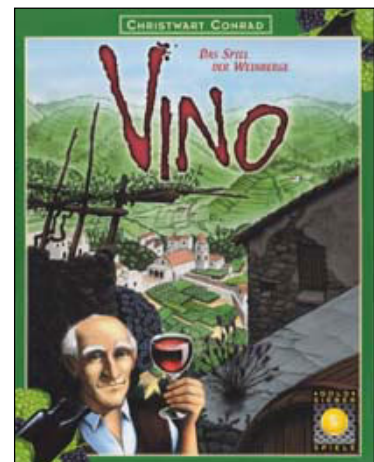


VINO

Un gioco di Christwart Conrad;
per 3 - 5 giocatori;
da anni 12 in su;
durata: 60 - 90 minuti.
Ver. 2.0



La mappa mostra l'Italia con le sue belle regioni di viticoltura, come la Toscana o la Sardegna. In queste regioni, uva con storie importanti come Pinot Grigio o Montepulciano hanno contribuito a produrre alcuni dei migliori vini nel mondo.

I giocatori acquisiscono vigneti, ognuno accresce una delle cinque varietà di uva e poi produce e vende vini da questa uva.

Con soldi dalla vendita di vino, loro comprano nuovi vigneti per espandere i loro possedimenti e produrre più uva per fare e vendere vino e continuare il processo. Alla fine l'importante, non è il verde dei soldi, ma la varietà di verde e di viola cresciuto nei vigneti.

CONTENUTO

- 1 mappa
- 200 pedine vigneto colorate (40 x 5 colori)
- 50 acini d'uva
- 5 schede informative del giocatore
- 5 schermi del giocatore
- 1 barile o botte di vino
- 6 bottiglie di vino
- 30 pedine quadrate delle varietà di vino
- 5 pedine tonde del prezzo di mercato
- soldi: (40 x 10 Vino, 50 x Vino, 100 x Vino, 30 x 500 Vino)
- 1 libretto delle regole
- foglio riassuntivo delle regole

Prima di iniziare la prima partita, rimuovere attentamente gli indicatori di varietà di uva quadrati, gli indicatori del prezzo di mercato e le carte informazioni del giocatore dai loro supporti. Piegare gli schermi lungo le linee, così che possano stare in piedi da soli.



PREPARAZIONE

1. Mettere la mappa al centro del tavolo, ed il barile vicino alla mappa. Ognuno delle nove regioni ha da 3 a 21 vigneti, rappresentati da una serie di cerchi collegati tra loro.

Il numero in ogni cerchio è il costo per comprare quel vigneto. Vigneti privati hanno numeri scritti in nero e vigneti di proprietà del governo hanno numeri in chiaro. Vicino ad ogni regione c'è un set di caselle che va da 2 a 5, che rappresentano le varietà di vino che è prodotto in quella regione. Mettere le pedine di varietà d'uva quadrate su queste caselle, accoppiando le varietà ed i colori della regione.

2. Mettere le 6 bottiglie di vino sugli spazi rotondi segnati con le bottiglie di vino vicino le regioni che offrono vigneti di proprietà del governo.
3. Mettere gli indicatori del prezzo di mercato tutti e 5 sulla casella 0 sulla tabella del mercato in basso sulla mappa.
4. Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 40 pedine vigneto colorate di quel colore. I giocatori tengono le loro pedine ben visibili sul tavolo vicino a loro così che gli altri possano vedere chiaramente quante ne sono rimaste.
5. Ogni giocatore prende un schermo, una scheda del giocatore, e 10 acini d'uva.

La parte superiore della scheda del giocatore ha dei spazi per ognuna delle nove regioni della mappa.

Quando un giocatore compra il suo primo vigneto in una regione, seleziona una delle pedine di varietà di uva da quella regione e la piazza nello spazio di quella regione sulla sua scheda. Il giocatore usa anche questa area per segnare le regioni dove lui intende acquistare nuovi vigneti.

La parte più bassa della scheda è la cantina di vino del giocatore. Il giocatore usa due acini d'uva per monitorare l'ammontare di ogni varietà di vino che ha nella sua cantina. Mettere l'acino d'uva nei due spazi più a sinistra per ogni varietà (non rappresentano nessun vino immagazzinato). Un acino d'uva rappresenta le "unità" e l'altro, le "decine", c'è posto solamente per contare fino a 49.

Quando un giocatore compra un vigneto, aggiunge +1 alla varietà corrispondente nella sua cantina. Così, il 13 sarebbe rappresentato da un acino d'uva nella "buca del 10" e l'altro acino d'uva nella "buca del 3."

1. Il giocatore più vecchio è il banchiere. E dà 1000 banconote Vino ad ogni giocatore come capitale iniziale.
2. La rosa dei venti sulla mappa ha numeri da "1" a "5", che rappresentano l'ordine di gioco dei giocatori. Il giocatore alla sinistra del banchiere mette una delle sue pedine vigneto sullo spazio "1" della rosa dei venti. In senso orario poi gli altri giocatori fanno lo stesso sul 2, sul 3, e così via.

Questo è l'ordine di gioco iniziale.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel turno preliminare, ogni giocatore compra 3 vigneti.

Durante il gioco, i giocatori comprano vigneti e decidono quali varietà di vino vogliono che sia prodotto in quei vigneti. Quando loro vendono il loro vino, il prezzo dipende dalla richiesta per quella varietà e l'ammontare venduto. Coi soldi ricevuti dalla vendita del vino i giocatori possono investire in più vigneti.



VINCERE LA PARTITA

Alla fine, il giocatore che ha più vigneti è il vincitore.

Turno preliminare

All'inizio della partita, ogni giocatore pesca due pedine di varietà d'uva che determinano le varietà e le regioni dove lui può comprare i suoi primi due vigneti. Dopo che ogni giocatore ha scelto due vigneti, ognuno acquista il 3° vigneto. Ogni giocatore comincia il gioco con tre vigneti.



Primi due vigneti - scelta casuale

Il banchiere prende i seguenti indicatori di varietà d'uva dalla mappa, li mette faccia in giù sul tavolo, e li mescola.

- | | |
|-------------|---------------|
| 1. Liguria | Nebbiolo |
| 2. Lazio | Trebbiano |
| 3. Campania | Montepulciano |
| 4. Sardegna | Pinot Grigio |
| 5. Calabria | Pinot Grigio |
| 6. Abruzzo | Barbera |
| 7. Toscana | Montepulciano |
| 8. Veneto | Nebbiolo |
| 9. Trentino | Trebbiano |

Nell'ordine di gioco dei giocatori mostrato sulla rosa dei venti, ogni giocatore sceglie i suoi vigneti iniziali come descritto sotto.

- Il giocatore prende due degli indicatori a faccia in giù e li gira.
- Ora può comprare un vigneto (di proprietà del governo o privato) in ognuna delle regioni rappresentata dagli indicatori disegnati.
- Poi sceglie i vigneti che vuole comprare.
- Quindi paga alla banca il costo dei vigneti e mette una delle sue pedine vigneto colorate su ognuno dei vigneti acquistati.
- Poi, mette le 2 pedine di varietà d'uva sugli spazi della regione corrispondente sulla sua scheda.
- Finalmente, muove gli acini d'uva sulla sua scheda di 1 spazio, per ognuna delle varietà d'uva cresciuta nei vigneti che lui ha comprato.

Con meno di 5 giocatori, resteranno uno o più indicatori non utilizzati che sono rimessi sulla mappa.

Con 5 giocatori, il banchiere (che è l'ultimo giocatore), avrà solamente un indicatore di varietà di vino disponibile. Prende questo indicatore ed acquista il suo 1° vigneto come gli altri giocatori. Per il suo 2° vigneto, può scegliere qualsiasi vigneto disponibile (uno senza pedina vigneto), di qualsiasi regione. Può acquistare il suo 2° vigneto nella stessa regione del 1°. Se sceglie una nuova regione, può scegliere qualsiasi varietà di vino in questa regione.

Terzo vigneto - selezione

Sempre nell'ordine del turno, ogni giocatore sceglie il suo 3° vigneto di partenza.

- Sceglie un vigneto disponibile (senza pedina colorata sopra), in una regione. Se è una nuova regione, deve avere un indicatore varietà di vino disponibile per prenderlo.
- Se sceglie una regione dove ha già uno o più vigneti, egli paga il costo del vigneto alla banca e mette una delle sue pedine vigneto.
- Se sceglie un vigneto in una regione dove non ha vigneti, deve scegliere immediatamente tra le varietà disponibili quella che produrrà in questa regione.

Prende l'indicatore varietà scelta e lo mette sulla casella regione corrispondente sulla sua scheda. Poi paga il costo alla banca e mette una delle sue pedine vigneto.

- In ogni caso, sposta l'indicatore uva appropriato sulla sua scheda per aggiungere +1 alla varietà di vino nel vigneto che possiede.

Scegliere le varietà di vino

Quando un giocatore acquista il suo 1° vigneto in una regione, deve scegliere immediatamente la varietà di vino che va a produrre tra quelle che sono disponibili. Se non c'è varietà disponibile, non può acquistare il vigneto.

Prende l'indicatore varietà idoneo ed il posto sulla casella regione corrispondente della sua scheda.

È la sola varietà che può produrre in questa regione. Se acquista altri vigneti in questa regione, deve produrre questa varietà. Lo stesso, gli altri giocatori non possono produrre questa varietà.

Quando un giocatore abbandona il suo ultimo vigneto in una regione, rimette l'indicatore varietà sulla mappa. Così più tardi, se vuole acquistare un vigneto in questa regione, si considera come una nuova regione.

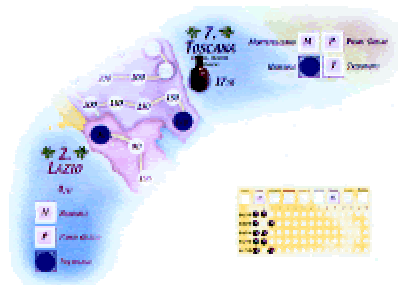
Per esempio, in una partita con cinque giocatori Bob (rosso) pesca dalla Liguria il Nebbiolo. Il banchiere (giallo) sceglie la Liguria per il suo secondo vigneto. Lui deve produrre Pinot Grigio che è l'unica varietà rimasta. Ora c'è un vigneto gratis in Liguria, ma nessun indicatore di varietà di d'uva disponibile.

Perciò, il giocatore iniziale non può comprare il terzo vigneto. Solamente Bob o il banchiere possono comprare questo vigneto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in parecchie turni. L'ordine del gioco cambia ad ogni turno, secondo i redditi dei giocatori. Ogni turno è diviso in 3 fasi svolti in questo ordine:

- Acquistare dei vigneti
- Vendere del vino
- Cambiare l'ordine di gioco



ACQUISTARE DEI VIGNETI

Scegliere la regione

- Ogni giocatore mette la sua scheda dietro lo schermo.
- Ogni giocatore sceglie 2 regioni dove vuole acquistare dei vigneti in questo turno. Sceglie segretamente queste 2 caselle regione dalla sua scheda ponendoci un pedina sopra, ciascuna.
- Si svelano poi, simultaneamente tutte le schede

Ordine di acquisto delle regioni

- L'acquisto dei vigneti si fa di regione in regione nell'ordine di gioco scritto sulle regioni stesse. Si utilizza la pedina barile per indicare la regione attuale.

Chi può acquistare?

Un giocatore può acquistare solamente dei vigneti nelle regioni che aveva scelto. L'ordine di acquisto dipende da il giocatore se ha già dei vigneti nella regione e quanti ne ha.

Giocatori con vigneti nella regione

Hanno la 1° opportunità di acquistare dei vigneti supplementari. Se parecchi giocatori hanno dei vigneti nella regione, l'ordine di acquisto è determinato dal numero di vigneti che ciascuno possiede. Il giocatore con più di vigneti nella regione è il 1° ad acquistare, poi per ordine decrescente.

Al suo turno d'acquisto, il giocatore può acquistare ciò che vuole (vigneto privato o governativo). È limitato dal suo capitale e dalla disponibilità. Per ogni vigneto, egli paga l'importo alla banca e pone sopra un pedina colorata.

Se c'è una parità tra i giocatori coi vigneti nella regione, è quello che ha il vigneto più caro che ha la precedenza (o il cui vigneto è più lontano dal vigneto meno caro).

Giocatori senza vigneti nella regione

Ora è il turno di questi giocatori (se hanno scelto questa regione), di potere acquistare nell'ordine del gioco, vigneto per vigneto. I giocatori fanno il loro turno finché tutti non siano passati. Quando un giocatore passa la sua possibilità di acquistare, non può acquistare più in questa regione per questo turno. Per ogni vigneto acquistato (privato o governativo), si paga l'importo alla banca e si pone sopra una pedina colorata.

Altre regole di acquisto di vigneti

- Un giocatore non è obbligato ad acquistare in una regione che ha scelto.
- Non si può mai chiedere un prestito né alla banca, né agli altri giocatori.
- I giocatori non possono scambiarsi o possono vendere dei vigneti o del vino tra di loro.

Dono dei vigneti governativi

Quando un giocatore acquista l'ultimo vigneto privato disponibile in una regione che ha dei vigneti governativi (indicati sulla carta dalle bottiglie), si interrompe immediatamente il gioco. Ciò avviene anche se dei giocatori vogliono acquistare sempre dei vigneti nella regione. Se restano dei vigneti dopo il dono del governo, questi giocatori possono continuare i loro acquisti. Se non ci sono vigneti governativi disponibili, si salta questa fase.

Il governo dà tutti i suoi vigneti che restano disponibili nella regione ai giocatori. Solo i giocatori che hanno già dei vigneti nella regione sono privilegiati. Primo, il giocatore che ha più vigneti nella regione sceglie uno dei vigneti governativi disponibili, pone una delle sue pedine vigneto sopra e modifica la sua cantina facendo avanzare di 1 l'acino d'uva sulla sua scheda. Poi il giocatore in 2° posizione che ha più vigneti nella regione sceglie 2 dei vigneti governativi disponibili, pone sopra la sua pedina vigneto e modifica la sua cantina per aggiungere 2 a questo tipo. Il giocatore in 3° posizione prende i vigneti governativi che restano disponibili, pone sopra la sua pedina vigneto ed adatta la sua cantina per aggiungere tanto quanto a preso a questo tipo che ha appena avuto. Gli altri giocatori non ricevono niente. Come per l'acquisto di vigneti, quando c'è parità tra i giocatori, è il giocatore che ha il vigneto più lontano dal vigneto meno caro che lo privilegia.

I vigneti sono dati nell'ordine indicato. Se ne restano pochi, il 2° giocatore non può ricevere i 2 vigneti ed il 3 non può avere niente.

Nel caso ci dovessero essere solo 2 giocatori ad avere dei vigneti in una regione, possono restare dei vigneti governativi disponibili dopo che i 2 giocatori hanno preso i loro. Non si donano, ma restano disponibili per l'acquisto.

Dopo il dono in una regione (lo stesso se non c'erano vigneti da dare), si ritira la bottiglia di questa regione. Ciò sta ad indicare che la regione ha già fatto il suo dono. Se capita che l'ultimo vigneto privato in questa regione sia acquistato di nuovo, non si dona.

Se un giocatore ha acquistato l'ultimo vigneto del governo in una regione dove non c'è stato dono, il giocatore ritira la bottiglia della regione. Questa regione non avrà dono per questa partita.

Quando il dono è finito, l'acquisto dei vigneti continua da dove era stato interrotto.

VENDERE DEL VINO

Limitazioni ed ordine dei giocatori

Una volta che i giocatori hanno avuto la possibilità di acquistare dei vigneti nelle regioni scelte, i giocatori hanno l'opportunità di vendere del vino della loro cantina. I giocatori vendono il vino nell'ordine di gioco (rosa dei venti).

Ogni giocatore può vendere una sola varietà di vino, ma ne vende tanto quanto ne vuole, limitatamente dalla sua scorta in cantina. Un giocatore può comunque decidere anche di non vendere vino.

Scelta della varietà e della quantità da vendere

Al suo turno di gioco, il giocatore decide se vende del vino. Se non lo fa, il suo turno è finito. Se decide di vendere del vino, sceglie una delle varietà nella sua cantina e la quantità che vuole vendere (da 1 al massimo che è in suo possesso).

I redditi di una vendita

Il giocatore utilizza la tavola dei prezzi scritti sul suo schermo. La quantità venduta si trova nella fila "Verkaut." Sotto questa cifra si trova il reddito della vendita secondo la quantità venduta ("Erlos"). Poi guarda la tavola del mercato in fondo alla mappa. Questa tavola rappresenta la domanda attuale per le 5 varietà. Va da -500 a +500. Il valore della domanda per questa varietà è aggiunto al prezzo trovato sullo schermo per avere il risultato finale della vendita che è pagata dal banchiere.

Separazione dei redditi

I giocatori custodiscono separati i loro redditi di questo turno dai redditi dei turni precedenti. Il denaro guadagnato di recente è messo a sinistra della scheda del giocatore in una pila, il denaro dei turni precedenti a destra. L'ordine dei giocatori per il prossimo turno è basato sul denaro guadagnato in questo turno.

Perdita di vigneti

Quando un giocatore vende del vino, deve rendere dei vigneti alla banca sulla base dell'importo di vino venduto. Il numero da rendere è indicato sul tavolo dei prezzi dello schermo nella fila "Pachtverlust." Il giocatore sceglie i vigneti che rende ma deve scegliere dei vigneti che producono la varietà di vino venduta. I vigneti resi possono provenire da differenti regioni finché la varietà di vino venduta corrisponde. Il giocatore riprende la sua pedina vigneto dai vigneti resi. Poi adatta la sua cantina per questa varietà secondo ciò che ha reso. I vigneti resi di nuovo disponibili sono pronti per l'acquisto al prossimo turno.

Rendere l'ultimo vigneto di una regione

Quando un giocatore rende l'ultimo vigneto di una regione, deve rendere anche l'indicatore della varietà del vino, e metterlo al suo posto in quella regione.

Cambiamento del mercato

Quando un giocatore vende del vino, la domanda per questa varietà diminuisce mentre la domanda per le altre varietà aumenta. La cifra sull'ultima riga dello schermo ("Kursänderung") indica l'entità del cambiamento. Sulla scala del mercato in fondo al tabellone, il giocatore sposta verso la sinistra l'indicatore di questa varietà, del numero di caselle indicate per la fila. Poi sposta gli altri indicatori verso destra di un totale uguale al numero di caselle spostate verso sinistra.

Sposta gli indicatori che vuole, tranne quello venduto. La domanda per una varietà non può essere inferiore a -500 né superiore a +500. Se un giocatore vende abbastanza vino per fare scendere la domanda sotto ai -500, si ferma a -500. La domanda per le altre varietà è aumentata solamente del numero reale di caselle che l'indicatore ha percorso. La somma della domanda per tutte le varietà è dunque sempre uguale a 0.

I cambiamenti nella tavola del mercato hanno immediatamente effetto, ed hanno effetto anche per i prezzi per gli altri giocatori in questo turno.

Cambiamento dell'ordine dei giocatori

Alla fine del turno, i giocatori determinano l'ordine di gioco per il prossimo turno. Il giocatore che ha meno denaro per questo turno pone la sua pedina sulla casella 1 della rosa dei venti. È il 1° giocatore per il prossimo turno. Gli altri giocatori fanno lo stesso in ordine crescente di redditi del turno. Se dei giocatori hanno gli stessi redditi, mantengono la loro posizione rispetto al turno attuale.

Se un giocatore ha mischiato i redditi dei turni precedenti, gioca in ultima posizione al prossimo turno. Se parecchi giocatori hanno mischiato i loro redditi, è il 1° giocatore del prossimo turno che decide l'ordine di gioco tra i giocatori interessati.

Dopo avere determinato l'ordine del prossimo turno, i giocatori possono riunire i loro redditi. Il denaro deve sempre essere visibile ma si ha il diritto di accatastare i biglietti per custodirne segreto l'importo.

Il nuovo turno inizia.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo che l'ultima bottiglia è stata ritirata dalla mappa, non si può più avere doni dal governo. Il turno continua con l'acquisto di vigneti ma non si può più vendere vino.

Il giocatore che ha più vigneti ha vinto. Se c'è un pareggio vince il giocatore più ricco.

Note e suggerimenti di strategia

- Ricorda sempre che la meta del gioco è avere più vigneti alla fine. Soldi guadagnati nel gioco sono solamente utili per l'espansione, si usano per investire nei vigneti.
- Tenta sempre di comprare il più possibile vigneti a buon mercato, ma ricorda anche che i pareggi spesso sono risolti guardando il vigneto più lontano dal vigneto costoso in una regione.
- Prova ad essere presente in regioni con vigneti di proprietà del governo così che tu puoi ricevere vigneti in dono. Ricorda anche, che il secondo e terzo posto in quella regione danno più vigneti gratis che il primo posto. Bilanciando il bisogno di avere più vigneti, col desiderio di essere in secondo o terza posizione quando i vigneti di proprietà del governo saranno donati, questa può essere la più grande sfida del gioco. Chiaramente, avendo il quarto posto in una regione si perde in due modi: hai pochi vigneti e non ottieni nessun vigneto gratis.
- È meglio acquisire numeri moderati di due o tre varietà di vino, che concentrarsi su grandi numeri di uno solo o avere alcuni di tutte le varietà.
- Quando si vende vino, è meglio bilanciare il desiderio di avere soldi per investire, con le perdite di grandi vendite di vigneti.
- Vendendo poco o nessun vino in un turno, puoi essere capace di sistemare l'ordine di gioco così che puoi essere il primo a vendere nel prossimo turno. Questo può darti il miglior prezzo di una varietà di vino, mentre costringe il prezzo in basso per gli altri giocatori.
- Quando ritornano dei vigneti dopo avere venduto vino, fai attenzione il più possibile all'ordine di gioco dei giocatori nel prossimo turno. Se probabilmente stai comprando per primo, puoi dare indietro i vigneti poco costosi e puoi ricomprarli nel prossimo turno. Comunque, se probabilmente altri giocatori comprano prima di te, dai via i vigneti costosi.
- Quando dopo avere fatto una vendita, la richiesta per altri vini è in aumento, presta attenzione a che varietà è probabile che i prossimi giocatori vendano. Non alzare troppo la richiesta della varietà probabile che sia venduta dagli altri giocatori.
- Il vino messo in cantina serve solamente come promemoria dei vigneti di un giocatore sulla mappa. Se un giocatore si accorge che il conto nella sua cantina di vino per una varietà, non corrisponde al numero di vigneti di quella varietà che lui ha sulla mappa, allora modifica il suo conto della cantina di vino per concordare con quello che lui ha sulla mappa.
- L'acino d'uva e la varietà di vino usate nel gioco corrispondono realmente, ai tipi prodotti nelle regioni mostrate sulla mappa. Per esigenze di gioco però, delle varietà sono incluse comunque, in aree dove non si trovano normalmente. Per la stessa ragione, delle regioni sono inglobate in altre, invece che separate come sono normalmente.

TRADUZIONE CURATA DA GNOCCARELLO PER GAMEBUSTERS.

Gennaio 2004