

VENDIMIA

Vendimia es un juego sencillo en el que deberás manejar tus recursos pagando por hora a tus trabajadores en las viñas y luego esperar que llueva en tus campos para producir el mejor vino, o el vino que estén demandando los exigentes Restaurants de moda. Si te demoras demasiado sin duda tu vino no valdrá lo mismo. Además debes preocuparte de que tu oferta sea lo suficientemente atractiva, para que no te veas lleno de excedentes que no podrás vender. El jugador que logre recolectar más dinero será el ganador del juego.

Preparación

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Ubica las Cartas de Vino boca abajo, separadas por tipo, en las zonas de la parte inferior del tablero marcadas de la "A" a la "G". El reverso de la carta indica que tipo de comida es la que el vino producido en esa viñas podrá acompañar mejor.
3. Cada jugador escoge un color y toma los once cubos correspondientes.
4. Coloca el dinero a un costado del tablero, formando un Banco.
5. Mezcla las Cartas de Cena y colócalas boca abajo a un costado del tablero.
6. Pon un cubo negro en el Marcador de Turnos/Subvenciones y deja los tres cubos negros restantes a un costado del tablero.
7. Cada jugador toma uno de sus cubos y lo coloca en el espacio 0 del marcador de Horas Hombre.
8. Escoge un jugador inicial. Dicho jugador recibe la carta de Jugador Inicial



VISION GENERAL

El juego durará 9 turnos. Cada turno está dividido en 7 fases que se repiten continuamente.

- Fase 1: Recibir subsidio del Banco.
- Fase 2: Asignar Horas Hombre.
- Fase 3: Colocación de semillas.
- Fase 4: Lanzar dados.
- Fase 5: Producción de Vino
- Fase 6: Venta de Vinos a Restaurants
- Fase 7: Mantenimiento

FASE 1: Recibir dinero del Banco

En esta fase el Estado ayuda a los productores de vino que están iniciando su negocio. El subsidio varía de turno a turno, aunque en general va disminuyendo. De esta forma, en el primer turno los jugadores recibirán 9 pesos, luego 4, 3, 2, 2, 5, 2, 2, 2, 0 respectivamente.



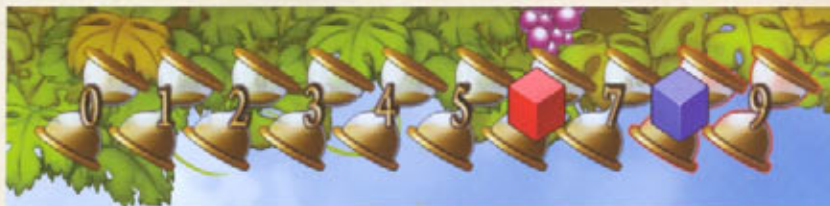
Cuando un jugador crea que en un turno no requiere esta ayuda puede colocar uno de sus cubos en el Marcador de Turno correspondiente. Dicho jugador no recibirá el dinero del subsidio, pero será recompensado al final del juego con 4 pesos por cada cubo de su color en el Marcador de Turnos. Es importante recordar que los cubos representan también la cantidad de semillas disponibles para plantar en las viñas y su cantidad esta limitada a la cantidad de cubos que vienen con el juego.

FASE 2: Asignar Horas Hombre

En esta Fase los jugadores contratan trabajadores. Los trabajadores están representados en Horas Hombre en el marcador en la parte superior del tablero.

Por cada Hora Hombre de la 1 a la 7 el jugador deberá pagar 1 peso y avanzar los espacios correspondientes en el marcador. Sin embargo las horas 8 y 9 cuestan 2 pesos cada una. Ningún jugador podrá usar más de 9 horas por turno.

Ejemplo: El jugador rojo decide comprar 6 Horas Hombre para lo cual paga 6 pesos al Banco y avanza su marcador hasta la casilla número 6. El jugador azul en cambio decide comprar 8 Horas Hombres para lo cual debe pagar 9 pesos al Banco (7 pesos por las horas 1-7 y 2 pesos por la hora 8). Luego coloca su marcador en la casilla número 8.



Cuando un jugador compre más horas de las que utilizará durante el turno, las horas sobrantes podrán ser utilizadas en turnos posteriores.

FASE 3: Colocación de semillas

En esta fase envías a tus trabajadores a que planten semillas en las viñas, gastando las Horas Hombres que pagaste en la fase anterior.

Las viñas disponibles se encuentran en tres zonas verticales, separadas por ríos y además es posible distinguir tres zonas horizontales numeradas del I al III desde la cordillera al mar. En cada sector formado por la intersección de estas zonas se encuentra una determinada cantidad de barricas de vino, que representan la cantidad máxima de semillas que se pueden plantar en el sector. Notar que en algunos sectores no hay barricas presentes por lo que en ellos no será posible plantar semillas. Bajo las barricas hay uno, dos o tres relojes de arena que representan en costo en Horas Hombre de plantar una semilla en ese sector.

En el Orden de Turno y comenzando por el Jugador Inicial cada jugador pone una semilla en el sector que escoja y retrocede su marcador de Horas Hombre los espacios correspondientes. El jugador debe pagar el valor completo de Horas Hombres por lo que si no tiene suficientes horas disponibles en el marcador deberá escoger otro sector o pasar. Luego de que todos los jugadores han puesto una semilla o declinado hacerlo, se repite el procedimiento en el Orden de Turno hasta que ningún jugador quiera o pueda colocar más semillas.

Excepción: Un jugador podrá colocar dos semillas a la vez en un sector con una sola acción, pagando el costo en Horas Hombre de ambas más 3 pesos. Esto siempre y cuando haya barricas disponibles para ambas semillas.



Ejemplo:

Es el turno del jugador amarillo. El desea colocarse en las 2 barricas del sector II izquierdo, donde hay 2 semillas azules y una roja. Sabe que puede colocar una semilla de inmediato retrocediendo 1 Hora Hombre. Sin embargo si es que espera a su próximo turno para colocar la segunda semilla lo más probable es que no haya barricas disponibles, por lo que decide colocar de inmediato las 2 semillas retrocediendo 2 Horas Hombre y pagando 3 pesos al Banco.

FASE 4: Lanzar dados

En esta fase el jugador inicial lanzará ambos dados, primero el verde (¡si, el con zapatos!), y luego el blanco (¡el de las arañas!).



EL DADO VERDE MUESTRA UNA FIGURA: LLUEVE



Se debe verificar cuantos cubos hay en el marcador de lluvia/sequía. Este marcador existe para forzar que haya más sequías y que las semillas roten en el tablero.

Si hay 1 o 2 cubos:

Se debe lanzar el dado blanco (el de las arañas) para determinar en que sectores llovió. Luego se debe colocar un cubo negro de los que se encuentran al costado del tablero en el marcador de lluvia/sequía y se procede a la Fase 5.



Si hay 3 cubos:

En este caso no se lanzará el dado blanco. En su lugar, cada jugador escogerá una semilla de entre todas las que tenga en el tablero y dicha semilla producirá. Retira dicha semilla y toma una Carta de Vino del sector correspondiente (A-G).

Luego que todos los jugadores han elegido cuál de sus semillas producirá, cada jugador deberá escoger en Orden de Turno 3 de sus semillas del tablero y devolverlas a su reserva. Dichas semillas se habrán perdido.

Luego se retiran los tres cubos negros del marcador de lluvia/sequía. No habrá Fase 5, por lo que el juego pasa directamente a la Fase 6.



EL DADO VERDE MUESTRA DOS FIGURAS: SEQUÍA

Si en el lanzamiento del dado verde salen dos figuras (2 zapatos) significa que ha habido una sequía más larga de lo deseable, por lo que se debe lanzar el dado blanco para determinar cuantas semillas perderá cada jugador. Una figura (araña) corresponde a una semilla, dos figuras a dos semillas y tres figuras a tres semillas.



Cada jugador deberá retirar la cantidad de semillas indicadas por el dado blanco del sector o sectores que decida. Dichas semillas se habrán perdido.

Luego se retiran todos los cubos negros que se encuentren en el espacio de lluvia/sequía y se dejan a un costado del tablero. Cuando haya sequía no habrá Fase 5, por lo que el juego pasa directamente a la Fase 6.

FASE 5: Producción de Vino

Cuando al comienzo de la Fase 4 haya sólo 1 o 2 cubos en el marcador de lluvia/sequía y el dado verde indique lluvia, entonces algunos sectores producirán de acuerdo al lanzamiento del dado blanco. La cantidad de arañas determinará si llovió en la zona I, II, o III. La zona I comprende todos los sectores más cercanos a la cordillera, la II todos los sectores centrales y la III los sectores adyacentes al mar.

Cada jugador retirará todas sus semillas de los sectores donde llovió y tomará una Carta de Vino del mazo correspondiente por cada semilla retirada.



Ejemplo: El dado blanco muestra 2 arañas, por lo cual habrá llovido en el sector II. Por lo tanto los jugadores recibirán las siguientes cartas:

Amarillo

2 Cartas de Vino B
1 Carta de Vino C



Azul

2 Cartas de Vino B



Rojo

1 Carta de Vino B
1 Carta de Vino C
1 Carta de Vino F



FASE 6: Venta de Vinos a Restaurants

Esta fase tiene 3 etapas:

- 6.1 Descubrir una nueva Carta de Cena
- 6.2 Bajar grupo de cartas
- 6.3 Venta de vinos

6.1 Descubrir una nueva Carta de Cena

Lo primero que se hace en esta fase es descubrir una Carta de Cena y colocarla en la casilla inferior sobre la Bandeja del Chef. Cada Restaurant comprará los vinos que sean apropiados para su menú. Las Cartas de Cena representan la comida que ofrece un determinado Restaurant.



6.2 Bajar grupo de cartas

Cada Carta de Vino contiene la siguiente información:

- El tipo de comida para la cual un determinado vino es un acompañamiento ideal.
- Una grilla vertical con 1 a 5 colores que servirán para formar los grupos de cartas.



La carta de la izquierda sólo podrá ser vendida a Restaurants que ofrezcan mariscos. La carta de la derecha es un comodín ya que ese tipo de vino servirá para acompañar cualquier tipo de comida.



Los jugadores pueden bajar Cartas de Vino desde su mano. Las cartas son colocadas en un grupo formando una fila frente al jugador. Cada grupo debe cumplir con las siguientes características:

- El jugador puede escoger si coloca la carta a la izquierda o a la derecha de la fila.
- Las cartas deben estar conectadas por al menos un color con la carta que se coloque a su lado.
- Cada jugador podrá tener sólo un grupo de cartas conectadas.
- Un jugador puede descartar la fila completa de cartas que tenga frente a él para comenzar una nueva si así lo desea. Sin embargo no recibirá nada por dichas cartas.
- No hay límite a la cantidad de cartas que puede haber en el grupo de un jugador.

Una vez que el jugador ha bajado su grupo de cartas sólo podrá quedarse con una carta en la mano. Si tiene más deberá descartar el exceso de cartas.



Ejemplo:

Un jugador tiene las 5 Cartas de Vino que se ven en la imagen. Coloca 4 de las cartas en su grupo de cartas respetando siempre que entre cada par de cartas debe haber al menos un color en común. No le es posible colocar la carta de vino con un plato de carne y color azul al costado ya que no tiene como bajarla legalmente. Decide dejarla en su mano.



6.3 Venta de Cartas de Vino

Cada jugador decide si desea o no vender su grupo de cartas completo a los Restaurants.

Durante el primer turno sólo habrá un Restaurant disponible representado por la Carta de Cena de la casilla inferior en la Bandeja del Chef. A partir del segundo turno siempre habrá 2 Restaurants dispuestos a comprar, por lo que cada Carta de Cena estará en juego durante dos turnos. El primer turno en que esté en juego el Restaurant pagará más pesos por una botella que en segundo turno en que esté presente la misma carta. La moneda grande representa el precio pagado por cada Carta de Vino que satisfaga el pedido mientras la Carta de Cena esté en la casilla inferior. La moneda pequeña indica el precio que pagará el Restaurant por cada Carta de Vino que compre para satisfacer la Carta de Cena en la casilla superior de la Bandeja del Chef, es decir aquella que fue colocada en el turno anterior. Todo el dinero recolectado en la venta es sacado del Banco.

Cuando un jugador decida vender debe entregar todo su grupo de cartas aunque algunas de ellas se pierdan. El jugador toma todas las cartas y las separa en 3 montones:

- Las que venderá al Restaurant de abajo, recibiendo por cada una valor en la moneda grande.
- Las que venderá al Restaurant de arriba, recibiendo por cada una el valor en la moneda pequeña.
- Las que descartará.

Cuando un jugador decida no vender, su grupo de Cartas de Vino permanecerá frente a él. El jugador podrá agregar más cartas a su grupo durante la Fase 6 del siguiente turno.

Existen 3 tipos de Cartas de Cena que se explican a continuación:



Algunos Restaurants tienen menús muy simples, por lo que comprarán vinos para acompañar un solo tipo de comidas. Ejemplo: El Restaurant representado por la carta superior comprará solo botellas de vino que sirvan para acompañar carnes.



Otros Restaurants en cambio ofrecen alternativas de menú, por lo que estarán dispuestos a comprar vinos para cualquiera de los platillos indicados en la carta. Ejemplo: La carta superior señala que el Restaurant está dispuesto a comprar tanto vinos para pasta como para carne.



Finalmente, hay Restaurants que sólo comprarán vinos por paquetes de modo que satisfagan a cada uno de los platos que se ofrecen en dicho establecimiento.

Ejemplo: En la carta superior el Restaurant pagará 14 (5) pesos por cada set de Cartas de Vino. Cada set está compuesto por dos Cartas de Vino: una carta que sirva para mariscos + una carta de que sirva para pescados.

FASE 7: Mantenimiento

Durante el mantenimiento se llevan a cabo las siguientes acciones:

- Descartar la Carta de Cena de la casilla superior.
- Mover la Carta de Cena colocada este turno de la casilla inferior a la superior.
- La carta de Jugador Inicial pasa al jugador de la izquierda.
- Mover el Marcador de Turno un espacio y comenzar el siguiente turno pagando los subsidios.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza de inmediato cuando durante la Fase 7 se mueva el Marcador de Turnos al último espacio disponible (\$). Ese turno no se juega.

Los jugadores reciben 4 pesos por cada subsidio no recibido durante el juego, es decir, por cada marcador propio que tenga en el Marcador de Turnos.



Los jugadores cuentan el dinero que han recolectado durante la partida. El jugador con más dinero será el ganador. En caso de empate ganará el jugador que tenga más Horas Hombre disponibles. De persistir el empate los jugadores comparten la gloria de la victoria y, si tienen la edad suficiente, un buen vino chileno.

Autores/Designers

Alberto Abudinen y Diego Benavente, AKA Creaciones La Araña y el Zapato
(www.azboardgames.com)

Editorial/Publisher

Aldebarán Games (www.aldebarangames.com)

Ilustrador/Illustrator:

Cristian González, AKA Chamán

Edición y Video Instruccional/Edition and Rules Video:

Ketty Galleguillos (www.jck.cl)

Traducción/Translator:

Ana María Wee, Andrea Contreras

Testeos/Testing:

Cristián Hermosilla, Franco Ramorino, Carlos Infante, Fernando Londoño, José Manuel Ramírez, Francisco Ossandon, Joaquín Benavente, Jessica Abudinen, Patricio Petersen.

Agradecimientos/Thanks:

Aldebarán Team, CORFO, Innova

VENDIMIA

Vendimia is a simple game in which you have to manage your resources. You will have to pay your workers by hour in the vineyards and then hope that rains in your fields to produce the best wine, or the wine that the best restaurants are demanding. If your wine isn't ready on time it won't worth the same. You will also have to make your offer as attractive as possible, so you won't have surpluses that you cannot sell. The player that manages to collect more money by the end of the game will be the winner.

Setup

1. Place the board in the middle of the table.
2. Put the Wine Cards face down, separated by type, in the bottom areas of the board with letters from A to G.
The back of the cards shows what type of food the wine produced in that vineyard may be better to serve with.
3. Each player chooses a color and takes the eleven cubes in that color.
4. Put the money in a Bank by the side of the board.
5. Shuffle the Dinner Cards and place them upside down by the side of the board.
6. Put a black cube on the Turns/Subsidies track and leave the three remaining black cubes by the side of the board.
7. Each player takes one of their cubes and puts it in the space 0 of the Man-Hours Track.
8. Decides who will be the starting player and give him the Starting Player card.



GAME OVERVIEW

The game has 9 turns. Each turn is divided in 7 phases that are repeated through the game.

- Phase 1: Receive money from the Bank
- Phase 2: Assign Man-Hours
- Phase 3: Seeds placement
- Phase 4: Throw the dice
- Phase 5: Wine Production
- Phase 6: Sell Wine to Restaurants
- Phase 7: Maintenance

Phase 1: Receive money from the Bank

In this phase, the State helps wine producers that are starting their business. The subsidy varies from turn to turn, although it generally decreases. In the first turn players will receive 9 pesos, then 4, 3, 2, 2, 5, 2, 2, 2, 0 respectively.



The players who don't need this help in a turn can place one of his cubes in the corresponding Turn Track space. That player will not receive a subsidy this turn but will be rewarded at the end of the game with 4 pesos for each cube of his color in the Turn Track. Players should remember that their cubes also represent the amount of available seeds they can plant in the vineyards and that the quantity is limited by the amount of cubes they received at the beginning of the game.

Phase 2: Assign Man-Hours

In this phase players hire workers. Workers are represented in Man-Hours in the track at the top of the board. For each Man-Hour from 1 to 7, the player must pay 1 peso and move the appropriate spaces on the Man-Hour track. For hours 8 and 9 players must pay 2 pesos each. Players can't use more than 9 Man-Hour per turn.

Example: The red player who has 0 Man-Hours decides to buy 6 Man-Hours for which he needs to pay 6 pesos to the Bank and then he moves his marker 6 spaces. The blue player decides to buy 8 Man-Hours for which he must pay 9 pesos to the Bank (7 pesos for hours 1-7 and 2 pesos for hour 8). Then he moves his marker to space 8.



When a player buys more hours than they used during a turn, the hours remaining may be used in later turns.

Phase 3: Seeds placement

During this phase you send your workers to plant seeds in the vineyards, spending the Man-Hours you paid for in the previous phase.

Vineyards are divided in three vertical zones, separated by rivers and it is possible to distinguish three horizontal zones numbered from I to III from the mountains to the sea. In each area formed by the intersection of these zones there is a certain amount of wine barrels, which represent the maximum amount of seeds that can be planted in the area. Note that there are some areas without barrels, so there won't be possible to plant seeds. Under the barrels are one, two or three hourglasses that represent Man-Hours cost of planting a seed in that area.

In turn Order beginning with the Starting Player each player puts one seed in the area he chooses and moves back his Man-Hour marker the corresponding spaces. The player must pay the full Man-Hours value, so if he doesn't have enough hours available in the Man-Hours Track, he must choose other area or pass. Repeat the procedure in Turn Order until all players have placed all the seed they want or declined to do so.

Exception: A player may place two seeds at once in an area with a single action by paying 3 pesos in addition of the Man-Hour cost for both seeds. There must be barrels available for both seeds.



Example:

It's the yellow player's turn. He wants to put 2 seed in the barrels at sector II where there are 2 blue seed and one red seed. He knows he can put a seed immediately paying 1 Man-Hour, but if he wait for his next turn to put the second seed, is most likely that no barrels spaces will be available, so he decides to immediately put 2 seeds using 2 Men-Hours, and paying 3 pesos to the Bank.

Phase 4: Throw the dice

In this phase, the starting player throw both dices, first the green (yes, the one with shoes!), then the white (the one with spiders!).



IF THE GREEN DICE SHOWS ONE SHOE: RAIN



Players must check how many cubes are in the rain /drought marker. This marker exists to force more droughts and for seeds to rotate on the board.

If there are 1 or 2 cubes:

Throw the white dice (spiders) to determine in which sectors it rained. Then place a black cube in the rain/drought marker and proceed with Phase 5.



If there are 3 cubes:

In this case you don't need to throw the white dice. Instead, each player chooses any seed of his color in any area of the board. That seed will produce. Remove the seed and draw a Wine Card of the corresponding sector (A-G).

After all players have selected which of their seeds will produce, each player must remove in Turn Order 3 of the seeds of his color on the board and put them back into his reserve.

Then remove all the black cubes in the rain/drought marker. There will be no Phase 5, and the game continues with Phase 6.



IF THE GREEN DICE SHOW TWO SHOES: DROUGHT

If when rolling the green dice it shows two figures (2 shoes) its means there has been a drought. The Starting Player must roll the white dice to determine how many seeds each player will lose. One figure (spider) corresponds to a one seed, two figures correspond to two seeds and three figures correspond to three seeds.



Each player must remove the amount of seeds indicated by the white dice of the area of his choice. These seeds will be lost.

Then remove all the black cubes in rain/drought marker and put them near the board. There will be no Phase 5, and the game continues with Phase 6.

Phase 5: Wine Production

When at the beginning of Phase 4 the rain/drought marker has only 1 or 2 cubes and green dice indicate rain, then some areas will be produced according to the white dice. The number of spiders in the white dice determines if it rained in the sector I, II or III. Sector I covers all areas closer to the mountains, sector II the middle areas and sector III all areas adjacent to the coast.

Each player will remove all the seeds of his color from the sectors where it rained and will draw one Wine Card from the correspondent area for each seed he removed.



Example: The white dice shows 2 spiders, so it will rain in sector II. Therefore players will receive the following cards:

Yellow

2 B Wine Cards
1 C Wine Card



Blue

2 B Wine Cards



Red

1 B Wine Card
1 C Wine Card
1 F Wine Card



Phase 6: Sell Wine to Restaurants

This phase has 3 steps:

- 6.1 Place a new Dinner Card
- 6.2 Play Wine Cards
- 6.3 Wine Sale

6.1 Place a new Dinner Card

The first thing to do in this phase is to draw a new Dinner Card and place it in the bottom space on the Chef's Tray. Each Restaurant will buy the wines that are appropriate to their menu. Dinner Cards represent the menu offered by a particular Restaurant.



6.2 Play Wine Cards

Each Wine Card contains the following information:

- The type of food for which a particular wine is an ideal drink.
- A vertical grid with 1 to 5 colors that players will use to form a group of cards.



The card on the left can only be sold to Restaurants that offer seafood.

The card on the right is a joker because this type of wine will be perfect to serve with any meal.



Players can play Wine Cards from their hand. The cards are placed in a group forming a line in front of the player. Each group must meet the following characteristics:

- Players can choose whether to place the new card on the left or right of the row.
- Cards must be connected by at least one color with the card placed beside it.
- Each player may have only one group of connected cards.
- A player may discard the entire row of cards in front of him to start a new one if he wishes. But he will not receive anything for those cards.
- There's no limit to the number of cards in a player's group.

Once a player has finished playing cards in his group, he can only keep one Wine Card in his hand. He must discard any additional cards.



Example:

A player has 5 wine cards (see image). He places 4 of the cards in his cards group respecting that each pair of cards must have at least one color in common. He decides to leave the fifth card on his hand because is not possible to add it to the group since he cannot connect the color blue with any card on his group.



6.3 Wine Sale

Each player decides whether or not to sell his entire group of cards to the Restaurants.

During the first turn there is only one Restaurant available represented by the Dinner Card in lower space of the Chef's Tray. In others turns 2 Dinners Cards representing Restaurants willing to buy will be available, so that each Dinner Card will be in game for two turns. The turn that the Dinner Card is played the Restaurant pays more pesos for a Wine Card that in his second turn on the game. The large coin represents the price paid for each Wine Card that satisfies the request of a Dinner Card in the lower space. The small coin shows the price paid for each Wine Card that satisfies the request of a Dinner Card in the upper space of the Chef's Tray (the cards that was placed on the previous turn pay less). All money collected from selling is taken from the Bank.

When a player decides to sell he must sell his entire group, although some of the cards will be lost. Players take all the Wine Card in the group and separate them into 3 piles:

- The cards that will be sell to the Restaurant in the bottom space, receiving for each card the value in the large coin.
- The cards that will be sell to the Restaurant in the upper space, receiving for each card the value in the small coin.
- The cards that can't be sell and will be lost. These cards will be discarded.

When a player decides not to sell, his group of Wine Cards will remain in his play area. The player can add more Wine Card to his group during Phase 6 of the next turn.

There are 3 types of Dinner cards, explained below:



Some Restaurants have very simple menus, so they buy wines to serve with a single type of food.

Example:

The Restaurant represented by the top card only buys wine to serve with meats.



Other Restaurants offers alternatives in their menus, so they will be willing to buy wines for any of the food listed in the card.

Example:

The card above indicates that the restaurant is willing to buy wine for pasta and meat.



Finally, there are Restaurants that only buy wine in packages for all the food listened in the card

Example:

In the Dinner Card above the restaurant will pay 14 (5) pesos per sets of Wine Cards. Each set will consist of two Wine Cards: a wine to serve with seafood + a wine to serve with fish.

PHASE 7: Maintenance

During the maintenance phase players carry out the following steps:

- Discard the Dinner Card of the upper space
- Move the Dinner Card from the lower space on the Chef's Tray to the upper space.
- The Starting Player Card moves one player to the left
- Move the Turn Marker one space on the Turn Track and start the next turn paying the corresponding subsidies.

GAME END

The game ends immediately when during Phase 7 the Turn Marker reach the last available space (\$).
The following turn is not played.

Players receive 4 pesos for each cube of his color in the Turn Track.



Players count the money they have gained during the game. The player with most money wins. In case of a tie the winner will be the player with most available Man-Hours. If the tie persists players share the glory of victory and, if they are old enough, they can also share a good Chilean Wine.

Autores/Designers

Alberto Abudinen y Diego Benavente, AKA Creaciones La Araña y el Zapato
(www.azboardgames.com)

Editorial/Publisher

Aldebarán Games (www.aldebarangames.com)

Ilustrador/Illustrator:

Cristian González, AKA Chamán

Edición y Video Instruccional/Edition and Rules Video:

Ketty Galleguillos (www.jck.cl)

Traducción/Translator:

Ana María Wee, Andrea Contreras

Testeos/Testing:

Cristián Hermosilla, Franco Ramorino, Carlos Infante, Fernando Londoño, José Manuel Ramírez, Francisco Ossandon, Joaquín Benavente, Jessica Abudinen, Patricio Petersen.

Agradecimientos/Thanks:

Aldebarán Team, CORFO, Innova