loro colore presente nell'Indicatore dei Turni/sovvenzioni.



I giocatori contano il denaro che hanno capitalizzato durante la partita: il giocatore con più soldi è dichiarato vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore con il numero maggiore di Ore-Uomo ancora disponibili. In caso di nuovo pareggio i giocatori dividono la vittoria e, con essa, se hanno l'età adatta per farlo, un buon bicchiere di vino cileno.

Autori

Alberto Abudinen e Diego Benavente, AKA Creaciones la Araña y el Zapato (Creazioni il Ragno e la Scarpa)
(www.azboardgames.com)

Editore

Aldebarán Games (www.aldebarangames.com)

Illustratore

Cristian Gonzáles, AKA Chamán

Edizione e Video-Tutorial

Ketty Galleguillos (www.jck.cl)

Traduzione

Ana Maria Wee, Andrea Contreras

Testing

Cristián Herмосilla, Franco Ramorino, Carlos Infante, Fernando Londoño, José Manuel Ramirez,
Francisco Ossandon, Joaquin Benavente, Jessica Abudinen, Patricio Petersen

Ringraziamenti

Aldebarán Team, CORFO, Innova

NOTA: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.