

RESUMO DE REGRAS

INÍCIO DA PARTIDA

- Cada jogador recebe uma carta de campo de cada valor (5€, 6€ e 7€) e coloca em seu vinhedo
- Cada jogador recebe, aleatoriamente, uma carta de **Mama** e uma carta de **Papa**. O jogador adquire os recursos indicados e as cartas de **Mama** e **Papa** podem ser descartadas.
- Sorteie um jogador que receberá o . Este jogador será o primeiro a posicionar seu na tabela de despertar. No final do ano, o marcador muda para o próximo jogador, no sentido anti-horário ao redor da mesa.

1. PRIMAVERA

- O jogador que tem o posiciona seu na tabela de despertar e recebe o bônus listado. O jogador seguinte, em sentido horário ao redor da mesa, posiciona o seu em uma linha livre. Continue até que todos tenham posicionado seus .

3. OUTONO

- Após todos os jogadores haverem escolhido passar a vez no verão, seguindo a ordem do despertar, os jogadores sacam uma carta de visitante à sua escolha. Após construir o Chalé, o jogador pode sacar uma carta de visitante adicional.

2. VERÃO

- | | |
|---|---|
| • Sacar 1
[bônus] : Sacar 1 | • Ativar 1
[bônus] : Ganhar 1 |
| • Tour do vinhedo: +2
[bônus] : Ganhar | • Plantar 1
[bônus] : Plantar 1 |
| • Construir 1 estrutura
[bônus] : Ganhar 1 | • Vender 1 ou mais uvas OU Vender/comprar 1 campo
[bonus] : Ganhar 1 |

4. INVERNO

- | | |
|---|---|
| • Sacar 1
[bônus] : Sacar 1 | • Ativar 1
[bônus] : Ativar 1 |
| • Colher um campo
[bônus] : Colher +1 campo | • Fazer até dois vinhos
[bônus] : Fazer +1 vinho |
| • Pagar 4 para treinar 1
[bônus] : Ganhar 1 | • Atender 1
[bônus] : Ganhar 1 |
| | • Ganhar 1 |

FINAL DO ANO

- Após todos os jogadores usarem todos os seus trabalhadores: Envelheça uvas e vinho; Recolha seus trabalhadores; Colete recursos recorrentes; Descarte até ter no máximo 7 cartas na mão; Remova os da tabela de despertar e passe o adiante.
- Se um jogador atingir 20 pontos durante o ano, este ano será o último a ser jogado. Os critérios de desempate para o fim do jogo são, nesta ordem: mais Liras possuídas; valor total do vinho na adega; valor total de uvas no esmagador.

ESTRUTURAS

- | | |
|---|--|
| Treliça: Permite plantar vinhas com o requisito "treliça" | Chalé: Ganhe uma carta de visitante adicional (de verão ou de inverno) ao passar do verão para o outono. |
| Irrigação: Permite plantar vinhas com o requisito "irrigation" | Canga: Permite que você coloque um de seus trabalhadores para desenraizar ou colher um campo uma vez por ano. |
| Moinho de Vento: Você ganha 1 ao plantar uma vinha (máximo 1PV/ano) | Adega Média: Permite fazer vinhos de valor 4 a 6 (necessário para fazer vinhos rosé) |
| Sala de Degustação: Você ganha 1 quando dá um tour do vinhedo se tiver ao menos 1 na adega (máximo 1 PV/ano) | Adega Grande: Permite fazer vinhos de valor 7 a 9 (necessário para fazer vinhos espumantes) |

- | | | | |
|-----------------------|----------------------|-----------------------|-------------------|
| Lira | Vinha | Vinho tinto | Ponto de Vitória |
| Uva (tinta) | Visitante de verão | Vinho branco | Trabalhador |
| Uva (branca) | Encomenda | Vinho rosé | Galo |
| Uva (qualquer cor) | Visitante de inverno | Vinho espumante | Influência |
| Carta (qualquer tipo) | Estrutura | Vinho (qualquer tipo) | Efeito recorrente |

VITICULTURE

RESUMO DE REGRAS

INÍCIO DA PARTIDA

- Cada jogador recebe uma carta de campo de cada valor (5, 6 e 7) e coloca em seu vinhedo
- Saque aleatoriamente duas cartas de **Trabalhadores Especiais**. Em uma partida de dois jogadores, não inclua a carta do Estalajadeiro. Coloque as duas cartas na mesa e identifique cada uma com um meeple de trabalhador especial cinza.
- Cada jogador recebe, aleatoriamente, uma carta de **Mama** e uma carta de **Papa**. O jogador adquire os recursos indicados e as cartas de **Mama** e **Papa** podem ser descartadas.
- Escolha aleatoriamente o de um jogador. O jogador sorteado é o primeiro a escolher o horário de despertar, e a ordem de escolha segue em sentido horário na mesa. Você não pode escolher a linha 1 da tabela de despertar.

1. PRIMAVERA	2. VERÃO	3. OUTONO	4. INVERNO
- Sacar 1 [2p] : Sacar 1	- Ativar 1 [2p] : Ganhar 1 [3-4p] : Ativar 1	- Sacar 1 [2p] : Sacar 1	- Ativar 1 [2p] : Ganhar 1 [3-4p] : Ativar 1
- Tour do vinhedo: +2 [3-4p] : Ganhar 1	- Plantar 1 [2p] : Plantar 1	- Colher um campo [2p] : Colher +1 campo [3-4p] : Ganhar 1	- Pagar 4 para treinar 1 [2p] : +1
- Construir 1 estrutura [3-4p] : Ganhar 1	- Trocar um por um: 2 / 3 / 1 / 1 (valor 1) [3-4p] : Fazer +1 troca	- Fazer até dois vinhos [2p] : Fazer +1 vinho	- Vender 1 vinho e ganhar [2p] : Sacar 1 [3-4p] : Colocar/Mover 1
- Colocar ou mover 1 [3-4p] : Colocar/mover 1	- Comprar/vender um campo [2p] : Ganhar 1 [3-4p] : Sacar 1	- Construir uma estrutura OU - Tour do vinhedo: +2 [3-4p] : Ganhar 1	- Atender 1 [3-4p] : Ganhar 1 - Ganhar 1 OU Sacar 1

FINAL DO ANO

- Assim que você passar a estação, no final do inverno, antes do turno do próximo jogador (se houver) imediatamente: Recolha seus trabalhadores; Envelheça uvas e vinho; Descarte até ter no máximo 7 cartas na mão; Colete recursos recorrentes; Escolha sua posição de despertar para o próximo ano. Se você despertou na posição 7, vá para a posição 1.
- Se um jogador atingir 25 pontos durante o ano, este ano será o último a ser jogado. Os critérios de desempate para o fim do jogo são, nesta ordem: mais Liras possuídas; valor total do vinho na adega; valor total de uvas no esmagador.

ESTRUTURAS

Treliça: Permite plantar vinhas com o requisito "treliça"	Chalé: Ganhe uma carta de visitante adicional (de verão ou de inverno) ao passar do verão para o outono.
Irrigação: Permite plantar vinhas com o requisito "irrigation"	Canga: Permite que você coloque um de seus trabalhadores para desenraizar ou colher um campo uma vez por ano.
Moinho de Vento: Você ganha 1 ao plantar uma vinha (máximo 1PV/ano)	Adega Média: Permite fazer vinhos de valor 4 a 6 (necessário para fazer vinhos rosé)
Sala de Degustação: Você ganha 1 quando dá um tour do vinhedo se tiver ao menos 1 na adega (máximo 1 PV/ano)	Adega Grande: Permite fazer vinhos de valor 7 a 9 (necessário para fazer vinhos espumantes)

Lira	Vinha	Vinho tinto	Ponto de Vitória
Uva (tinta)	Visitante de verão	Vinho branco	Trabalhador
Uva (branca)	Encomenda	Vinho rosé	Galo
Uva (qualquer cor)	Visitante de inverno	Vinho espumante	Influência
Carta (qualquer tipo)	Estrutura	Vinho (qualquer tipo)	Efeito recorrente

TUSCANY

VISITANTES DE VERÃO

AGRICULTURIST

AGRÔNOMA: Plante 1. Se depois disso você tiver ao menos 3 tipos diferentes de 1 plantadas nesse campo, ganhe 2.

BANKER

BANQUEIRO: Ganhe 5. Cada oponente pode perder 1 para ganhar 3.

CONTRACTOR

EMPREITEIRO: Escolha 2: Ganhe 1, construa 1 estrutura ou plante 1.

HANDYMAN

PEDREIRO: Todos os jogadores podem construir 1 estrutura com desconto de 2. Para cada oponente que o fizer, ganhe 1.

LANDSCAPER

PAISAGISTA: Saque 1 e plante 1 OU troque 2 em seus campos.

OVERSEER

CAPATAZ: Construa uma estrutura ao preço normal e plante 1. Se for uma de valor 4, ganhe 1.

PLANTER

PLANTADORA: Plante até 2 e ganhe 1 OU desenraíze e descarte 1 para ganhar 2.

STONEMASON

CANTEIRO: Pague 8 para construir quaisquer 2 estruturas (ignore seus preços normais).

UNCERTIFIED ARCHITECT

ARQUITETO CLANDESTINO: Perca 1 para construir uma estrutura de 2 ou 3 OU perca 2 para construir qualquer uma.

ARCHITECT

ARQUITETO: Construa uma estrutura com um desconto de 3 OU ganhe 1 para cada estrutura de 4 que você tem.

BLACKSMITH

FERREIRO: Construa uma estrutura com desconto de 2. Se for uma estrutura de valor 5 ou 6, ganhe 1.

CULTIVATOR

CULTIVADORA: Plante 1. Você pode plantar em um campo mesmo que o valor exceda o máximo daquele campo.

HOMESTEADER

CASEIRA: Construa 1 estrutura com desconto de 3 OU plante até 2. Você pode perder 1 para fazer ambos.

NEGOTIATOR

NEGOCIADOR: Descarte 1 para ganhar 1 OU descarte 1 para ganhar 2.

PATRON

FREGUÊS: Ganhe 4 OU saque 1 e 1.

PRODUCER

PRODUTOR: Pague 2 para recolher até 2 de outras ações. Eles podem ser usados outra vez este ano.

SURVEYOR

AGRIMENSOR: Ganhe 2 para cada campo vazio que você possui OU ganhe 1 para cada campo plantado que você possui.

UNCERTIFIED BROKER

CORRETOR CLANDESTINO: Perca 3 para ganhar 9 OU pague 6 para ganhar 2.

WEDDING PARTY

FESTA DE CASAMENTO: Pague até 3 oponentes 2 cada. Ganhe 1 para cada um destes oponentes.

ARTISAN

ARTESÃ: Escolha 1: Ganhe 3, construa uma estrutura com desconto de 1, ou plante até 2.

BROKER

CORRETOR: Pague 9 para ganhar 3 OU perca 2 para ganhar 6.

ENTERTAINER

ANIMADOR: Pague 4 para sacar 3 OU descarte 1 e 3 cartas de visitante para ganhar 3.

HORTICULTURIST

HORTICULTOR: Plante 1 mesmo que você não tenha as estruturas necessárias OU desenraíze 2 para ganhar 3.

NOVICE GUIDE

GUIA NOVATO: Ganhe 3 OU faça até 2.

PEDDLER

AMBULANTE: Descarte 2 para sacar 1 carta de cada tipo.

SHARECROPPER

ARRENDATÁRIO: Plante 1 mesmo sem as estruturas necessárias OU desenraíze e descarte 1 para ganhar 2.

SWINDLER

VIGARISTA: Cada oponente pode lhe dar 2. Para cada oponente que não o fizer, ganhe 1.

VENDOR

VENDEDOR: Saque 1, 1 e 1. Cada oponente pode sacar 1.

WINE CRITIC

CRÍTICO DE VINHOS: Saque 2 OU descarte 1 de valor 7 ou mais para ganhar 4.

AUCTIONEER

LEILOEIRO: Descarte 2 para ganhar 4 ou descarte 4 para ganhar 3.

BUYER

COMPRADOR: Pague 2 para colocar uma de valor 1 no esmagador OU descarte 1 para ganhar 2 e 1.

GROWER

AGRICULTORA: Plante 1. Depois, se você tiver plantado ao menos 6, ganhe 2.

IMPORTER

IMPORTADOR: Saque 3, a menos que todos os oponentes combinem para lhe dar 3 cartas de visitante (no total).

ORGANIZER

ORGANIZADORA: Mova seu para uma linha vazia na tabela de despertar, recolha o bônus, e passe a estação.

PLANNER

PLANEJADORA: Ponha um trabalhador em uma estação futura. Execute a ação no início daquela estação.

SPONSOR

PATROCINADOR: Saque 2 OU ganhe 3. Você pode perder 1 para fazer ambos.

TOUR GUIDE

GUIA TURÍSTICO: Ganhe 4 OU colha um campo.

VOLUNTEER CREW

EQUIPE VOLUNTÁRIA: Todos os jogadores podem plantar 1. Ganhe 2 para cada oponente que o fizer.

VITICULTURE

VISITANTES DE INVERNO

ASSESSOR

AVALIADOR: Ganhe 1  para cada carta na sua mão **OU** descarte sua mão (mínimo 1 carta) para ganhar 2 .

CRAFTSMAN

CONSTRUTOR: Escolha 2: Saque 1 , amplie sua adega pelo preço normal, ou ganhe 1 .

EXPORTER

EXPORTADORA: Escolha 1: Faça até 2 , atenda 1 , ou descarte 1  para ganhar 2 .

HARVEST EXPERT

ESPECIALISTA EM COLHEITA: Colha 1 campo e então saque 1  ou pague 1  para construir um jugo.

JUDGE

JURADO: Saque 2  **OU** descarte 1  de valor 4 ou mais para ganhar 3 .

MASTER VINTNER

MESTRE VINICULTOR: Amplie sua adega com desconto de 2  **OU** envelheça 1  e atenda 1 .

NOBLE

NOBRE: Pague 1  para ganhar 1  ou perca 2  para ganhar 2 .

PROMOTER

PROMOTOR: Descarte  ou  para ganhar 1  e 1 .

SUPERVISOR

SUPERVISORA: Faça até 2 . Ganhe 1  para cada vinho espumante que você fizer.

BENEFATOR

BENFEITOR: Saque 1  e 1  **OU** descarte 2 cartas de visitante para ganhar 2 .

CRUSH EXPERT

ESPECIALISTA EM MOSTO: Ganhe 3  e saque 1  **OU** faça até 3 .

GOVERNESS

GOVERNANTA: Pague 3  para treinar 1  que você pode usar este ano **OU** descarte 1  para ganhar 2 .

HARVESTER

COLHEDORA: Colha até 2 campos e **escolha** 1: ganhe 2  ou ganhe 1 .

LABORER

CAMPONÊS: Colha até 2 campos **OU** faça até 3 vinhos. Você pode perder 1  para fazer ambos.

MENTOR

MENTOR: Todos os jogadores podem fazer até 2 . Saque 1  ou 1  por cada oponente que o fizer.

OENOLOGIST

ENÓLOGO: Envelheça todos os  em sua adega duas vezes **OU** pague 3  para ampliar sua adega para o próximo nível.

QUEEN

RAINHA: O jogador à sua direita deve escolher: perder 1  ou lhe pagar 3 .

TASTER

DEGUSTADOR: Descarte 1  para ganhar 4 . Se for o vinho mais valioso nas adegas dentre todos os jogadores, ganhe 2 .

UNCERTIFIED TEACHER

PROFESSOR CLANDESTINO: Perca 1  para treinar 1  **OU** ganhe 1  para cada oponente que tenha um total de 6 .

BOTTLER

ENGARRAFADOR: Faça até 3 . Ganhe 1  para cada tipo de vinho que você fizer.

CRUSHER

ESMAGADOR: Ganhe 3  e saque 1  **OU** saque 1  e faça até 2 .

GOVERNOR

GOVERNADOR: Escolha até 3 oponentes para lhe dar 1 . Ganhe 1  para cada um que não puder lhe dar a carta.

INNKEEPER

ESTALAJADEIRA: Ao ativar esta carta, ponha a carta de cima de duas pilhas de descarte em sua mão.

MANAGER

ADMINISTRADOR: Faça qualquer ação (sem bônus) de uma estação anterior, sem alocar um trabalhador.

MERCHANT

MERCADOR: Pague 1  para colocar 1  e 1  de valor 1 em seu esmagador **OU** atenda 1  e ganhe 1  adicional.

POLITICIAN

POLÍTICO: Se você tiver menos de 0 , ganhe 6 . Caso contrário, saque 1 , 1  e 1 .

REAPER

CEIFADORA: Colha até 3 campos. Se você colher 3 campos, ganhe 2 .

TEACHER

PROFESSOR: Faça até 2  **OU** pague 2  para treinar 1 .

ZYMOLOGIST

ZIMÓLOGA: Faça até 2  de valor 4 ou maior, mesmo que você não tenha ampliado sua adega.

CARAVAN

CARAVANA: Revele a primeira carta de cada pilha. Saque 2 dessas cartas e descarte as outras.

DESIGNER

PROJETISTA: Construa 1 estrutura a seu preço normal. Então, se você tiver ao menos 6 estruturas, ganhe 2 .

GUEST SPEAKER

PALESTRANTE: Todos os jogadores podem pagar 1  para treinar 1 . Ganhe 1  para cada oponente que o fizer.

JACK-OF-ALL-TRADES

FAZ-TUDO: Escolha 2: Colha 1 campo, faça até 2 , ou atenda 1 .

MARKETER

DIVULGADOR: Saque 2  e ganhe 1  **OU** atenda 1  e ganhe 1  adicional.

MOTIVATOR

MOTIVADORA: Cada jogador pode recolher seu trabalhador grande. Ganhe 1  para cada oponente que o fizer.

PROFESSOR

PROFESSOR ESPECIALISTA: Pague 2  para treinar 1  **OU** ganhe 2  se você tiver um total de 6 .

SCHOLAR

ESTUDIOSA: Saque 2  **OU** pague 3  para treinar 1 . Você pode perder 1  para fazer ambos.

UNCERTIFIED OENOLOGIST

ENÓLOGO CLANDESTINO: Envelheça todos os vinhos da sua adega 2 vezes **OU** perca 1  para ampliar sua adega.

ESTRUTURAS

ACADEMY

ACADEMIA: Oponentes devem lhe pagar 1 € quando treinarem um .

CAFE

CAFÉ [ação]: Descarte 1 .
[bônus]: Ganhe 3 € e 1 .

DOCK

DOCA [recorrente]: Sacar .

GUEST HOUSE

PENSÃO [ação]: Descarte 2 cartas de visitante.
[bônus]: Ganhe 2 .

MERCADO

MERCADO: Sempre que você sacar 1 , você pode atendê-la imediatamente.

RISTORANTE

RISTORANTE [ação]: Descarte 1  e 1 .
[bônus]: Ganhe 3 € e 3 .

STATUE

ESTÁTUA [recorrente]: +1 .

TAVERN

TAVERNA: Quando você ativar um  ou , você pode descartar 2  para ganhar 3 .

WINE CAVE

CAVE DE VINHOS [ação]: Envelheça até 2 .
[bônus]: Saque 1 .

AQUEDUCT

AQUEDUTO: Ignore os requisitos de estruturas para plantar vinhas.

CASK

BARRIL [ação]: Envelheça 1 .
[bônus]: Saque 1 .

FERMENTATION TANK

TANQUE DE FERMENTAÇÃO: Após colher 1 ou mais campos, você pode fazer 1 .

HARVEST MACHINE

MÁQUINA COLHEITADEIRA: Sempre que você colher um campo, você pode colher todos os seus campos.

MIXER

MISTURADOR [ação]: Faça 1 vinho rosé e/ou um vinho espumante.
[bônus]: Ganhe 1 .

SCHOOL

ESCOLA [ação]: Treine 1  gratuitamente. Você pode usar esse trabalhador este ano.
[bônus]: Ganhe 1 €.

STOREHOUSE

ARMAZÉM [recorrente]: Envelhecer vinho.

TRADING POST

POSTO COMERCIAL [ação]: Execute a ação "trocar um por um".
[bônus]: Coloque ou mova 1 .

WINE PARLOR

SALÃO DE VINHOS: Após atender 1 , ganhe 2 €.

BANQUET HALL

SALÃO DE BANQUETES: Você ganha os benefícios de colocar uma  ao mover uma .

CHARMAT

CHARMAT: Você pode fazer vinho espumante com 1  e 1 .

FOUNTAIN

FONTE: Ganhe 1 € sempre que um oponente der um tour do vinhedo.

INN

ESTALAGEM: Sempre que você ativar uma carta de visitante, ganhe 1 €.

PATIO

PÁTIO: Sempre que você fizer um vinho rosé ou espumante, ganhe 2 €.

SHOP

LOJA [ação]: Atenda 1 .
[bônus]: Coloque ou mova 1 .

STUDIO

ESCRITÓRIO: Sempre que você construir uma estrutura a partir de agora, ganhe 1 .

VERANDA

VARANDA: Sempre que você atender 1 , ganhe 1  adicional.

WINE PRESS

PRENSA DE VINHOS [ação]: Faça até 2 .
[bônus]: Coloque ou mova 1 .

BARN

CELEIRO: Ao final de cada verão, você pode descartar 2  para ganhar 1 .

DISTILLER

DESTILADOR [recorrente]: Envelhecer uvas

GAZEBO

GAZEBO: Sempre que você der um tour do vinhedo, você pode colocar ou mover 1 .

LABEL FACTORY

FÁBRICA DE RÓTULOS [ação]: Pague 3 € para preencher 1 .
[bônus]: Ganhe 2 .

PENTHOUSE

COBERTURA: Sempre que você fizer um  de valor 7 ou mais, ganhe 1 .

SILO

SILO [recorrente]: Sacar .

TAP ROOM

BOTEQUIM: Quando você ativa um  ou , você pode descartar 1  para ganhar 2 .

WINE BAR

BAR DE VINHOS [ação]: Descarte 1 .
[bônus]: Ganhe 2 .

WORKSHOP

OFICINA: Construir uma estrutura lhe custa 1 € a menos a partir de agora.

TUSCANY

TRABALHADORES ESPECIAIS

CHEF

CHEF: Você pode colocar o Chef em um espaço de ação já ocupado pelo trabalhador de um oponente, "empurrando" aquele trabalhador de volta para a reserva de trabalhadores disponíveis daquele oponente. Chefs não podem empurrar Chefs.

FARMER

FAZENDEIRO: Quando você coloca o Fazendeiro no tabuleiro, você pode ganhar o total de um bônus de sua escolha, entre os bônus disponíveis para aquela ação, mesmo que o Fazendeiro não esteja em um espaço de bônus. Todos os bônus de cada ação ficam disponíveis, independente do número de jogadores.

INNKEEPER

ESTALAJADEIRO: Não disponível para partidas com 2 jogadores. Quando você coloca o estalajadeiro, você pode pagar 1  a um oponente que tem um trabalhador na mesma ação para tomar 1 carta de visitante aleatória da mão do oponente (você pode escolher se quer um visitante de verão ou inverno).

MAFIOSO

MAFIOSO: Quando você coloca o Mafioso em um espaço de ação sem bônus, após executar a ação, você pode executar aquela ação novamente.

MERCHANT

MERCADOR: Se você colocar o Mercador no tabuleiro após todos os oponentes passarem para a estação seguinte, após executar sua ação, você pode sacar 1 carta de qualquer tipo.

MESSENGER

MENSAGEIRO: Você pode colocar o Mensageiro em um espaço de ação de uma estação futura. Quando você executar seu primeiro turno naquela estação, use a ação do Mensageiro ao invés de colocar um trabalhador.

ORACLE

ORÁCULO: Quando você saca cartas com o Oráculo, saque 1 carta adicional do mesmo tipo e descarte 1 das cartas que você sacou. Você não pode sacar mais de 1 carta adicional por turno com o Oráculo.

POLITICO

POLITICO: Quando você coloca o Político em um espaço de ação com bônus no tabuleiro, após executar a ação e receber o bônus, você pode pagar 1  para ganhar o bônus novamente.

PROFESSORE

PROFESSORE: Quando você coloca o Professore, você pode recolher 1 dos seus trabalhadores comuns de um espaço de ação da estação atual no tabuleiro. Esse trabalhador fica disponível para ser colocado novamente este ano.

SOLDATO

SOLDATO: Se o Soldato estiver em um espaço de ação no tabuleiro, os oponentes devem lhe pagar 1  para colocar um trabalhador na mesma ação. Oponentes podem colocar trabalhadores na mesma ação que o seu Soldato mesmo que todos os espaços de ação estejam ocupados.

TRAVELER

VIAJANTE: Você pode colocar o Viajante em qualquer espaço de ação vago de uma estação anterior do ano atual, independente da quantidade de espaços disponíveis de acordo com a quantidade de jogadores. Execute esta ação imediatamente.

TUSCANY

VISITANTES - MOOR VISITORS

COACHMAN (MV)
CARROCEIRO: Construa uma canga gratuitamente OU se você tem uma canga, saque 2 e 1.

COUNCILMAN (MV)
CONSELHEIRO: Saque 1 e ative 1.

CULTIVADOR (MV)
CULTIVADOR: Ganhe 2 no seu esmagador OU descarte 3 para ganhar 3.

FRUIT DEALER (MV)
COMERCIANTE DE FRUTAS: Pague 4 para colocar esta carta em um campo. Sempre que colher este campo, ganhe 2 ou 1.

FUSEL MAKER (MV)
PRODUTOR DE FÚSEL: Cada jogador pode ganhar 2 em seu esmagador. Se pelo menos um oponente o fizer, ganhe 2.

GRAND SPONSOR (MV)
GRANDE PATROCINADOR: Ganhe 7 ou 2. Ao final do jogo, se você não tiver ao menos 4, perca 4.

GRAPE JUICE DRINKER (MV)
BEBEDORA DE SUÇO: Ganhe X, sendo X sua posição de despertar, OU descarte 2 para ganhar 3.

GRAPE THIEF (MV)
LADRA DE UVAS: Colha um campo de um oponente para você. O oponente ainda pode usar aquele campo neste ano.

GUEST OF HONOR (MV)
CONVIDADA DE HONRA: Saque 1. Se você usou um trabalhador grande para ativar, ganhe também 1 e 2.

HOTELIER (MV)
HOTELIER: Saque 4 ou ganhe 2. Ao final do jogo, se você não tiver ao menos 3, perca 4.

IRRIGATIONIST (MV)
IRRIGADORA: Construa uma irrigação gratuitamente OU plante 1 que requer irrigação para ganhar 1.

LANDLORD (MV)
SENHORIO: Pague 14 para construir 3 estruturas OU ganhe 2 se você tiver construído ao menos 6 estruturas.

MILL OPERATOR (MV)
MOLEIRO: Se você tiver um moinho, ganhe 3. Caso contrário, pague 2 para construir um moinho.

PREMIUM VINTNER (MV)
VINICULTOR PREMIUM: Se você tiver ao menos 5, ganhe 2 OU pague 3 para adicionar 5 ao seu esmagador.

PRINCIPAL (MV)
DIRETOR: Saque 3, e em seguida atenda 1 deles ou fique com 2. Descarte o restante.

RECRUITER (MV)
RECRUTADOR: Pague um valor em igual à sua quantidade de não treinados para treinar 1 (que pode ser usado este ano).

RESTAURATEUR (MV)
RESTAURATEUR: Se você tiver uma sala de degustação, ganhe 1 de valor 1. Se não, pague 3 para construir uma sala de degustação.

TOURISTS (MV)
TURISTAS: Descarte X para colher X campos diferentes ou envelhecer X diferentes, uma vez cada.

WHOLESALE BUYER (MV)
COMPRADOR ATACADISTA: Se você usou seu último para ativar esta carta, atenda 1 e ganhe +2. Se não, atenda 1.

WINE SUPPLIER (MV)
FORNECEDOR DE VINHOS: Pague 3 para ampliar sua adega ou para ganhar 1 de valor 1 na sua adega.

BARON (MV)
BARÃO: Recolha 2 de estações anteriores. Você pode usá-los novamente este ano.

BLUSH WINE DEALER (MV)
COMERCIANTE DE VINHO ROSÉ: Pague 7 para ganhar de valor 4 em sua adega, mesmo sem ter uma adega média.

CELLAR DWELLER (MV)
INQUILINO DA ADEGA: Envelheça 1 até 3 vezes OU pague 2 para ampliar sua adega. Perca 1 para fazer ambos.

CHEESEMONGER (MV)
QUEIJEIRO: Ganhe 1 para cada em sua adega ou pague 9 para ganhar 3.

COLLECTOR (MV)
COLECIONADORA: Saque 2 OU ganhe 1 para cada tipo de vinho em sua adega (máximo de 4).

COUNTERFEITER (MV)
FALSIFICADOR: Ganhe 3 OU atenda 1 mesmo que o tipo de vinho não coincida com o (o valor precisa coincidir).

DRAFTSMAN (MV)
DESENHISTA: Construa uma estrutura com 5 de desconto, depois passe esta carta para o jogador à sua esquerda.

EXOTIC FRUIT DEALER (MV)
COMERCIANTE DE FRUTAS EXÓTICAS: Pague X para ganhar 1 de valor X no seu esmagador.

FIANCÉ (MV)
NOIVO: Ganhe 3 OU se você tiver um chalé, descarte 1 e 1 para ganhar 4.

GRAPE ICE INVENTOR (MV)
INVENTOR DE PICOLÉ: Pague 1 para ganhar de valor 4 no esmagador OU ative esta carta como uma para ganhar 4.

GRAPE JUICE PRESSER (MV)
ESPREMEDOR DE SUÇO: Descarte 1 para ganhar igual ao seu valor ou igual ao seu preço de venda.

OFFICIAL (MV)
FUNCIONÁRIO PÚBLICO: Saque 1 e ative 1.

ORGANIC VINTNER (MV)
VINICULTOR ORGÂNICO: Plante 1 OU reduza o valor de 3 e para ganhar 2.

SPARKLING WINE DEALER (MV)
COMERCIANTE DE ESPUMANTE: Pague 9 para ganhar de valor 7 em sua adega, mesmo sem ter uma adega grande.

TRADER (MV)
NEGOCIANTE: Descarte exatamente 3 para sacar 3 e ganhar 2.

TRUSS HARVESTER (MV)
COLHEADOR DE TRELIÇA: Colha X campos, então envelheça X uma vez cada, sendo X o número de campos colhidos.

VARIETAL EXPERT (MV)
ESPECIALISTA DE VARIETAL: Saque 3 ou 3. Descarte 2 delas e fique com uma OU pague 1 para ficar com as 3.

WINE DEALER (MV)
COMERCIANTE DE VINHOS: Pague 9 para ganhar de valor 2 e de valor 2 em sua adega.

WINE ENTHUSIAST (MV)
ENTUSIASTA DE VINHOS: Descarte 1 para ganhar 2 OU perca 1 para treinar 1.

WINE TECHNOLOGIST (MV)
TECNÓLOGO DO VINHO: Pague 3 para ganhar 1 de valor 1 ou envelheça 1 em seu esmagador até três vezes.

MOOR VISITORS EXPANSION