

Stonemaier Games и Лавка игр представляют



# ВИНОДЕЛИЕ

## ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

Разработчики: Джейми Стегмайер, Алан Стоун, Уве Розенберг и Мортен Монрад Педерсен  
Иллюстраторы: Джеки Дэвис, Дэвид Монтгомери и Бет Собел



*Вся Тоскана следит за тем, как вы решили попробовать свои силы в виноделии. Вам предстоит высаживать виноградную лозу, собирать урожай, выдерживать вина и выполнять заказы, чтобы создать самую процветающую винодельню в Италии!*

1–6 игроков • от 13 лет • 45–90 минут

В полное издание «Виноделия» входит вторая редакция игры и дополнение «Тоскана» с модулем «Новые посетители». В этом буклете описаны только основные правила игры. Правила игры с дополнением вы найдете во втором буклете с заголовком «Тоскана».

### Коротко об игре

Игроки размещают рабочих и разыгрывают карты гостей для выполнения разнообразных действий во время каждого сезона (рабочие выполняет по одному действию в год). **Весной** игроки определяют с расписанием дел, которыми займутся их рабочие. Раннее пробуждение предоставляет игроку право первого выбора, однако позднее пробуждение рабочих дает больше ценных бонусов. **Летом** игроки размещают рабочих на клетках действий, чтобы сажать виноград и возводить постройки, которые помогают игроку улучшить свой виноградник. **Осенью** игроки приглашают гостей, которые помогают рабочим. **Зимой** игроки распределяют рабочих по клеткам действий, чтобы собрать урожай, сделать вино и выполнить заказы на его поставку.

### Цель игры

Цель игры — заработать 20 победных очков, которые представляют собой репутацию владельца винодельни. Как только один из игроков набирает 20 очков, текущий год доигрывается до конца, и победителем становится игрок с наибольшим количеством победных очков. Шкала очков заканчивается на 25, но игроки могут набрать и больше очков. В случае равенства победителем становится тот, у кого:

- 1) больше всего лир,
- 2) выше суммарная ценность вина в погребе,
- 3) выше суммарная ценность винограда в давяльне.



### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

**Руководитель проекта**  
Роман Шамолин

**Главный редактор**  
Юрий Мальцев

**Редактор и верстальщик**  
Александр Савенков

**Переводчик**  
Татьяна Леонтьева

### Корректоры

Мария Боровик, Анастасия Рыбушкина, Артем Карауш

## Состав основной игры

### Карты (232 шт.)

42 карты лозы  
(зеленые)



36 карт заказов  
(фиолетовые)



38 карт летних гостей  
(желтые)



38 карт зимних гостей  
(синие)



18 карт участков  
(большие с изображением участка)



24 карты автомы  
(большие с бежевой рубашкой)



36 карт мам и пап  
(большие, синие и розовые)



### Игровое поле и планшеты

1 игровое поле



6 планшетов виноделов



### Фишки и жетоны

30 фигурок рабочих шести цветов  
и 1 сезонный рабочий серого цвета



6 фишек старших рабочих



50 стеклянных жетонов винограда и вина



6 фишек пробуждения в виде петухов



6 маркеров победных очков в виде пробок



6 фишек дохода в виде винных бутылок



48 деревянных фишек построек (по 8 каждого цвета)



72 монеты

(52 бронзовые достоинством 1 £, 12 серебряных  
достоинством 2 £, 8 золотых достоинством 5 £)



1 фишка первого игрока в виде грозди винограда



Буклет правил и краткая сводка правил

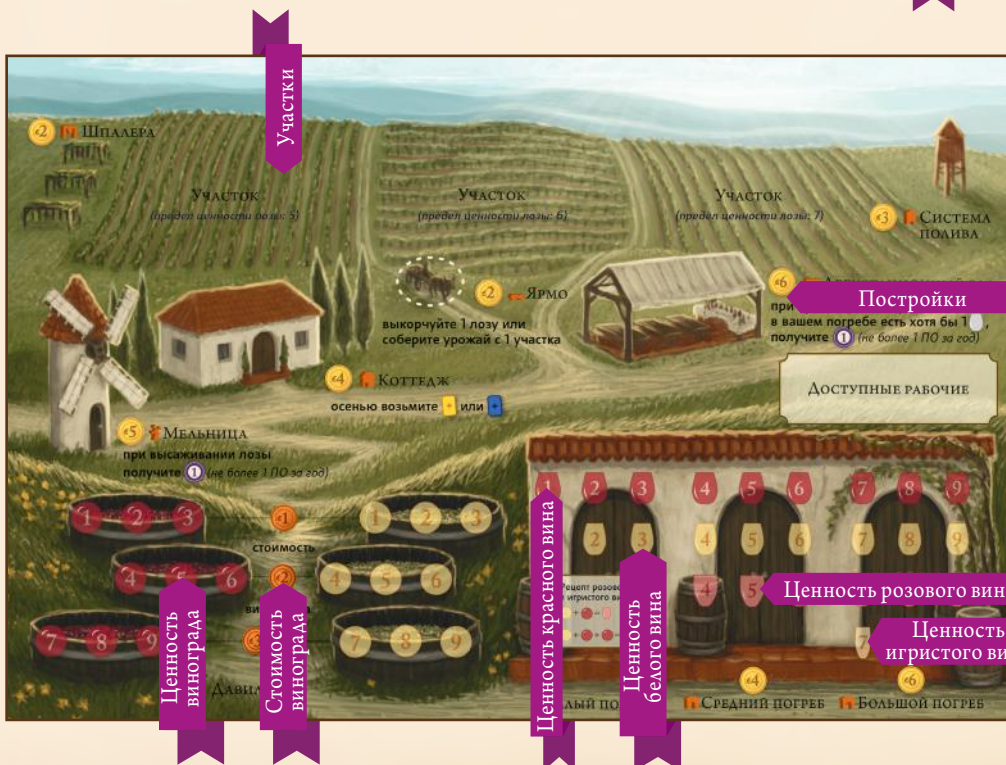


### Подготовка поля

Игроки кладут свои фишки петухов над таблицей пробуждения и фишки пробки на клетку **СТАРТ** на шкале победных очков. Кроме того, игроки кладут фишки бутылок в центр счетчика дохода.

**Примечание 1.** На шкале победных очков предусмотрены отрицательные значения для некоторых карт гостей. У игрока не может быть меньше -5 победных очков, иначе он не может использовать карты гостей, требующие потери очков.

**Примечание 2.** Вся информация на планшете винодела, равно как и все доступные рабочие, количество лип, а также количество и тип карт на руках у игроков – открытая информация, которую нельзя скрывать от соперников.



Ценность винограда

Стоимость винограда

Ценность красного вина

Ценность белого вина




Ценность розового вина

Ценность игристого вина


Постройки

Доступные рабочие

## Подготовка к игре

**Планшеты виноделов.** Каждый игрок получает планшет винодела и 3 разных карты участков со стоимостью ,  и . Положите их одну рядом с другой (стороной с участком сверху) на свой планшет винодела. Перемешайте четыре колоды карт (зеленые, желтые, фиолетовые и синие) и положите их на игровое поле.

**Подготовка колод.** Когда в колоде заканчиваются карты, немедленно перемешайте стопку сброса и создайте из нее новую колоду. Если колода закончилась и стопка сброса пуста, эта колода остается недоступной, пока в стопке сброса не появится хотя бы одна карта.

**Определение первого игрока.** Возьмите все фишки петухов действующих игроков, потрясите их в руке и наугад вытащите одну. Игрок этого цвета становится первым игроком и получает фишку первого игрока .

**Мамы и папы.** Выбрав первого игрока, перемешайте карты мам и пап, затем раздайте каждому игроку по одной карте мамы и папы лицевой стороной вверх. Они определяют, с какими ресурсами игрок начинает игру.

**Продвинутый вариант.** Раздайте по 2 карты мам и пап каждому игроку, после чего они оставляют себе по одной из них и сбрасывают остальные.

Каждая мама дает 2 обычных рабочих и карты из различных колод. Возьмите их перед получением ресурсов с карты папы.

Каждый папа дает 1 старшего рабочего, и некоторые дают определенное количество лир. Кроме того, папы предоставляют выбор: начать игру с определенной постройкой, либо получить несколько лир. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди делают этот выбор. Некоторые папы вместо постройки дают дополнительных рабочих или победные очки.

После того, как игроки возьмут необходимые ресурсы, сбросьте карты мам и пап. Они используются только во время подготовки.

### Терминология

В правилах игры вам неоднократно будут встречаться термины **ценность** и **стоимость**.



**Ценность** имеет значение при превращении винограда в вино и при выполнении заказов.

**Стоимость** означает сумму денег, которую виноград принесет при продаже. Виноград можно продать напрямую, в то время как вино продается через заказы, которые приносят победные очки или постоянный доход.

### Пример

Вы получили следующие карты мамы и папы:



В этом случае вы начнете игру с 2 обычными рабочими, 1 картой лозы, 1 картой летнего гостя, 1 картой заказа, , 1 старшим рабочим и либо мельницей, либо дополнительными .

### Значки



жетон винограда



жетон вина



## Весна

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выставляют фишки петухов на свободные ряды таблицы пробуждения, чтобы определить порядок хода на протяжении всего года.

## Лето

Начиная с игрока, занимающего верхний ряд таблицы пробуждения, и далее вниз по рядам, каждый игрок либо выставляет 1 рабочего на свободную клетку действия летом (желтые клетки действия) и выполняет это действие, либо пасует, чтобы оставить рабочего на следующий сезон. Это продолжается, пока все игроки не спасуют.

## Осень

Начиная с игрока, занимающего верхний ряд таблицы пробуждения, и далее вниз по рядам, каждый игрок берет одну карту летнего или зимнего гостя.

## Зима

Начиная с игрока, занимающего верхний ряд таблицы пробуждения, и далее вниз по рядам, каждый игрок выставляет 1 рабочего на свободную клетку действия зимой (синие клетки действия) и выполняет это действие. Это продолжается, пока все игроки не выставят всех своих рабочих.

## Конец года


Игроки ферментируют виноград и выдерживают вина, перемещая соответствующие жетоны вперед, возвращают рабочих на планшеты виноделов, получают доход за выполненные заказы, убирают фишки петухов с таблицы пробуждения и передают фишку первого игрока против часовой стрелки. Игра завершается, когда один из игроков набирает 20 победных очков в течение года.


## Весенние действия

**Таблица пробуждения.** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выставляют свои фишки петухов на пустые ряды таблицы пробуждения. Номер ряда показывает, насколько рано игрок хочет разбудить своих рабочих в наступающем году: 1 — раньше всех, 7 — позднее всех. Рабочие предпочли бы встать попозже, но, возможно, хозяин считает иначе.

Таблица пробуждения

1	
2	 (возьмите)
3	 (возьмите)
4	
5	 или  (возьмите)
6	
7	 на этот год


- 1) Без бонуса.
- 2) Возьмите 1 карту лозы.
- 3) Возьмите 1 карту заказа.
- 4) Возьмите .
- 5) Возьмите 1 карту летнего или зимнего гостя.
- 6) Получите 1 победное очко.
- 7) Возьмите сезонного рабочего на этот год (он действует как обычный рабочий).

**Пример.** Роман, будучи первым игроком в данном раунде, выбирает 6-й ряд и получает 1 победное очко. Мария выбирает 4-й ряд и получает . Таким образом, несмотря на то, что у Романа есть фишка первого игрока, до конца текущего года Мария будет ходить первой, а Роман — вторым, в зависимости от того, где на таблице пробуждения будут размещены фишки петухов других игроков.

**Примечание.** Игрок, первым выбирающий действия летом, осенью и зимой, определяется, исходя из занимаемой позиции на таблице пробуждения весной текущего года. Поэтому в приведенном выше примере, даже если Мария (4-й ряд таблицы пробуждения) летом пасует последней, она будет ходить первой осенью, а затем и зимой.

**Совет.** Когда игрок пасует летом, он передвигает свою фишку петуха на правую половину таблицы пробуждения. Когда игрок пасует зимой, он передвигает фишку петуха обратно на левую половину таблицы. Это позволяет следить за тем, кто из игроков еще не спасовал.

## Выставление рабочих

- \* Игрок может использовать каждого рабочего только один раз в течение года. Так, выставленный летом рабочий не может быть использован зимой.
- \* Игрок может поставить нескольких рабочих на одно и то же действие, по одному за ход, если остаются свободные клетки действия.
- \* Рабочих можно выставлять только на клетки действия текущего сезона.
- \* Если игрок пасует, он не может более выставлять рабочих в течение этого сезона.
- \* При выставлении рабочего игрок должен выполнить выбранное действие. Например, когда игрок выбирает действие «Посадите », он должен посадить лозу.




Рабочий на клетке летнего действия

## Изменение правил в зависимости от количества игроков



При игре вдвоем доступна только левая клетка действия; при игре втроем или вчетвером доступны левая и средняя клетки действия; при игре впятером или вшестером доступны все клетки действия. **Клетки действия можно занимать в любом порядке.** Каждую клетку действия может занимать только один рабочий.

**Бонусы.** У большинства действий есть клетки с особым бонусом. При выставлении рабочего на клетку с бонусом игрок получает изображенный бонус: 1 лиру, 1 карту, +1 и так далее. Игрок может выполнить действие и получить бонус в любом порядке. Действие является обязательным, а бонус — опциональным. Например, игрок не может выставить рабочего на бонусную клетку «Выполните один заказ», чтобы получить  без выполнения заказа.

## Выставление старших рабочих

Старшие рабочие действуют по правилам обычных рабочих, за исключением одного особого свойства: их можно выставлять на занятые действия, даже если все клетки этого действия заняты. Таким способом на одно и то же действие можно выставить несколько старших рабочих. Как и обычный рабочий, старший рабочий, выставленный на клетку действия с бонусом, приносит владельцу бонус; в прочих случаях бонусов он не приносит.



**Пример.** Вы играете вдвоем, и другой игрок решает провести дегустацию, выставив обычного рабочего, чтобы получить 2 лиры. Если вы хотите провести дегустацию, то можете выставить старшего рабочего на это же действие (на изображение действия, а не на саму клетку), чтобы также получить 2 лиры.



## Различия и ценность сортов винограда на картах лозы

На каждой карте лозы указано число, обведенное кружком; оно определяет ценность винограда, который дает лоза. В верхнем левом углу некоторых карт указаны постройки (система полива, шпалера или то и другое). Изображенные постройки должны быть сооружены прежде, чем можно будет высаживать лозу.

Сорт	Цвет	Ценность	Количество	Требования
Санджовезе	красное	1	4	нет
Мальвазия	белое	1	4	нет
Пино	красное и белое	1 каждого цвета	6	шпалера
Сира	красное	2	5	шпалера
Треббиано	белое	2	5	шпалера
Мерло	красное	3	5	система полива
Совиньон Блан	белое	3	5	система полива
Каберне Совиньон	красное	4	4	шпалера и система полива
Шардоне	белое	4	4	шпалера и система полива

Шпалера  
и система  
полива



Дает красный  
виноград  
с ценностью 4

Шпалера



Дает красный  
и белый виноград  
с ценностью 1

Система  
полива



Дает белый  
виноград  
с ценностью 3



Дает красный  
виноград  
с ценностью 1


## Летние действия

Летом настает пора развивать свою винодельню, посещать рынок, сажать виноградную лозу, отправлять летних гостей на работу, проводить дегустации и продавать виноград.

**Получите** 1. Летом и зимой игроки могут выставлять рабочих на клетку телеги в нижней части поля, чтобы получить 1. Выставление 1 рабочего на эту клетку считается за ход. На эту клетку можно выставлять любое число рабочих в течение всего года.


**Выкорчуйте лозу.** Некоторые карты гостей и ярмо позволяют игроку выкорчевать лозу, забрав карту лозы с участка обратно на руку. Это действие применяется редко, оно позволяет игроку заменить сорта виноградных лоз на своем участке.




**Сыграйте** : разыграйте карту летнего гостя с руки, чтобы воспользоваться ее эффектом. Положите разыгранную карту в стопку сброса карт летних гостей в верхней части поля.


**Бонус:** разыграйте еще одну карту летнего гостя.




**Возьмите** : возьмите одну карту лозы.

**Бонус:** возьмите еще одну карту лозы.


**Проведите дегустацию:** получите .

**Бонус:** получите еще .

**Возведите одну постройку:** возведите одну еще не сооруженную постройку на своем планшете, оплатите ее стоимость и выложите фишку этой постройки на планшет («Постройки», стр. 12).

**Бонус:** получите .


**Примечание:** у каждого игрока может быть только по одной постройке каждого вида.

**Посадите** : посадите лозу на одном из своих участков. Чтобы посадить лозу, положите карту лозы на пустой участок или положите ее поверх другой карты лозы, уже лежащей на этом участке. Эта карта остается на участке до конца игры и не убирается во время сбора урожая. Единственный способ удалить карту лозы — использовать ярмо или разыграть карту гостя, чтобы выкорчевать лозу.

**Примечание.** Суммарная ценность лозы не должна превышать предела ценности участка (5, 6 или 7). Ценность этого участка равняется 5.

**Бонус:** посадите еще одну карту лозы с руки.




**Продайте/купите участок или продайте хотя бы один жетон винограда:** продайте сколько угодно жетонов винограда (не менее 1) из давилни за стоимость, указанную на изображении монетки между давилен. Например, жетон винограда с ценностью 4 при продаже будет стоить . Сбросьте проданные жетоны винограда.

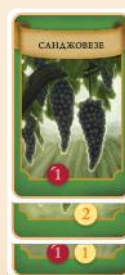


Стоимость винограда

Вместо этого можете продать один из участков по указанной на нем цене или выкупить обратно один из проданных ранее участков по цене продажи.

Вы не можете продать участок, на котором лежат карты лозы. Также вы не можете посадить лозу на проданных участках.

**Бонус:** получите .



## Карты летних и зимних гостей


Когда игрок разыгрывает карту летнего или зимнего гостя, он немедленно выполняет указанное на карте действие и сбрасывает эту карту, тем самым завершая ее эффект.

Чтобы разыграть карту гостя, выставьте рабочего на клетку действия, где можно сыграть летнего или зимнего гостя. Для выполнения эффекта карты гостя не требуется выставление дополнительных рабочих.

Разыграть карту гостя можно, только если вы можете полностью отыграть свойство карты. Например, если на карте указано, что вы должны заплатить всем соперникам по €2, чтобы получить награду, то можете разыграть эту карту, только если можете заплатить **каждому** сопернику по €2. Если на карте указано несколько эффектов, можете выполнить их в любом порядке.

### Пример

На многих картах гостей есть два эффекта, разделенных союзом «ИЛИ». Эти эффекты независимы друг от друга. В примере выше вы выбираете: (1) дважды выдержать все вина в своем погребке ИЛИ (2) потратить 1, чтобы улучшить погреб.

Правила обучения новых рабочих действуют на все карты гостей. Если на карте не сказано обратное, вы не можете использовать рабочего до следующего года. Значок  на картах гостей означает «любой рабочий».



**Улучшение погребка.** Некоторые карты позволяют «улучшить погреб». Это означает, что вы можете построить погреб либо среднего, либо большого размера, в зависимости от того, что у вас уже построено (вы не можете построить большой погреб, если у вас нет среднего).

**Односторонний обмен (⇒).** Некоторые карты позволяют вам обменять лиры на победные очки (или наоборот) по определенному курсу. Например, €3 ⇒ 1 означает, что вы можете получить победные очки по курсу 1 за каждые потраченные €3.

Пояснения эффектов некоторых карт гостей описаны на стр. 11.

Некоторые гости позволяют вам заплатить, чтобы положить в давальню виноград с ценностью 1. Этот виноград не собирается с ваших участков, а покупается на рынке. Для выполнения этого эффекта значок винограда с ценностью 1 в давальне должен быть свободен.

Некоторые гости дают бонусы за возведение построек с определенной начальной стоимостью. Например, кузнец дает 1 за строительство мельницы, дегустационного зала или большого погребка.

## Примеры и пояснения



**Вдохновитель.** Все могут вернуть своих старших рабочих. Получите 1 за каждого соперника, кто сделает это. Игроки, которые уже спасовали в этом сезоне, не могут вернуть своих старших рабочих.



**Организатор.** Передвиньте своего на пустой ряд, получите бонус и спасуйте до следующего сезона. Когда вы пасуете при помощи организатора, ваш петух остается на выбранном ряду таблицы пробуждения. На расширенном игровом поле «Тосканы» вы можете выбрать первый ряд (если он свободен).



**Заведующий.** Заплатите 2 и верните до 2 с других действий. Можете вновь использовать их. К «другим действиям» относятся любые действия, кроме действия «Сыграйте 1 карту летнего гостя», благодаря которому вы и сыграли заведующего. Вернув этих рабочих, вы можете вновь сделать доступными клетки летних действий.



**Планировщик.** Поставьте рабочего на клетку действия будущего сезона. Выполните его в начале сезона. Например, если по таблице пробуждения вы должны ходить первым, то сначала выполните действие планировщика, затем сделайте первый ход. Действует только на клетки на игровом поле. На базовом игровом поле вы можете запланировать действие только на зиму.



**Земледелец.** Посадите 1 даже если это превысит предел участка. Этот гость позволяет нарушить правила и посадить лозу на участке, превышая суммарную ценность всех выложенных на нем карт лозы. В дальнейшем вы не сможете продолжить сажать лозы на данном участке, превышая суммарную ценность лоз.



**Управляющий.** Не выставляя рабочего, выполните любое действие предыдущего сезона (без бонуса). Можете выбрать любое действие из предыдущих сезонов, даже если все клетки действий заняты. На базовом игровом поле «Виноделия» вы можете выполнить только летние действия.



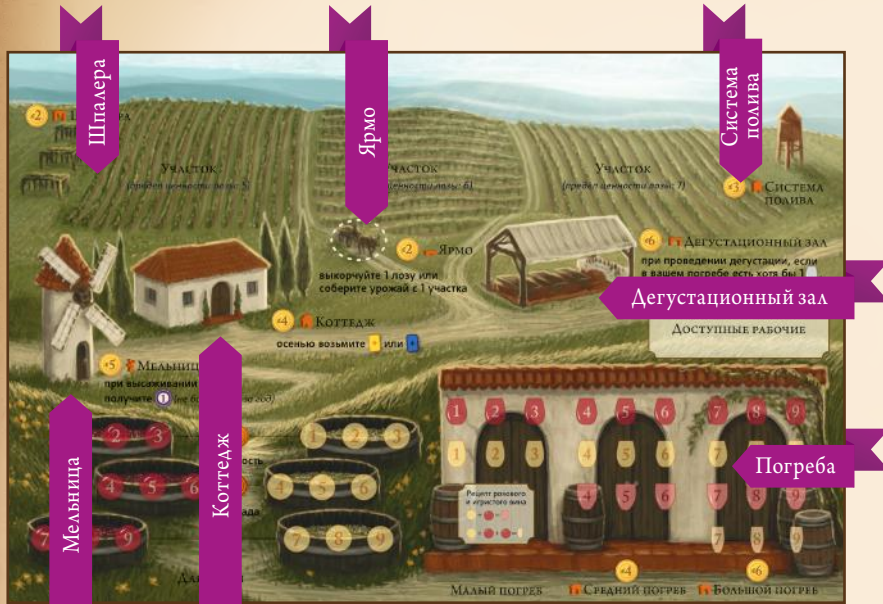
**Издольщик.** Посадите 1, игнорируя требования, ИЛИ выкорчуйте и сбросьте 1, чтобы получить 2. Эта карта позволяет не оплачивать стандартную «стоимость» посадки лозы. Если вы используете первое свойство издольщика, то не должны строить шпалеру или систему полива, чтобы посадить 1. Можете сбросить любую карту лозы с руки, даже не ту, которую вы только что выкорчевали.



**Ферментолог.** Сделайте до 2 с ценностью 4 или выше, даже если вы не улучшили погреб. Если хотите использовать эту карту, чтобы сделать жетон красного вина с ценностью 5, положите его на клетку со значением 5, даже если у вас нет среднего погреба. Чтобы ценность этого жетона превысила 6, вам понадобится построить средний и большой погреб. (Вы не можете построить большой погреб без постройки среднего.)

## Постройки

Постройки позволяют сажать более ценную виноградную лозу, делать более ценное вино и получать бонусы летом и осенью. Цена каждой постройки указана внутри монетки на планшете рядом с названием постройки.



**Шпалера** (€2). Требуется для посадки определенных сортов виноградной лозы.



**Мельница** (€5). После постройки мельницы игрок получает 1 победное очко, когда высаживает виноградную лозу (но не более 1 за год).



**Система полива** (€3). Требуется для посадки определенных сортов виноградной лозы.



**Ярмо** (€2). Ярмо дает игроку клетку действия, которую можно использовать раз в год во время любого сезона (летом или зимой). В свой ход игрок может выставить рабочего на ярмо, чтобы выкорчевать 1 лозу (верните карту этой лозы с участка на руку) или собрать урожай с 1 участка (даже летом; однако собирать урожай можно только раз в год. Подробнее о сборе урожая вы узнаете на стр. 14).



**Дегустационный зал** (€6).

После постройки дегустационного зала игрок получает 1 победное очко, когда выставляет рабочего на клетку действия «Проведите дегустацию», если в его погребе есть хотя бы 1 жетон вина (не более 1 за год).



**Погреба** (€4 и €6). Игроки хранят вина в погребах, но в



малом погребе есть место только для менее ценных сортов.

Строительство среднего (ценность вина от 4 до 6) и большого (ценность вина от 7 до 9) погреба позволяет игроку хранить более ценные вина, а также делать и хранить розовые вина в среднем и большом погребе или игристые вина в большом погребе.

*Примечание: перед постройкой большого погреба нужно построить средний.*



**Коттедж** (€4). Если игрок по

строил коттедж, в начале осени он может взять карту летнего или зимнего гостя (в дополнение к карте гостя, которую он должен взять осенью). Обе карты можно взять как из одной, так и из разных колод.

## Осенние действия




Осень — самое время, чтобы пригласить полезных гостей на вашу винодельню. Эти гости посетят вас летом или зимой, чтобы протянуть руку помощи.

Начиная с игрока, занимающего верхнее положение по таблице пробужде-

ния и далее вниз по рядам, игроки берут карту летнего или зимнего гостя. На это действие не тратятся рабочие. Если у вас построен коттедж, немедленно возьмите еще одну карту гостя (это может быть гость из другой колоды).

## Зимние действия



Зимой вы пожинаете плоды своего труда, превращая виноград в вино, узнаете спрос на сорта вин, обучаете новых рабочих, даете работу зимним гостям и выполняете заказы.



**Возьмите** : возьмите одну карту заказа.


**Бонус:** возьмите еще одну карту заказа.

**Соберите урожай с одного участка:** выберите один участок и положите жетоны винограда на клетки давилни, согласно урожайности этого участка (стр. 14). **Во время сбора урожая карты лозы остаются на участке — для сбора винограда не нужно срезать лозу.**

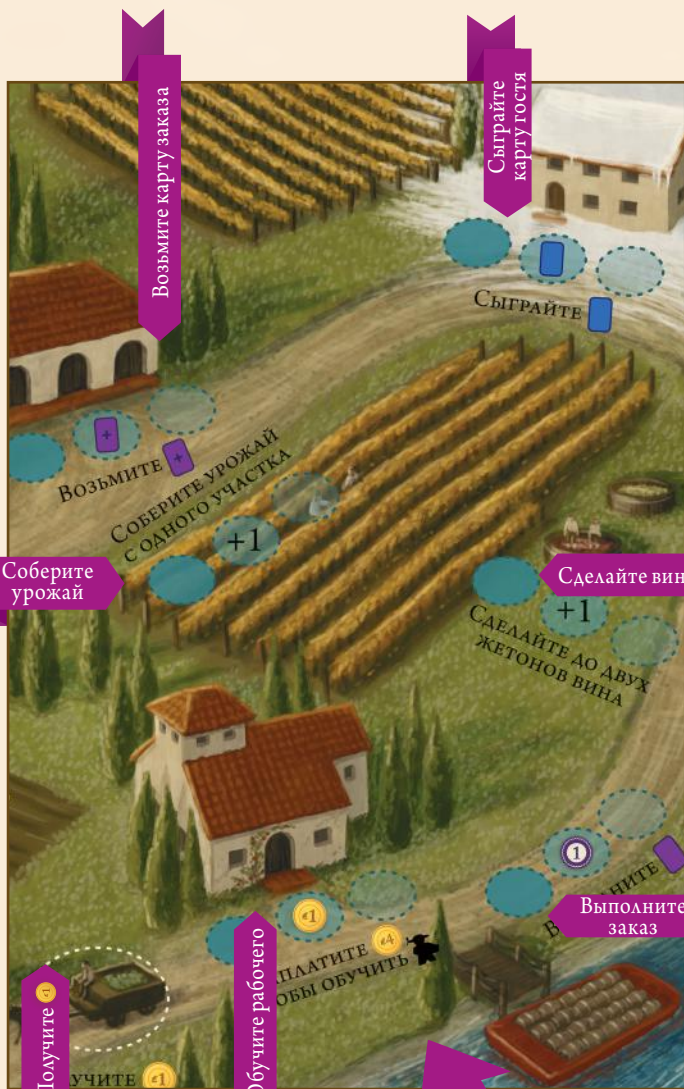
**Бонус:** соберите урожай с еще одного участка.


**Получите** : получите . На этой клетке может находиться сколько угодно рабочих.

**Заплатите**   $\times 4$ , чтобы **обучить** : положите нового рабочего рядом с этой клеткой действия, чтобы показать, что рабочий обучен, но не может работать до следующего года.

**Бонус:** получите .

**Примечание:** у игрока не может быть больше пяти обычных рабочих и одного старшего рабочего, не считая сезонного рабочего.





**Сыграйте** : разыграйте карту зимнего гостя с руки, чтобы воспользоваться ее эффектом. Положите разыгранную карту в стопку сброса карт зимних гостей в верхней части поля.

**Бонус:** сыграйте еще одну карту зимнего гостя.

**Сделайте до двух жетонов вина:** сделайте из винограда в давилне вино (стр. 14–15).

**Бонус:** сделайте еще 1 жетон вина.

**Выполните** : выполните все требования карты заказа и сбросьте ее (стр. 16).

**Бонус:** получите .



## Сбор урожая

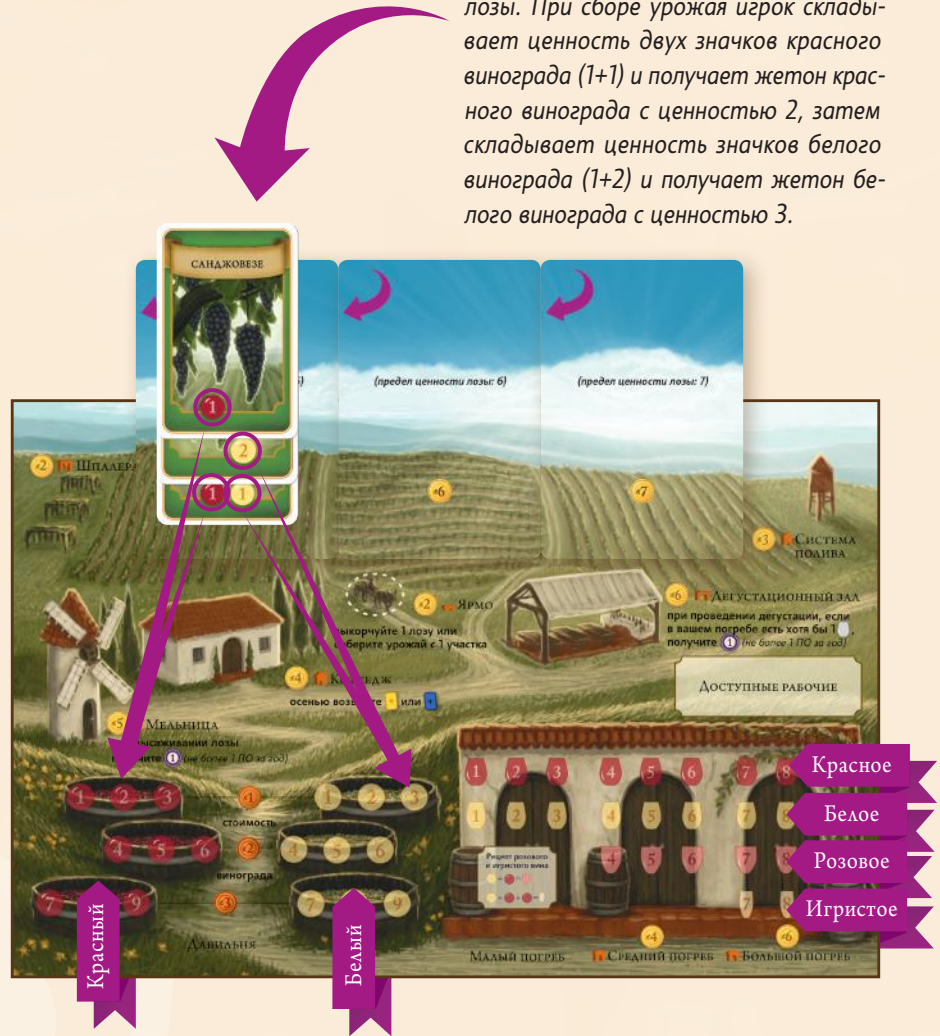
При сборе урожая игрок получает жетоны винограда за карты лозы, находящиеся на выбранном участке.

Чтобы собрать урожай с участка, сложите ценность всех значков красного винограда на картах лозы и выложите 1 жетон красного винограда в свою давилню, затем сложите ценность всех значков белого винограда на картах лозы и выложите 1 жетон белого винограда в свою давилню. **Карты лозы остаются на участке.**

**Примечание 1.** С каждого участка можно собирать урожай только один раз в год.

**Примечание 2.** Если во время сбора урожая на нужном значке в давилне уже лежит жетон винограда, уменьшайте его ценность, пока не сможете выложить жетон на пустой значок. Таким образом, если на иконке белого винограда с ценностью 4 уже лежит жетон, вам придется положить новый жетон на значок белого винограда с ценностью 3 (или меньше, если этот значок тоже занят).

**Пример.** На участке находятся три лозы. При сборе урожая игрок складывает ценность двух значков красного винограда (1+1) и получает жетон красного винограда с ценностью 2, затем складывает ценность значков белого винограда (1+2) и получает жетон белого винограда с ценностью 3.



## Производство вина

**Сделайте до двух жетонов вина.** Игроки производят вина, превращая жетоны винограда в давилньях в жетоны вина. Жетоны красного и белого вина с низкой ценностью можно сделать и в малом погребе, но для производства розового, игристого и более ценных красных и белых вин потребуется улучшить погреб.

Когда игрок получает нескольких жетонов вина, он может произвести как вино одного вида, так и вина разных видов.

**Примечание 1.** Сбросьте лишние жетоны, используемые при получении розового или игристого вина.

**Примечание 2.** Игроки должны строить соответствующие погреба для хранения вин с ценностью выше 3 и 6.

**Примечание 3.** На каждом значке вина в погребе может лежать только один жетон вина. При выкладывании жетона на вино действует то же правило, что и на жетоны винограда («Примечание 2», стр. 14).

**Примечание 4.** Уже выложенные в погреб жетоны вина нельзя смешивать.

**Примечание 5.** Расчетливый игрок производит вина, исходя из размера своего погреба и имеющихся у него заказов на вино. Ведь виноград в игре ферментируется с той же скоростью, с какой выдерживается вино!

**Красное вино.** Переложите 1 жетон красного винограда на значок красного вина в погребе с таким же значением. Например, красный виноград с ценностью 3 становится красным вином с ценностью 3.

**Белое вино.** Переложите 1 жетон белого винограда на значок белого вина в погребе с таким же значением.

**Розовое вино.** Смешайте 1 жетон красного винограда и 1 жетон белого винограда, чтобы сделать 1 жетон розового вина с суммарной ценностью использованных жетонов винограда. Например, из жетона белого винограда с ценностью 1 и жетона красного винограда с ценностью 4 получится жетон розового вина с ценностью 5.

**Игристое вино.** Смешайте 2 жетона красного винограда и 1 жетон белого винограда, чтобы сделать 1 жетон игристого вина с суммарной ценностью использованных жетонов винограда (см. «Пример 2»).



**Пример 1.** Игрок решает сделать два жетона красного вина, но у него еще не построен средний погреб. Красный виноград с ценностью 1 становится красным вином с ценностью 1, а красный виноград с ценностью 4 понижается в ценности и становится красным вином с ценностью 3.



**Пример 2.** Игрок решает сделать жетон розового вина и для этого смешивает красный и белый виноград, чтобы сделать один жетон розового вина с ценностью, равной сумме ценности использованного винограда. Он может сделать розовое вино только потому, что у него есть средний погреб.

## Выполнение заказов

Чтобы выполнить заказ, выставьте рабочего на клетку действия «Выполнить один заказ». Некоторые карты гостей также позволяют выполнять заказы.

Выберите и выложите перед собой карту заказа с руки. На карте указан один или несколько значков вина с цифрами на них. Это минимальная ценность жетонов вина, которые вы должны убрать из своего погреба, чтобы выполнить данный заказ.

Убрав эти жетоны вина со своего планшета, получите победные очки и доход за заказ, указанные в нижней части карты (передвиньте свою фишку на счетчике дохода), затем сбросьте карту заказа.

Заказ на красное вино с ценностью 2 и белое вино с ценностью 4

победные очки

доход в €1



### Пример: выполнение заказа на вино

Для выполнения этого заказа необходимо красное вино с ценностью не менее 2 и белое вино с ценностью не менее 4. Чтобы выполнить данный заказ, игрок кладет перед собой эту карту заказа, убирает из погреба один жетон красного вина с ценностью не менее 2 и один жетон белого вина с ценностью не менее 4, затем получает 3 победных очка и увеличивает свой доход на €1. После чего игрок сбрасывает эту карту заказа.

### Доход

На счетчике дохода игроки отмечают свой доход за заказы на вино. В начале игры все фишки дохода в виде винных бутылок находятся в центре счетчика дохода.

Когда игрок выполняет заказ, он передвигает свою фишку бутылки на счетчике на столько клеток, сколько лир указано на карте заказа. В конце года доход не сбрасывается, и фишка остается на месте.

В конце каждого года игроки получают столько лир, сколько указано на делении счетчика дохода, на котором стоят их фишки бутылок (1 = €1).

Максимальный уровень дохода равен €5. Если игрок должен повысить доход еще больше, фишка бутылки остается на делении со значением 5.





## Конец года

В конце каждого года игроки ферментируют виноград и выдерживают вино, убирают всех рабочих с поля, получают доход за выполненные заказы и передают фишку первого игрока против часовой стрелки.

**Ферментируйте виноград и выдержите вино.** Увеличьте ценность всех жетонов винограда и вина в давилльне и погребе на 1 (т.е. жетон винограда или вина с ценностью 2 сдвинется на 3, а жетон с ценностью 3 сдвинется на 4). Ценность жетонов винограда и вина не может быть выше 9.

**Примечание 1.** Ценность жетонов вина при выдерживании может увеличиться выше 3, только если построен средний погреб, или выше 6, только если построен большой погреб.

**Примечание 2.** Если игроки не могут ферментировать виноград или выдерживать вина, они не теряют эти жетоны. Например, если у игрока есть средний и большой погреб, и у него уже есть жетоны красного вина с ценностью 8 и 9, то при выдерживании вина они останутся на тех же местах.

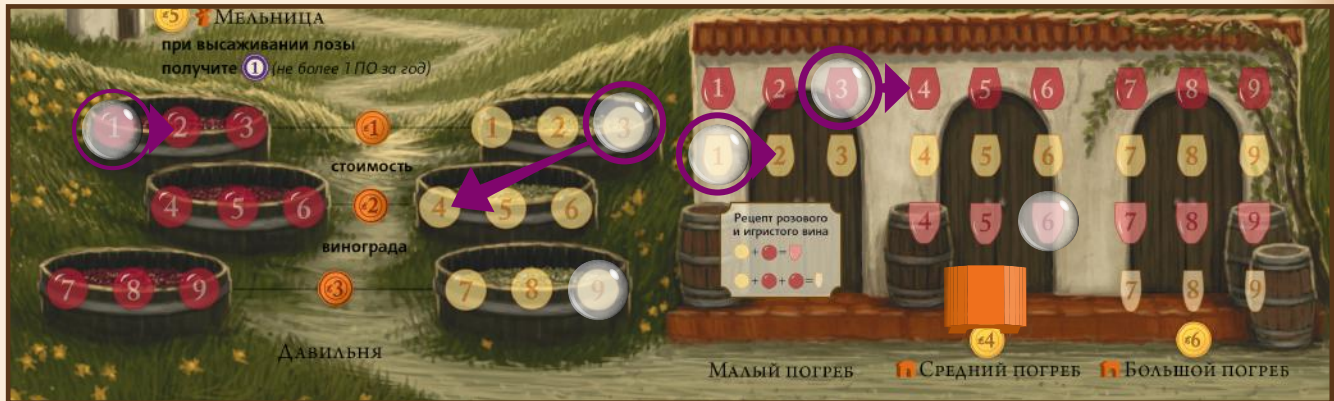
**Верните рабочих.** Игроки возвращают своих рабочих и кладут сезонного рабочего на таблицу пробуждения.

**Получите доход.** Игроки получают столько лир, сколько указано на делении счетчика дохода с их жетоном бутылки (но не более €5 в год).

**Сбросьте лишние карты.** В конце года игроки должны сбросить карты по своему выбору, чтобы у них на руках осталось не более 7 карт.

**Передайте фишку первого игрока.** Передайте фишку первого игрока игроку справа от вас и уберите все фишки петухов с таблицы пробуждения.

**Примечание.** «Первый игрок» — тот, с кого начинается выставление фишек петухов на таблицу пробуждения.



**Пример:** ферментация винограда и выдерживание вина при наличии среднего погреба.

### Проверка условия окончания игры

Когда игрок набирает 20 очков, текущий год доигрывается до конца, и победителем объявляется игрок с наибольшим количеством победных очков. При равенстве победителем становится тот, у кого (проверяйте по порядку):

- 1) больше всего лир,
- 2) выше суммарная ценность вина в погребе,
- 3) выше суммарная ценность винограда в давилльне.

### Дружелюбный вариант правила

При использовании этого правила игроки могут занимать клетки действий с бонусами, только если они собираются воспользоваться этим бонусом (например, разыграть вторую карту летнего гостя), или если все прочие клетки этого действия недоступны. Таким образом, игроки не могут выставлять рабочих на клетки с бонусами, чтобы не давать его другим игрокам.

# Правила одиночной игры

Автор: Мортен Монрад Педерсен

## Вступление

Иногда бывает сложно собрать компанию, чтобы поиграть вместе. Но это не означает, что вам не удастся сыграть в «Виноделие». Эти правила помогут вам играть в одиночку против виртуального соперника, называемого «автомой».

## Цель

В конце игры набрать больше победных очков (ПО), чем автомата. Игра продолжается в течение 7 лет.

## Подготовка к игре

Подготовьте свой планшет как обычно.

1. Выберите цвет игрока для автомата и положите маркер ПО этого цвета на клетку «Финиш» шкалы победных очков.
2. Положите по 1 стеклянному жетону на каждый ряд таблицы пробуждения.
3. Перемешайте стопку карт автомата и положите ее рядом с таблицей пробуждения.
4. Уберите все карты гостей, которые приносят вам бонусы, *только* если действие выполняет другой игрок. Вы также можете оставить эти карты в колоде, но, вытянув одну из них, должны будете сбросить ее и взять другую карту.

## Ход игры

Игра проходит как обычная игра вдвоем. Вы используете только крайние левые клетки действий.

## Таблица пробуждения

Выкладывайте фишку петуха как обычно, но при этом вы можете выложить ее только в тот ряд, где есть стеклянный жетон. После этого возьмите находящийся у выбранного ряда стеклянный жетон и положите сбоку от своего планшета. Теперь это **жетон бонуса**.

*Примечание.* Карта летнего гостя «Организатор» не может передвинуть вашу фишку на 7-й ряд таблицы пробуждения.

## Карты автомата

В начале каждого сезона, перед выставлением рабочих, сперва возьмите из колоды 1 карту автомата. Затем выставьте от 0 до 3 рабочих автомата на клетки действий в текущем сезоне, как указано на карте автомата.

Действия на картах автомата бывают четырех цветов, в соответствии с четырьмя сезонами на расширенном игровом поле из дополнения «Тоскана». В базовом «Виноделии» желтый и зеленый соответствуют лету, а красный и синий — зиме. Кроме того, некоторые действия применимы только к дополнению «Тоскана». На картах автомата такие действия помечены буквой «Т». Пропускайте их, если играете без дополнения.

Рабочие автомата не выполняют никаких действий и не получают бонусов. Они только блокируют клетки действий, имитируя соперника.

## Жетоны бонусов

Когда вы в начале года выбираете ряд на таблице пробуждения, то забираете себе стеклянный жетон с этого ряда и кладете его сбоку от своего планшета. Эти жетоны не сбрасываются в конце года, поэтому их можно накапливать. При выставлении рабочего на поле вы можете потратить один из своих жетонов бонусов, чтобы получить бонус этого действия. Вы сами определяете, в каком порядке будут выполнены эти действия.

## Конец года

Выполнив все действия, связанные с завершением года, уберите с поля всех рабочих автомата.

## Условия победы и поражения

Игра завершается в конце 7-го года. Вы побеждаете, если набираете больше ПО, чем автомата. Если у вас одинаковое количество победных очков, или если автомата вас опередила, вы проигрываете.

## Пример













Если вы взяли эту карту летом, в указанном порядке выставьте рабочих автомата на клетки «Возьмите [жетон]», «Возведите одну постройку» и «Посадите [жетон]» (порядок имеет значение только для сложной и очень сложной автомата). Если вы взяли эту карту зимой, выставьте одного рабочего на клетку «Сделайте до двух жетонов вина».



## Игра в режиме кампании

Чтобы усложнить и разнообразить игру, попробуйте сыграть в режиме кампании. Режим кампании состоит из восьми испытаний, во время которых вы должны победить автому, чтобы перейти к следующему испытанию. Каждый раз, когда вы проигрываете, начните это же испытание заново, получив столько жетонов бонусов, сколько раз подряд вы проиграли.

Ваш счет равен количеству партий, которые вы сыграли, чтобы полностью пройти кампанию (чем ниже, тем лучше). Каждое испытание играется по обычным правилам, за исключением небольших изменений. Пройдите эти 8 испытаний в следующем порядке:


1. Вы не берете карту мамы. Вместо этого во время подготовки возьмите 3 любые  и посадите их, игнорируя требования к постройкам. После этого перемешайте колоду .
2. У вас не может быть больше двух  (не считая  и ). Ставьте рабочих на средние клетки действий вместо левых, кроме тех случаев, когда выставляете старшего рабочего на уже занятую клетку действия. Вы не можете использовать жетоны бонусов.
3. В конце третьего года у вас должно быть 6 рабочих, иначе вы мгновенно проигрываете.
4. Начинайте с . При сборе урожая можете собрать урожай со всех своих участков.
5. Вы не можете использовать жетоны бонусов. Играйте в течение 8 лет; весной вы выбираете любой ряд таблицы пробуждения.
6. Во время этой партии вы не получаете ПО. Вместо этого в конце каждого года вы получаете по  за каждый жетон вина в большом погребе и по  за каждый жетон вина в среднем погребе. Если вы играете против динамичной автомы, пропустите это испытание.
7. Начинайте с  и .
8. Вы не можете выполнять  (включая выполнение заказов при помощи гостей). Но вы можете использовать вино для получения ПО любым другим способом. Если вам досталась карта мамы, которая дает , возьмите другую.

## Изменение уровня сложности

### Уровни сложности


Вы можете играть против автомы на пяти уровнях сложности:

**Очень легко.** Дополнительно отыграйте восьмой год. В начале восьмого года вы выбираете любой ряд таблицы пробуждения и получаете жетон бонуса.

**Легко.** Начинайте с .

**Нормально.** Играйте по обычным правилам.

**Сложно.** Продолжайте открывать карты автомы и выставлять рабочих, пока автома не выставит хотя бы 2 рабочих в этом сезоне. Выставляйте рабочих на все клетки, указанные на этих картах, но не выставляйте их на клетки, где уже есть рабочий. Если автома уже выставила 6 рабочих, она не выставляет новых рабочих. Если карты автомы закончились, перемешайте ее колоду.

**Очень сложно.** Как описано выше, но автома начинает с .

### Динамичная автома

Если хотите добавить игре напряжения, можете позволить автоме получать очки каждый ход, и если в конце каждого года вы не опережаете автому, то немедленно проигрываете.

Динамичная автома может быть легкой, нормальной и сложной. В конце каждого года перемещайте маркер ПО автомы на деление шкалы ПО, указанное в таблице ниже. Следите за тем, чтобы у вас всегда было больше очков, чем у автомы.

Год	1	2	3	4	5	6	7
	-1	0	1	4	8	13	20



**Автор**  
Мортен Монрад Педерсен

**Разработчики**  
Кристофер Джером Смит  
Хосе М. Лопес-Сеперо  
Дэвид Стадли  
Джейми Стегмайер  
Тодд Шёнинг

**Тестировщики**  
Джон Бейкер  
Керстин Вайс  
Фрэнк Д. Вуйдик  
Уил Геркен  
Рослин М. Джордан  
Джошуа Дюмон  
Джеймс Картрайт  
Кевин Л. Киченс

Дэррен Кумасава  
Статхи Панайи  
Гордон Пушнер  
Адриан Сперлинг  
Брэд Уоррен  
Бьорн Франке  
Майк Хатке

## Термины

**Бонус.** Дополнительная награда, указанная внутри клетки действия. Вы можете выставить рабочего на клетку с бонусом, даже если не воспользуетесь дополнительной наградой (действие нужно выполнить, а бонус можно получить по желанию). Бонус и основное действие разыгрываются в любом порядке.

**Выкладывание жетонов винограда в давяльную или жетонов вина в погреб.** Некоторые карты гостей, действия обмена и особые рабочие позволяют вам «выложить» определенный жетон на ваш планшет винодела. Это действие принципиально отличается от сбора урожая (для получения жетонов винограда) и создания вина (перенесение жетонов винограда в погреб для превращения их в жетоны вина). Когда вы «выкладываете» жетон винограда или вина, это похоже на то, как если бы вы купили виноград и вино у кого-то, а не произвели его сами. Поэтому, получив стеклянный жетон, вы выкладываете его в свою давяльную (если это виноград) или погреб (если это вино).

**Выкорчевывание.** Это действие доступно вам при наличии ярма или определенных карт гостей. Выберите карту высаженной лозы на своем планшете винодела и верните ее себе на руку.

**Изготовление вина.** Используя виноград из давяльной, сделайте 2 жетона вина (они могут быть различных сортов). Вы не можете смешать 2 жетона винограда одного цвета, чтобы сделать более ценное вино того же цвета: 1 жетон красного винограда превращается в 1 жетон красного вина с той же ценностью (понижаете ценность вина, если у вас нет подходящего погреба). Чтобы сделать 1 жетон розового вина, смешайте 1 жетон красного винограда и 1 жетон белого винограда; суммируйте ценность 2 жетонов, чтобы определить ценность получившегося розового вина (она должна быть не ниже 4). Чтобы сделать 1 жетон игристого вина, смешайте 2 жетона красного винограда и 1 жетон белого винограда; суммируйте ценность трех жетонов, чтобы определить ценность получившегося игристого вина (она должна быть не ниже 7).

**Клетка действия.** Пунктирный овал, на который можно выставить рабочего. Рабочих можно выставлять только в текущем сезоне; каждого рабочего можно выставлять только один раз в год. Только ваши рабочие могут встать на клетки действий на вашем планшете винодела или на ваши постройки.

**Обмен между игроками.** В «Виноделии» игроки ничем не могут обмениваться.

**Розыгрыш карты гостя.** Выберите карту гостя с руки, выполните требования карты гостя (если есть), получите награду (вы должны полностью выполнить требование карты гостя, прежде чем получить награду), затем положите ее лицевой стороной вверх на стопку сброса соответствующей колоды.

**Сезонный рабочий.** Игрок, который выбирает нижний ряд таблицы пробуждения, получает сезонного рабочего серого цвета для использования в этом году. До конца текущего года сезонный рабочий считается обычным рабочим владельца (на него распространяются эффекты, касающиеся «ваших рабочих» и «ваших обычных рабочих»). Когда вы забираете рабочих в конце года, верните фигурку сезонного рабочего на таблицу пробуждения.

**Сбор урожая.** Выберите на своем планшете винодела участок, с которого вы еще не собирали урожай в текущем году (с каждого участка можно собирать урожай только один раз в год). Сложите ценность красного винограда на картах лозы на этом участке и выложите в давяльную жетон красного винограда с получившейся ценностью. Прodelайте то же самое для белого винограда. Карты лозы остаются на участке (вы лишь собрали виноград с лозы).

**Старший рабочий.** Старший рабочий равноценен обычному, однако его можно выставить на действие, даже если все клетки этого действия заняты (это свойство действует только на игровом поле). Старший рабочий получает бонус, только когда вы выставляете его на клетку действия с бонусом.

**Таблица пробуждения.** Игрок, находящийся на верхнем ряду таблицы пробуждения, ходит первым в каждом сезоне. После него ходит игрок, который находится ниже, и так далее. Этот порядок сохраняется до конца года. Выполняйте все действия в этом порядке (например, эффект карты гостя или получение карты гостя осенью).

**Ферментация винограда и выдерживание вина.** Увеличьте ценность всех жетонов винограда в давяльной и жетонов вина в погребе на 1. Жетоны вина не могут храниться в непостроенных погребах.

**STONEMAIER**  
GAMES

[www.stonemaiergames.com](http://www.stonemaiergames.com)



**LAVKA GAMES**

[www.lavkagames.com](http://www.lavkagames.com)