



VITICULTURE

EDIÇÃO ESSENCIAL

*desenvolvido por Jamey Stegmaier, Alan Stone & Morten Monrad Pedersen
ilustrado por Beth Sobel*



A velha Toscana aguarda por suas habilidades estratégicas em produzir vinhos. Você plantará parreiras, colherá uvas, maturará vinhos e atenderá à encomendas para criar a maior vinícola da Itália.

VITICULTURE É UM JOGO ESTRATÉGICO DE ALOCAÇÃO DE TRABALHADORES. A EDIÇÃO ESSENCIAL INCLUI A SEGUNDA EDIÇÃO DE VITICULTURE E VÁRIOS ELEMENTOS DA EXPANSÃO ORIGINAL TOSCANA, ESCOLHIDOS PELO RENOMADO DESIGNER UWE ROSENBERG.

TEMA DO JOGO

Os jogadores alocam trabalhadores e jogam visitantes para completar várias tarefas ao longo das estações (cada trabalhador é colocado em uma ação a cada ano). Na primavera, os jogadores decidem a agenda que os trabalhadores seguirão. Acordar cedo dá ao jogador a chance de agir primeiro; porém, acordá-los mais tarde dá a você bônus mais valiosos. No verão, os jogadores alocam seus trabalhadores nos espaços de ação para plantar parreiras e construir estruturas que permitem progredir suas vinícolas. No outono, os jogadores convidam visitantes para ajudar seus trabalhadores. No inverno, os jogadores colocam seus trabalhadores nos espaços de ação para colher as uvas, fazer vinho e atender encomendas.

OBJETIVO

O objetivo é alcançar 20 pontos de vitória. Estes pontos representam sua reputação enquanto proprietário de vinícola. Quando um jogador atingir 20 pontos, o ano corrente será jogado até seu fim e o jogador com mais pontos será o vencedor. Os jogadores podem ultrapassar a marca de 20 pontos e não há limite de pontuação. Em caso de empate, os critérios de desempate são:

1. Maior quantidade de liras
2. Valor total de vinhos na adega
3. Valor total das uvas nos tanques

COMPONENTES

CARTAS (TOTAL 232)

42 cartas de parreira
(baralho verde)



36 cartas de encomenda
de vinho (baralho roxo)



38 cartas de visitantes
de verão (baralho amarelo)



38 cartas de visitantes
de inverno (baralho azul)



18 cartas de campos
(tamanho grande,
frente e verso)



24 cartas Automa
(tamanho grande, verso bege)



36 cartas de mamas e
papas (tamanho grande,
baralho rosa e azul)



TABULEIROS (FRENTE E VERSO)

1 tabuleiro de jogo



6 tabuleiros do jogador (vinícolas)



PEÇAS

30 peças de trabalhadores comuns em 6 cores
diferentes e 1 trabalhador temporário cinza



6 peças de grande trabalhador



50 marcadores transparentes de uva e vinho



6 peças matinais (galo)



6 peças de ponto de vitória (rolha)



6 peças de pagamento residual (garrafas)



48 peças de estruturas (8 distintas de cada cor)



72 moedas de lira em papelão
(52 bronze \$1, 12 prata \$2, 8 ouro \$5)



1 peça de primeiro jogador (uvas)

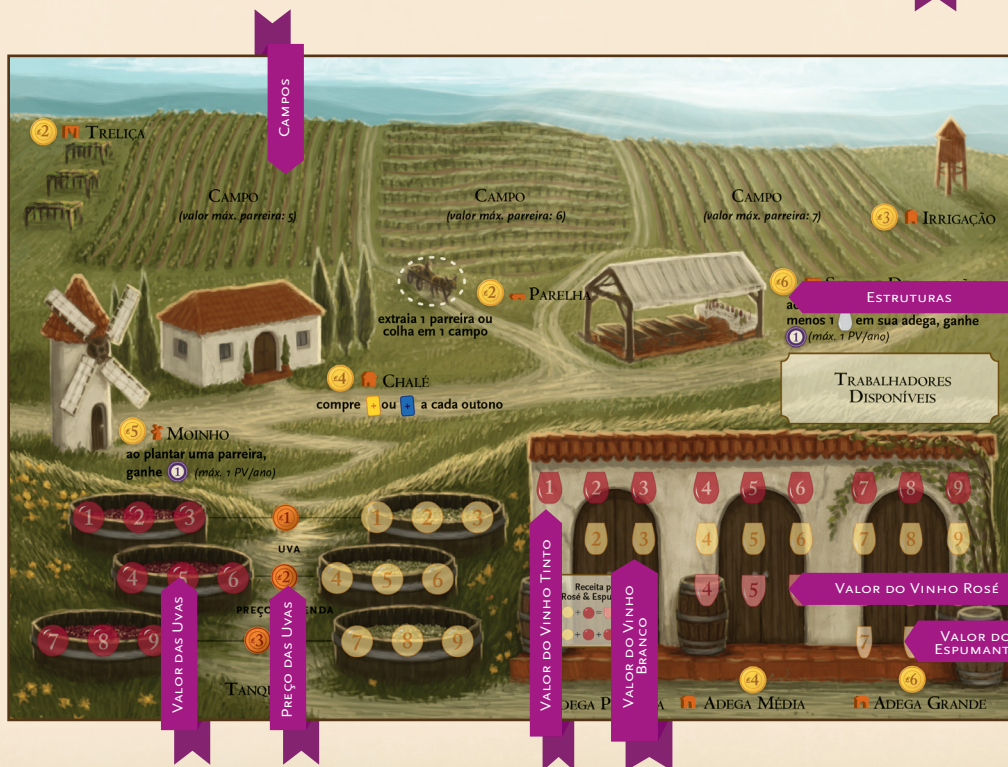




PREPARAÇÃO

Cada jogador coloca seu marcador em forma de galo acima da tabela matinal e seu marcador de rolha no espaço (INÍCIO) na trilha de pontos de vitória. Cada jogador coloca seu marcador de garrafa no meio do Indicador de Pagamento Residual.

NOTA 1: há números negativos na trilha de pontos de vitória para o uso de algumas cartas de visitantes de verão e inverno. Um jogador não pode ficar com menos de -5 nesta trilha. Um jogador com -5 pontos de vitória não pode usar uma carta que exija perder mais pontos.



NOTA 2: todas as informações no tabuleiro da vinícola do jogador, bem como trabalhadores disponíveis, quantidade de lira, quantidade e tipo das cartas é informação pública e não pode ser escondida.

PREPARAÇÃO

VINÍCOLA: cada jogador recebe um tabuleiro de vinícola e três cartas de campo diferentes: €5, €6 e €7. Coloque-as lado a lado (campo para cima) no tabuleiro de vinícola. Embaralhe as quatro pilhas de cartas pequenas (verde, amarela, roxa e azul) e coloque-as sobre o tabuleiro.

MANUTENÇÃO DOS BARALHOS: se qualquer uma das pilhas acabar durante a partida, embaralhe o descarte imediatamente e substitua a pilha. Se o baralho acabar e não houver cartas no descarte, esta pilha fica indisponível até cartas serem descartadas.

PRIMEIRO JOGADOR: pegue todas as peças de galo dos jogadores e sorteie uma. O jogador com a cor sorteada é o jogador inicial e pega a peça do primeiro jogador (🐓).

MAMAS E PAPAS: após sortear o primeiro jogador, embaralhe as cartas de Mamas e Papas e dê uma de cada para cada jogador, com a face para cima. Os recursos iniciais de cada jogador são definidos pelas cartas de Mamas e de Papas.

VARIANTE AVANÇADA: alguns grupos podem preferir deixar que cada jogador compre 2 Mamas e 2 Papas e escolha um deles.

Cada Mama fornece 2 trabalhadores comuns. Compre cartas conforme indicado na carta de Mama para criar sua mão inicial. Faça isto antes de ganhar os recursos de sua carta de Papa.

Cada papa fornece 1 trabalhador especial e uma quantidade de liras. Cartas de papa também dão uma escolha: começar com uma estrutura ou mais liras. Os jogadores fazem esta escolha em sentido horário começando com o jogador inicial.

Vários papas oferecem um trabalhador comum a mais ou um ponto de vitória no lugar da estrutura.

Após distribuir todos os recursos iniciais, descarte as cartas de mama e papa, pois são usadas apenas na preparação.

TERMINOLOGIA:

VALOR: refere-se à qualidade da uva quando transformada em vinho e a qualidade do vinho ao atender a uma encomenda.

PREÇO: refere-se à quantidade de dinheiro recebido ao vender uma uva. Em Viticulture, as uvas podem ser vendidas por pagamento imediato. Por sua vez, vinho é "vendido" através das encomendas em troca por pontos de vitória e pagamentos residuais.

EXEMPLO

Você recebe as seguintes cartas de mama e de papa:



Assim, você começa a partida com 2 trabalhadores comuns, 1 carta de parreira, 1 carta de visitante de verão, 1 carta de encomenda de vinho, €1, 1 trabalhador especial e um moinho ou €5 extras.

SÍMBOLOS



MARCADOR
GENÉRICO
DE UVA



MARCADOR
GENÉRICO
DE VINHO

PRIMAVERA: Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador colocará sua peça de galo em uma linha vazia da tabela matinal para determinar a ordem do turno pelo resto do ano de jogo.

VERÃO: Começando com o jogador no topo da tabela matinal e descendo pela tabela, cada jogador colocará 1 trabalhador em qualquer espaço de ação disponível no verão (espaços amarelos) e, imediatamente, realizará esta ação. Ou o jogador poderá passar e preservar seus trabalhadores restantes para o inverno. Este ciclo de turnos prossegue até todos terem passado.

OUTONO: Começando com o jogador no topo da tabela matinal e descendo pela tabela, cada jogador comprará uma carta de visitante de verão ou de inverno.

INVERNO: Começando com o jogador no topo da tabela matinal e descendo pela tabela, cada jogador colocará 1 trabalhador em qualquer espaço de ação disponível no inverno (espaços azuis) e, imediatamente, realizará esta ação. Este ciclo de turnos prossegue até todos terem colocados todos os seus trabalhadores.

FINAL DO ANO: Os jogadores maturam suas uvas e vinhos, recolhem os trabalhadores para suas vinícolas, coletam os pagamentos residuais, retiram as peças de galo da tabela matinal e passam o marcador de primeiro jogador em sentido anti-horário. A partida termina se qualquer jogador tiver alcançado ou ultrapassado 20 pontos de vitória em qualquer momento durante o ano.

AÇÕES DE PRIMAVERA

TABELA MATINAL: Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador coloca sua peça de galo em uma linha vazia. O número representa quão cedo o jogador quer que seus trabalhadores acordem durante o ano. O mais cedo é 1 e o mais tarde é 7. Para os trabalhadores, quanto mais tarde, melhor. Para o dono da vinícola, talvez não.

Tabela Matinal	1	
	2	 (comprar)
	3	
	4	
	5	 ou  (comprar)
	6	
	7	 para este ano

HORA 1: sem bônus

HORA 2: compre 1 carta de parreira

HORA 3: compre 1 carta de encomenda de vinho

HORA 4: ganhe 

HORA 5: compre 1 carta de visitante de verão ou de inverno

HORA 6: ganhe 1 ponto de vitória

HORA 7: ganhe o trabalhador temporário por um ano (funciona como um trabalhador comum)

EXEMPLO: o jogador inicial escolhe o espaço 6 e ganha um ponto na trilha de vitória. O jogador 2 escolhe a linha 4 e ganha . Assim, mesmo que o jogador 1 tenha o marcador de jogador inicial, pelo resto do ano o jogador 2 jogará antes e o jogador 1, depois, baseado na posição dos galos na tabela matinal.

NOTA: o primeiro jogador a agir no verão, outono e inverno reverte à ordem da tabela matinal da primavera desse ano. No exemplo acima, mesmo que o jogador 2 (linha 4) seja o último a jogar no verão, ele será o primeiro a jogar no outono e, novamente, no inverno.

DICA: quando um jogador passa durante o verão ele move sua peça de galo da esquerda para a direita na tabela de despertar para ficar visível aos jogadores ativos. E quando um jogador passar durante o inverno, ele moverá o galo de volta para a esquerda. Isto ajuda a visualizar os jogadores que já passaram no verão e inverno.

ALOCAÇÃO DE TRABALHADORES

- * O jogador pode usar cada trabalhador apenas uma vez ao ano. Assim, um trabalhador colocado no verão não pode ser usado no inverno.
- * Um jogador pode colocar vários trabalhadores na mesma ação em turnos seguintes se houver espaços de ação livres.
- * Trabalhadores só podem ser colocados em espaços de ação da estação atual.
- * Se um jogador passar, ele não pode mais colocar trabalhadores nesta estação.
- * Um jogador deve executar a ação ao colocar um trabalhador. Por exemplo, se um jogador escolher a ação “Plantar  ” ele deverá plantar uma parreira.



Trabalhador em um espaço de ação de verão

DIMENSIONANDO A PARTIDA CONFORME O NÚMERO DE JOGADORES

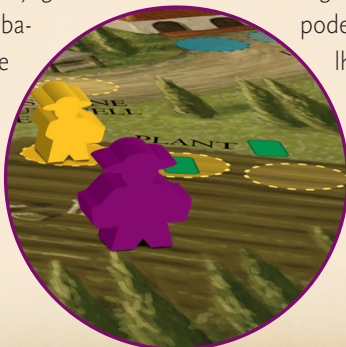


Com 2 jogadores, apenas o espaço de ação da esquerda está disponível; com 3 ou 4 os espaços de ação da esquerda e do meio ficam disponíveis e com 5 ou 6 jogadores todos os três espaços de ação podem ser usados. **Estes espaços podem ser usados em qualquer ordem.** Cada espaço de ação pode ser ocupado por apenas um único trabalhador.

BÔNUS: a maioria das ações tem um espaço de ação com um bônus especial. Um jogador pode pegar o bônus ao colocar um trabalhador em um espaço de ação com um símbolo (1 lira, 1 carta, +1 etc.) nele. O jogador pode executar a ação e receber o bônus na ordem que quiser. A ação é obrigatória e o bônus é opcional. Por exemplo, um jogador não pode colocar um trabalhador no espaço bônus “Atender a 1 encomenda de vinho” para receber  sem atender a uma encomenda de vinho.

ALOCAÇÃO DO TRABALHADOR ESPECIAL

O trabalhador especial segue as regras dos trabalhadores comuns mas tem uma habilidade especial: ele pode ser colocado em uma ação totalmente ocupada no tabuleiro para realizar essa ação. Vários jogadores podem colocar seus trabalhadores especiais deste modo. Um trabalhador especial colocado em um espaço de ação com bônus dará o bônus normalmente, como um trabalhador comum.



EXEMPLO: você está em uma partida entre dois jogadores e o outro jogador escolhe guiar uma visitação com um trabalhador comum para ganhar 2 liras. Se você precisar também guiar uma excursão, você poderá colocar seu trabalhador especial nesta ação (sobre a arte da ação, não no espaço de ação) para ganhar 2 liras também.



VARIEDADES DE PARREIRAS E VALORES

Cada carta de parreira tem um círculo com um número indicando o valor da uva que a parreira produzirá. Algumas cartas têm estruturas no canto superior esquerdo (irrigação, treliça ou ambos). As estruturas representadas devem ser construídas antes de plantar essa parreira.

VARIEDADE	COR	VALOR	TOTAL	PRÉ-REQUISITO
Sangiovese	Vermelha	1	4	Nenhum
Malvasia	Branca	1	4	Nenhum
Pinot	Vermelha e Branca	1 cada	6	Treliça
Syrah	Vermelha	2	5	Treliça
Trebbiano	Branca	2	5	Treliça
Merlot	Vermelha	3	5	Irrigação
Sauvignon Blanc	Branca	3	5	Irrigação
Cabernet Sauvignon	Vermelha	4	4	Treliça & Irrigação
Chardonnay	Branca	4	4	Treliça & Irrigação

Treliça
Irrigação



Produz uma uva
vermelha de valor 4

Treliça



Produz uma uva
vermelha valor 1 e uma
uva branca valor 1

Irrigação



Produz uma uva
branca de valor 3



Produz uma uva
vermelha de valor 1

AÇÕES DE VERÃO

O VERÃO É A ÉPOCA DE CONSTRUIR SUA VINÍCOLA, IR AO MERCADO, PLANTAR PARREIRAS, COLOCAR SEUS VISITANTES DE VERÃO AO TRABALHO, EXIBIR SUA VINÍCOLA E VENDER UVAS.

GANHAR : no verão ou no inverno, um jogador pode colocar um trabalhador na charrete na parte de baixo do tabuleiro para ganhar . Colocar 1 trabalhador lá conta como um turno do jogador. Qualquer número de trabalhadores pode ser colocado neste espaço ao longo do ano por qualquer número de jogadores.

EXTRAIR: algumas cartas de visitantes e a ação na Parelha dão aos jogadores a opção de extrair uma parreira. Para tal, um jogador escolhe uma carta de parreira plantada de seu campo e a retorna para sua mão. Esta ação raramente é usada, mas é um recurso no caso do jogador precisar reconfigurar seus campos.

JOGAR UMA CARTA DE VISITANTE DE VERÃO: jogue uma carta de visitante de verão de sua mão para executar o efeito dela. Coloque as cartas executadas na pilha de descarte de visitantes de verão no topo do tabuleiro.

Bônus: jogar uma carta extra de visitante de verão.

COMPRAR UMA PARREIRA: compre uma carta de parreira.

Bônus: comprar uma carta extra de parreira.

GUIAR UMA VISITAÇÃO: Ganhe 2.

Bônus: ganhe 1 adicional.

CONSTRUIR UMA ESTRUTURA: construa uma estrutura pagando o seu custo e colocando a peça da estrutura escolhida em sua vinícola. (Veja a pág. 12 para explicações de cada estrutura.)

Bônus: ganhe 1.

NOTA: os jogadores podem ter apenas uma estrutura de cada tipo em sua vinícola.

PLANTAR UMA PARREIRA: plante uma parreira em um dos campos de sua vinícola. Parreiras são plantadas ao colocar uma carta de parreira em um campo vazio ou empilhando uma carta de parreira sobre outra parreira já plantada. Uma vez plantada, uma parreira fica no campo pelo resto da partida, mesmo na colheita. O único modo de remover uma parreira é usar a Parelha ou uma carta de visitante para extraí-la.

Bônus: plantar uma parreira adicional de sua mão.

NOTA: um campo não pode ultrapassar seu valor máximo (5, 6 ou 7) ao somar o valor das cartas no campo. O campo ao lado tem valor total 5.



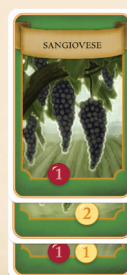
VENDER AO MENOS UMA UVA OU COMPRAR/VENDER UM CAMPO: venda qualquer número de uvas (mínimo 1) de seus tanques pelo preço indicado na moeda entre os tanques. Por exemplo, uma uva de qualidade 4 vale 2 ao ser vendida. Remova os marcadores que vender.



Preço por cada fileira dos marcadores de uvas

Em vez disso, você pode vender um de seus campos pelo preço indicado no espaço do campo ou comprar de volta um de seus campos vendidos pelo mesmo preço de venda. Você não pode vender um campo com parreiras nele, nem plantar parreiras em campos vendidos.

Bônus: ganhe 1.



CARTAS DE VISITANTES DE VERÃO E DE INVERNO

Quando um jogador joga uma carta de visitante de verão ou de inverno, a ação descrita na carta é executada imediatamente e a carta é descartada, encerrando quaisquer bônus garantidos por ela.

Visitantes são jogados ao colocar um trabalhador nos espaços de ação Jogar Carta de Visitante Verão/Inverno. Nenhum trabalhador a mais é exigido para executar a ação descrita na carta.

Você só pode jogar um visitante se for capaz de aplicar o efeito completo da carta. Por exemplo, se uma carta diz que você deve dar  para todos os oponentes para receber o benefício, você só poderá jogar esta carta se tiver dinheiro suficiente para pagar  a todos os jogadores. As ações variadas em cartas de visitantes podem ser executadas em qualquer ordem.

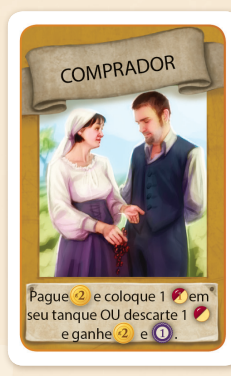
EXEMPLO: vários visitantes têm duas cláusulas separadas por “OU” em maiúsculas. Estas são cláusulas totalmente independentes. No exemplo ao lado, você escolhe (a) envelhecer duas vezes todos os vinhos em sua adega OU (b) perder  para melhorar sua adega para o próximo nível.

As regras para treinar um novo trabalhador aplicam-se a todas as cartas de visitantes. A não ser que diga outra coisa, você não poderá usar o trabalhador até o próximo ano. O símbolo  nas cartas de visitante significa “qualquer trabalhador”.

MELHORAR A ADEGA: várias cartas permitem “melhorar a adega ao próximo nível”. Isso significa que você pode construir uma adega média ou grande, dependendo da que você já tiver. (Você não pode construir uma adega grande sem ter uma média.)

CONVERSÃO ÚNICA (⇒): algumas cartas permitem trocar lira por pontos de vitória (ou vice-versa) em uma razão específica. Por exemplo,  ⇒  significa que você pode ganhar 1 ponto de vitória para cada 3 liras gastas.

Veja a página 11 para detalhes de algumas cartas de visitantes.



Vários visitantes permitem que você pague para colocar uma uva de valor 1 em seu tanque. Esta não é uma uva colhida de suas parreiras, é como se fosse comprada diretamente do mercado. Um espaço para uva de valor 1 deve estar disponível em seu tanque para usar esta habilidade.



Vários visitantes referem-se a bônus para estruturas de custos específicos. O bônus aplica-se apenas a estruturas com este custo exato. Por exemplo, o Ferreiro dá a você  ao construir um moinho, sala de degustação ou adega grande.

EXEMPLOS & ESCLARECIMENTOS



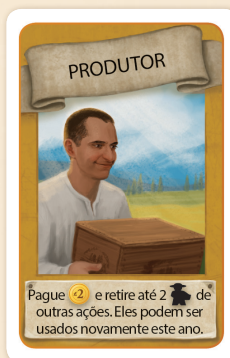
CULTIVADOR Esta é uma exceção (uma única vez) às regras sobre o plantio em campos de valor já completo. Ou seja, você não pode continuar plantando neste campo com valor ultrapassado em turnos futuros.



PLANEJADOR Assim, se colocar um trabalhador na ação "atender a 1 encomenda de vinho" você executará essa ação antes dos jogadores realizarem as ações de inverno na ordem de despertar. Por exemplo, se você for o primeiro na ordem de despertar, você faria a ação do Planejador e, então, jogaria seu turno. Esta carta é válida apenas para ações no tabuleiro. No Viticulture básico (sem o tabuleiro expandido da Toscana) esta carta refere-se apenas ao verão.



GERENTE Qualquer ação destas estações no tabuleiro ficam disponíveis, mesmo se todos os espaços de ação estiverem ocupados. No jogo base (sem o tabuleiro expandido da Toscana), esta carta refere-se apenas ao verão.



PRODUTOR "Outras ações" quer dizer qualquer ação que não a "jogar 1 ação de visitante de verão" onde você jogou o Produtor. Retirar estes trabalhadores pode liberar espaços de ação no verão para que você e outros jogadores usem.



MOTIVADOR Oponentes que já passaram seus turnos nesta estação não podem retirar seus trabalhadores especiais.



ARRENDATÁRIO Esta carta permite que você ignore o "custo" normal de plantar parreiras, você não precisa de treliças ou irrigação para plantar com a primeira habilidade do Arrendatário. Você pode descartar 1 carta de parreira de sua mão, isso não é restrito à carta de parreira que você extraiu.



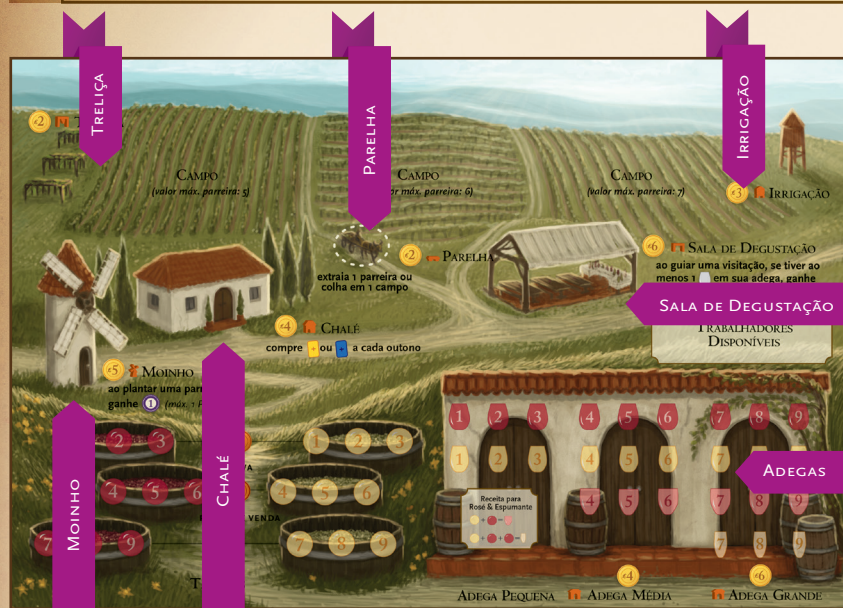
ORGANIZADOR Ao passar usando o Organizador, seu galo permanecerá na nova ordem escolhida. No tabuleiro expandido da Toscana, você pode escolher a primeira linha da tabela, se não estiver ocupada.



ZIMOLOGISTA Assim, se usar esta carta para fazer um vinho de valor 5, você pode colocar o marcador no espaço 5 mesmo que não tenha uma adega média. Para este marcador envelhecer além do espaço 6, você precisará construir uma adega média e uma adega grande. (Você não pode construir uma adega grande sem uma média.)

ESTRUTURAS

ESTRUTURAS PERMITEM PLANTAR PARREIRAS DE MAIOR VALOR, FAZER VINHOS MELHORES E RECEBER BÔNUS ESPECIAIS NO VERÃO E NO OUTONO. CADA ESTRUTURA TEM UM CUSTO INDICADO POR UMA MOEDA NO TABULEIRO DO JOGADOR.



TRELIÇA (€2) Exigida para plantar certos tipos de parreiras.



MOINHO (€5) Após ser construído, o jogador ganha 1 ponto de vitória a cada vez que plantar uma parreira (máx. 1 ao ano).



IRRIGAÇÃO (€3) Exigida para plantar certos tipos de parreiras.



PARELHA (€2) Dá ao jogador um espaço de ação que pode ser usado uma vez ao ano em qualquer estação. Em sua vez, um jogador pode colocar um trabalhador comum (ou trabalhador grande atuando como comum) em sua Parelha para extrair 1 parreira (retornar uma carta de parreira do campo para a mão) ou colher em 1 campo (mesmo no verão, apesar do campo poder ser colhido apenas 1 vez ao ano. Mais detalhes na pág. 14)



SALA DE DEGUSTAÇÃO (€6) Após o jogador construir uma Sala de Degustação, ele recebe 1 ponto de vitória a cada vez que colocar um trabalhador na ação “Guiar uma Visitação” se tiver, ao menos, 1 marcador de vinho em sua adega. (Máximo 1 por ano.)



ADEGAS (€4 E €6) Os jogadores armazenam vinho em suas adegas, mas uma adega pequena tem espaço apenas para os vinhos de valor menor. Construir adegas médias (vinhos de valor 4-6) e grandes (vinhos de valor 7-9) permite aos jogadores armazenar vinhos de maior valor, além de produzir e guardar vinhos rosé em adegas médias e grandes e espumantes nas adegas grandes.



CHALÉ (€4) Um jogador com um Chalé, pode comprar uma carta de visitante à escolha no início do outono (além da carta de visitante comprada normalmente no outono). As duas cartas compradas podem ser do mesmo tipo ou de tipos diferentes de visitantes.

AÇÕES DE OUTONO



Outono é época de convidar visitantes para sua vinícola. Eles chegarão no verão ou no inverno e serão de grande utilidade.

Na ordem de despertar, cada jogador convida um visitante de verão ou de inverno para sua vinícola comprando uma carta

de visitante de sua escolha. Os jogadores executam esta ação sem usar trabalhadores. Após o jogador construir um chalé, o jogador pode escolher comprar uma carta extra de visitante a cada ano, mas deve comprar ambas as cartas ao mesmo tempo (em qualquer combinação de cartas de visitante).

AÇÕES DE INVERNO

O INVERNO É TEMPO DE COLHER O QUE FOI SEMEADO, TRANSFORMAR UVA EM VINHO, DESCOBRIR QUAIS VINHOS ESTÃO EM DEMANDA, TREINAR NOVOS TRABALHADORES, COLOCAR OS VISITANTES DE INVERNO PARA TRABALHAR E ATENDER A ENCOMENDAS DE VINHOS.

COMPRAR UMA CARTA DE ENCOMENDA DE VINHO: compre uma carta de encomenda de vinho.

Bônus: comprar uma carta adicional de encomenda de vinho.

COLHEITA EM UM CAMPO: escolha um campo e adicione marcadores de uva aos tanques conforme o rendimento do campo (veja pág. 14 para detalhes). Cartas de parreira permanecem no campo após a colheita - viticulturistas não removem parreiras do chão ao colher as uvas.

Bônus: colha em um campo adicional.

GANHAR 1: ganhe 1. Este espaço de ação não é limitado a 1 trabalhador.

PAGAR 4 PARA TREINAR UM NOVO TRABALHADOR: coloque um novo trabalhador neste espaço de ação para mostrar que ele foi treinado, mas não poderá ser usado até o ano seguinte.

Bônus: ganhar 1.

NOTA: um jogador não pode ter mais do que 5 trabalhadores (comuns) e 1 grande trabalhador. Este limite não inclui o trabalhador temporário.



JOGAR UMA CARTA DE VISITANTE DE INVERNO: jogue uma carta de visitante de inverno de sua mão para executar o efeito dela. Coloque as cartas executadas na pilha de descarte de visitantes de inverno no topo do tabuleiro.

Bônus: jogar uma carta adicional de visitante de inverno.

PRODUIZ ATÉ DOIS VINHOS: transforme uvas nos tanques em vinho (veja págs. 14 e 15 para mais detalhes).

Bônus: fazer 1 vinho extra.

ATENDER A UMA ENCOMENDA DE VINHO: cumpra os requisitos de uma carta de encomenda de vinho e descarte-a. Veja detalhes na página 16.

Bônus: ganhar 1.



COLHEITA NOS CAMPOS

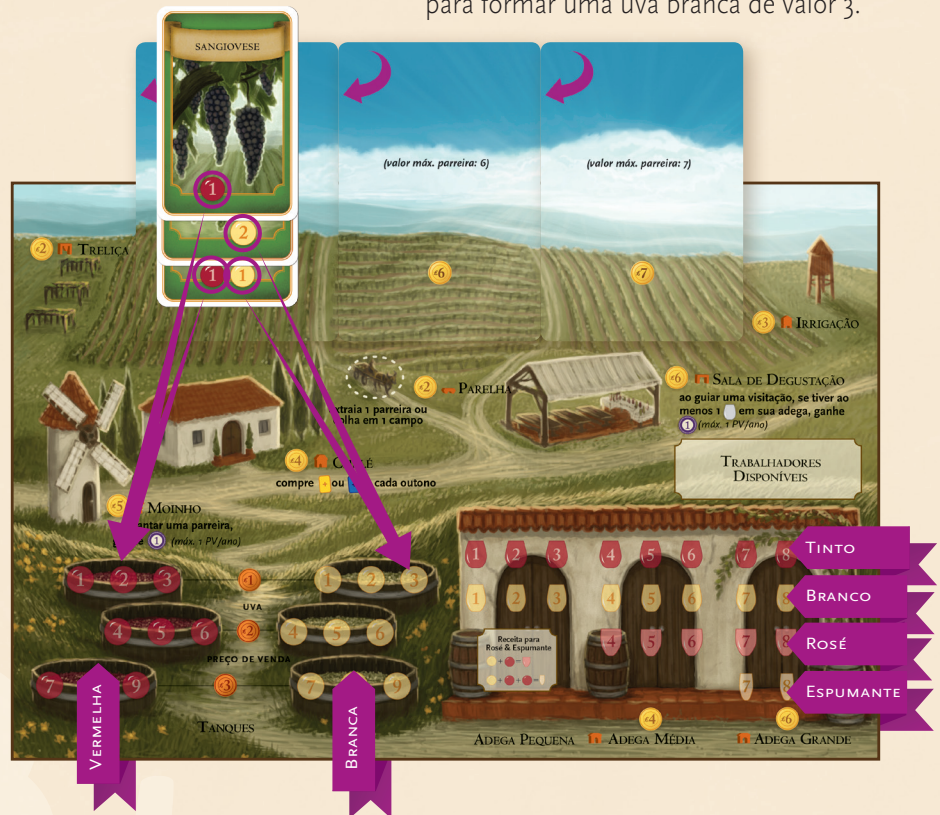
Quando um jogador faz uma colheita, ele coleta marcadores de uva a partir das cartas de parreiras daquele campo.

Para colher em um campo, adicione o valor total de todos os símbolos de uva vermelha nas parreiras para criar um marcador de uva vermelha e adicione, também, todos os símbolos de uva branca nas parreiras para criar um marcador de uva branca nos seus tanques. As cartas de parreira permanecem no campo.

NOTA 1: só pode haver uma colheita em cada campo por ano.

NOTA 2: cada símbolo de uva nos tanques comporta apenas 1 marcador de uva. Se o símbolo de uva já tiver um marcador nele ao colher uma uva nessa valor, você deve desvalorizar o marcador de uva até o próximo menor símbolo disponível. Assim, se o símbolo de uva branca de valor 4 em seu tanque já estiver ocupado ao colher um campo de uva branca de valor 4, o novo marcador irá para o símbolo de uva branca de valor 3, se estiver vazio. Se não, para o de valor 2 etc.

Exemplo: uma jogadora tem três parreiras plantadas em um campo. Ao colher neste campo, ela adiciona o valor dos dois símbolos de uva vermelha (1 + 1) nas parreiras para formar um único marcador de uva com valor 2 em seu tanque. A mesma coisa com os dois símbolos de uva branca (1 + 2) para formar uma uva branca de valor 3.



PRODUIR VINHO

PRODUIR ATÉ 2 MARCADORES DE VINHO: os jogadores produzem vinho ao converter uvas em seus tanques em marcadores de vinho. Basta uma adega pequena para produzir vinhos tintos e brancos de baixo valor, mas a adega deve ser aprimorada para produzir vinho rosé, espumante ou vinho tinto ou branco de maior qualidade.

Quando um jogador produz mais de 1 marcador de vinho, os vinhos podem ser do mesmo ou de tipos diferentes.

Nota 1: descarte os marcadores em excesso usados ao criar vinho rosé ou espumante.

Nota 2: os jogadores precisam construir a adega apropriada para armazenar vinho tinto, branco ou rosé de qualidade acima de 3 ou espumante acima de 6.

Nota 3: cada símbolo de vinho na adega comporta apenas 1 marcador de vinho. As mesmas regras da NOTA 2 da pág. 14 aplicam-se aqui.

Nota 4: uma vez na adega, marcadores de vinhos não podem ser combinados.

Nota 5: um jogador astuto produzirá vinho estrategicamente baseado nas adegas que possui e encomendas a atender. Uvas em Viticulture envelhecem assim como os vinhos!

VINHO TINTO: mova um marcador de uva vermelha para o espaço correspondente na adega. Por exemplo, uma uva vermelha de valor 3 torna-se um vinho tinto de valor 3.

VINHO BRANCO: mova 1 marcador de uva branca para o espaço correspondente na adega.

VINHO ROSÉ: combine 1 marcador de uva vermelha e 1 marcador de uva branca para produzir um marcador de vinho

rosé igual aos valores somados das uvas. Por exemplo, 1 uva branca de qualidade 1 mais uma uva vermelha de qualidade 4 produz um vinho rosé de qualidade 5.

ESPUMANTE: combine 2 marcadores de uva vermelha e 1 marcador de uva branca para produzir um marcador de espumante igual ao valor das uvas (exemplo 2).



Exemplo 1: um jogador decide produzir 2 vinhos tintos, mas não possui uma adega média ainda. A uva vermelha de valor 1 torna-se um vinho tinto de valor 1 e a uva vermelha de valor 4 é depreciada para se tornar um vinho tinto de valor 3.



Exemplo 2: o jogador decide produzir vinho rosé. Ele combina uma uva vermelha e uma uva branca para produzir um único marcador de vinho rosé igual aos valores somados. Ele pode fazer isso, pois possui uma adega média.

ATENDENDO A UMA ENCOMENDA DE VINHO

Para atender a uma encomenda de vinho, coloque um trabalhador na ação “Atender a uma Encomenda de Vinho”. Há também cartas de visitante que permitem atender a encomendas.

Selecione e revele uma carta de encomenda de sua mão. A carta mostra um ou mais marcadores de vinho com números neles. Estes são os valores mínimos dos marcadores de vinho que você deve descartar de sua adega para atender a esta encomenda.

Após remover estes marcadores de vinho de sua vinícola, ganhe pontos de vitória e um benefício residual em lira como indicado abaixo na carta (mova seu marcador na trilha de pagamento residual), depois descarte a carta de encomenda de vinho.

Encomenda de vinho de
um vinho tinto valor 2 e
um vinho branco valor 4.

Pontos de vitória
fornecidos

1 pagamento residual



EXEMPLO: ATENDENDO A UMA ENCOMENDA DE VINHO

A carta de encomenda de vinho exige um marcador de vinho tinto de valor mínimo 2 e um vinho branco de valor mínimo 4. Para atender a esta encomenda, o jogador revela a carta de encomenda de vinho, remove de sua adega, exatamente, um marcador de vinho tinto de valor mínimo 2 e, exatamente, um marcador de vinho branco de valor mínimo 4. Ele ganha 3 pontos na trilha de pontos de vitória e move 1 na trilha de pagamento residual. O jogador descarta esta carta de encomenda de vinho.

PAGAMENTO RESIDUAL

Os jogadores registram o pagamento das encomendas na trilha de pagamento residual. Todos os jogadores começam a partida com suas peças de garrafa no símbolo da lira no meio da trilha.

Quando um jogador atende a uma encomenda, ele move sua garrafa na trilha conforme a quantidade de liras na carta de encomenda de vinho. A garrafa permanecerá nessa posição, não a reposicione.

Ao final de cada ano, cada jogador recebe liras de acordo com sua posição na trilha de pagamento residual. (1 = 1)

O maior pagamento residual que um jogador pode receber é 5. Se eles atenderem a encomendas adicionais, a peça de garrafa permanece no 5.



FIM DO ANO

AO FINAL DE CADA ANO, OS JOGADORES MATURAM AS UVAS E OS VINHOS, REMOVEM TODOS OS TRABALHADORES DO TABULEIRO, COLETAM O PAGAMENTO RESIDUAL MERECIDO PELAS ENCOMENDAS ATENDIDAS. O MARCADOR DE PRIMEIRO JOGADOR É PASSADO EM SENTIDO ANTI-HORÁRIO AO PRÓXIMO JOGADOR.

MATURAR UVAS E VINHOS: aumente o valor de todos os marcadores de uva nos tanques e de vinho na adega em 1 (por exemplo, um marcador de uva ou vinho de valor 2 vai para 3; de 3 para 4 etc.). Marcadores de uva e vinho não podem ter um valor maior do que 9.

NOTA 1: marcadores de vinho só podem envelhecer além do valor 3 se a adega média for construída e além do valor 6 se a adega grande for construída.

NOTA 2: os jogadores não perdem vinho ou uva se não maturarem. Por exemplo, um jogador com a adega média e a adega grande tem vinhos tintos de valor 8 e 9. No momento de envelhecê-los, eles permanecerão na mesma posição.

RETORNAR OS TRABALHADORES: retorne todos os trabalhadores para os respectivos jogadores e retorne o trabalhador temporário para a tabela matinal.

Coletar Pagamento Residual: os jogadores coletam lira conforme suas posições na Trilha de Pagamento Residual (máx. 5 por ano).

DESCARTAR: ao final de cada ano, os jogadores devem descartar até ficarem com 7 cartas à escolha deles.

RODAR O MARCADOR DE PRIMEIRO JOGADOR: passe o marcador de primeiro jogador em sentido anti-horário e remova todas as peças de galo da tabela matinal.

NOTA: o novo “primeiro jogador” é, meramente, o primeiro a selecionar a ordem de alocação dos trabalhadores na tabela matinal na primavera.



EXEMPLO: maturando uva e vinho com uma adega média.

META DE FINAL DO JOGO E DESEMPATES

Quando um jogador alcança 20 pontos, o ano corrente é disputado até o final e o jogador com a maior quantidade de pontos é o vencedor. Em caso de empate, os critérios são (em ordem):

1. Maior valor em lira
2. Valor total em vinhos na adega
3. Valor total em uvas nos tanques

VARIANTE AMIGÁVEL

Uma regra opcional para uma partida mais casual de Viticulture é o jogador só poder escolher um espaço de ação com bônus se ele completar esse bônus (ex. jogar uma segunda carta de visitante) ou se não houver outro espaço disponível nessa ação. Assim, os jogadores não podem colocar trabalhadores em espaços de ação com bônus com o intuito de apenas bloquear outros jogadores.

AUTOMA VITICULTURE

ESTA É A VERSÃO SOLO OFICIAL DE VITICULTURE.
DESENVOLVIDA POR MORTEN MONRAD PEDERSEN.

INTRODUÇÃO

Algumas vezes é difícil reunir seu grupo de jogo, mas isso não impede que você jogue Viticulture. Estas páginas fornecem regras para jogar Viticulture sozinho contra um oponente artificial chamado "Automa".

OBJETIVO

Ter mais pontos de vitória (PVs) do que o Automa ao final da partida que consiste em 7 anos.

PREPARAÇÃO

Prepare sua vinícola do modo padrão.

Escolha uma cor para o Automa e coloque o marcador de PV dessa cor no espaço FIM na trilha de pontos de vitória.

Coloque um marcador transparente em cada linha da tabela matinal.

Embaralhe as cartas Automa e coloque-as próximas à tabela matinal em uma pilha.

Remova quaisquer cartas de visitantes que deem benefícios a você se apenas outro jogador fizer algo. Ou você pode mantê-las e comprar outra carta ao pegar uma dessas.

COMO JOGAR

A partida é jogada estação à estação usando os espaços de ação para 2 jogadores (o espaço mais à esquerda de cada ação).

EXEMPLO

Se você comprar esta carta durante o verão, coloque trabalhadores Automa nas ações "Comprar ", "Construir uma Estrutura" e "Plantar ", nesta ordem (a ordem só importa nas dificuldades Difícil e Muito Difícil). Se comprá-la durante o inverno, coloque um trabalhador na ação "Produzir até Dois Vinhos".

TABELA MATINAL: coloque sua peça de galo normalmente, mas apenas em um espaço onde haja um marcador transparente. Remova este marcador e coloque-o ao lado de sua vinícola. Ele se tornará um marcador de ação bônus.

NOTA: a carta de visitante de verão, "Organizador", não pode mover seu galo para a linha 7.

CARTAS AUTOMA: no início de cada estação, no momento de alocar trabalhadores, compre, antes, uma carta Automa do baralho. Coloque, então, 0, 1, 2 ou 3 trabalhadores Automa nos espaços de ação no tabuleiro, na estação atual, conforme indicado na carta Automa. Para assegurar a compatibilidade com o tabuleiro expandido da expansão Toscana, as cartas Automa têm as quatro cores sazonais. Em Viticulture, amarelo e verde correspondem ao verão e vermelho e azul correspondem ao inverno. Além disso, algumas ações são específicas da expansão Toscana. Essas estão marcadas com um "T" na carta Automa e devem ser ignoradas se você não estiver usando esta expansão.

Os trabalhadores Automa não executam ações, efetivamente, nem ganham bônus. Eles simplesmente bloqueiam espaços de ação para simular um oponente real.

MARCADORES DE AÇÃO BÔNUS: sempre que você escolher um espaço matinal no início do ano, remova o marcador transparente deste espaço e coloque-o ao lado do seu tabuleiro de vinícola. Você pode acumular estes marcadores de ano para ano. Você pode gastar 1 desses marcadores por turno ao colocar 1 de seus trabalhadores no tabuleiro. Descarte um marcador e, além da ação normal, receba o bônus desta ação. Se fizer isto, você pode executar a ação ou o bônus em qualquer ordem.

FINAL DO ANO:

Além da manutenção usual do final do ano, retire todos os trabalhadores Automa do tabuleiro.

Final da Partida e Vitória/ Derrota

A partida termina ao final do sétimo ano. Você vence se seu marcador de vitória estiver à frente do marcador Automa. Se estiverem no mesmo espaço, a partida empatou e se o Automa estiver à frente, você perdeu.



MODO CAMPANHA

Você pode jogar em modo campanha para adicionar variação e desafio. O modo campanha consiste em oito desafios e você deve vencer o Automa em cada um deles para completar a campanha. Cada vez que perder, recomece o mesmo desafio e inicie com um número de marcadores de ação bônus em mão igual ao número de vezes consecutivas que perdeu.

Seu placar é o número de partidas disputadas para completar a campanha (quanto menor, melhor). Cada desafio na campanha é jogado normalmente com pequenas alterações nas regras. Jogue os 8 desafios nesta ordem:

1. Você não recebe uma carta de Mama, em vez disso, escolha quaisquer 3  e plante-as como parte da preparação. Você pode ignorar as exigências de estruturas dessas 3 . Reembaralhe o baralho de  após fazer suas escolhas.
2. Você não pode ter mais do que 2  (sem contar  ou ). Use os espaços de ação do meio em vez dos mais à esquerda, exceto ao colocar o trabalhador especial em um espaço de ação já ocupado. Você não pode usar marcadores de ação bônus.
3. Você deve ter 6 trabalhadores ao final do ano 3 ou você perde.
4. Comece em . Ao usar a ação de colheita, você pode colher até 3 campos.
5. Você não pode usar marcadores de ação bônus. Jogue 8 anos e a cada ano você pode escolher qualquer linha que quiser na tabela matinal.
6. Você não marca PV durante a partida. Em vez disso, ao final do jogo, você ganha  para cada vinho em sua adega grande e  para cada vinho em sua adega média. Se jogar com a variante agressiva, pule esta parte da campanha.
7. Comece em  e .
8. Você não pode atender  (incluindo atender a encomendas de visitantes). Vinho pode ser usado para ganhar PV de todos os outros modos, entretanto. Cartas de mama que dão  a você podem ser substituídas.

AJUSTANDO A DIFICULDADE

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Você pode jogar contra o Automa em cinco níveis diferentes de dificuldades:

MUITO FÁCIL: adicione um oitavo ano. Neste oitavo ano você pode escolher qualquer linha na tabela matinal e recebe um marcador de ação bônus.

FÁCIL: comece em .

NORMAL: conforme descrito, anteriormente, nas regras.

DIFÍCIL: continue comprando cartas Automa e colocando trabalhadores até o Automa ter colocado, no mínimo, 2 trabalhadores na estação atual. Coloque trabalhadores em todos os locais listados nas cartas extras, mas não os coloque onde já houver um trabalhador. Se o Automa colocar seu sexto trabalhador ele não colocará mais algum. Se as cartas Automa acabarem, reembaralhe a pilha.

MUITO DIFÍCIL: igual ao nível Difícil, mas o Automa começa em .

VARIANTE AGRESSIVA

Se quiser adicionar tensão à partida, você pode deixar o Automa marcar pontos de vitória a cada ano e se você não estiver à frente ao final do ano, você perde, imediatamente.

Esta variante agressiva pode ser jogada nos níveis Fácil, Normal e Muito Difícil. No início de cada ano, coloque o marcador de PV do Automa na posição na trilha de PV conforme a tabela abaixo. Tenha certeza de terminar o ano à frente deste número.

ANO	1	2	3	4	5	6	7
	-1	0	1	4	8	13	20



DESIGN

Morten Monrad Pedersen

DESENVOLVIMENTO

José M López-Cepero
Todd Schoening
Christopher Jerome Smith
Jamey Stegmaier
David Studley

TRADUÇÃO E REVISÃO

LUCAS ANDRADE "LUKITA"
RAFAEL VERRI "PARMA"

PLAYTESTES

John Baker
Joshua Dumont
Wil Gerken
Mike Hatke
Roslyn M. Jordan
Darren Kumasawa
Gordon Pueschner
Brad Warren

DIAGRAMAÇÃO

LUCAS ANDRADE "LUKITA"
RAFAEL VERRI "PARMA"

Frank J. Wojcik
Kerstin Weiß
James Cartwright
Kevin L. Kitchens
Stathi Panayi
Adrian Sperling
Björn Franke

GLOSSÁRIO

BÔNUS: um benefício extra indicado dentro de um espaço de ação. Um trabalhador pode ser colocado em um bônus mesmo que este não seja utilizado (a ação deve ser executada, mas o bônus é opcional). A ação e o bônus podem ser realizados em qualquer ordem.

COLHEITA: escolher um campo da vinícola do jogador que não foi colhido no ano corrente. Soma-se o valor total de todas as parreiras de uva vermelha neste campo e coloca-se um marcador de uva no valor correspondente no tanque vermelho. O mesmo é feito para as parreiras de uva branca. As cartas de parreira permanecem plantadas nos campos (apenas as uvas são removidas das parreiras).

COLOCAR MARCADORES DE UVA NOS TANQUES OU MARCADORES DE VINHO NA ADEGA: algumas cartas de visitantes, ações de comércio ou trabalhadores especiais permitem “colocar” um tipo específico de marcador em sua vinícola. Isto é bem diferente da colheita (para obter uvas) ou produzir vinho (mover marcadores de uva para se tornarem vinho na adega). “Colocar” um marcador de uva ou vinho é como tê-lo adquirido de uma fonte fora da vinícola. Basta pegar um marcador transparente e colocá-lo diretamente no tanque (uva) ou adega (vinho).

COMÉRCIO: não há comércio entre os jogadores em Viticulture.



WWW.LUDOFY.COM

ESPAÇO DE AÇÃO: um espaço oval onde um único trabalhador pode ser colocado. Os trabalhadores podem apenas ser colocados na estação atual e cada um deles só pode ser colocado uma vez ao ano. Alguns espaços de ação são privados, estando em vinícolas ou em estruturas construídas. Apenas você pode colocar trabalhadores em seus espaços particulares de ação.

EXTRAIR: ação usada ao usar a Parelha ou algumas cartas de visitantes. O jogador escolhe uma carta de parreira plantada na vinícola dele e a devolve a sua mão.

PRODUZIR VINHO: usar as uvas nos tanques e gerar dois marcadores de vinho (o tipo de vinho pode ser diferente para cada marcador). Dois marcadores de uva de mesma cor não podem ser combinados para produzir um vinho de mesma cor, 1 uva vermelha torna-se 1 vinho tinto de mesmo valor (ou menor, se não houver a adega adequada). Para fazer 1 marcador de vinho rosé, combinam-se 1 marcador de uva vermelha e 1 marcador de uva branca, somando-se os valores dos dois marcadores para determinar o valor do marcador do vinho rosé (mínimo 4). Para fazer 1 marcador de vinho espumante, combinam-se 2 marcadores de uvas vermelhas e 1 marcador de uva branca, somando-se os valores dos três marcadores para determinar o valor do marcador do vinho espumante (mínimo 7).

MATURAR UVAS E VINHOS: aumentar o valor de todos os marcadores de uva nos tanques e dos marcadores de vinho na adega. Marcadores de vinho não podem avançar para adegas não construídas.

JOGAR 1 CARTA DE VISITANTE: escolher uma carta de visitante da mão, pagar o custo, se houver, ganhar o benefício (o jogador deve ser capaz de pagar o custo total e receber o benefício completo) e colocar a carta no descarte com a face para cima.

TABELA MATINAL: o jogador no topo da tabela matinal assume o primeiro turno (colocar 1 trabalhador ou passar) a cada estação, seguido pelos outros jogadores na ordem de acordar. A ordem de acordar permanece a mesma ao longo do ano. Esta ordem é usada, também, para quando os jogadores devam tomar decisões em sequência (comprar cartas no outono ou alguma decisão interativa em carta de visitante).

TRABALHADOR ESPECIAL: o trabalhador especial funciona como um trabalhador comum, mas pode ser colocado em uma ação mesmo com todos os espaços de ação ocupados (apenas no tabuleiro). O trabalhador especial só ganha um bônus se for colocado em um espaço de ação com bônus.

TRABALHADOR TEMPORÁRIO: o jogador que escolher a última linha da tabela matinal obtém o trabalhador temporário cinza para usar no ano atual. O trabalhador temporário é considerado deste jogador em todos os aspectos pelo resto do ano, incluindo para referências a “seus trabalhadores” ou “seus trabalhadores comuns”. Ao retirar-se os trabalhadores ao final do ano, a peça do trabalhador temporário é colocada de volta na tabela matinal.

TEM UMA DÚVIDA ENQUANTO JOGA OU TEVE ALGUM PROBLEMA COM SEU JOGO?

MANDE UMA MENSAGEM PARA NOSSO E-MAIL:

- LUDOFY@LUDOFY.COM

APROVEITE PARA COMPARTILHAR SUA EXPERIÊNCIA DE JOGO DIVULGANDO AS FOTOS DA SUA PARTIDA NO INSTAGRAM, MARCANDO A LUDOFY (LUDOFYCREATIVE) E USANDO A HASHTAG #LUDOFY #VITICULTURE

**STONEMAIER
GAMES**

WWW.STONEMAIERGAMES.COM