



ROLA & COSTA



DOM PIERRE



Am Ende des 17. Jahrhunderts trug ein französischer Benediktinermönch, dem die Kelterei der Abtei Hautvillers unterstand, wesentlich dazu bei, Weine nach Herkunft aus einer bestimmten Region zu unterscheiden.

Es wurde möglich, Weine höchster Qualität zu produzieren, besonders Weißweine aus verschiedenen schwarzen Trauben. Obwohl Dom Pierre Pérignon zuerst meinte, das Prickeln des Weins sei ein negatives Merkmal, führte die konsequente Verbesserung sowohl der Qualität als auch Quantität auf den Weg, der schließlich die Wertschätzung und Anerkennung des Champagners begründete.

Während des gesamten 18. Jahrhunderts wurden einige „Champagnerhäuser“ - oder Maisons de Champagne - gegründet und in der Region entwickelte sich eine neue Geschäftsdynamik. Diese Häuser ersetzten kleine Farm- und Klosterproduktionen als Vorreiter des evolutionären Verfahrens für Champagner und meisterten die Spezialisierung, indem sie noch mehr Weingärten anpflanzten oder Trauben von anderen Produzenten kauften. Um ihre Produkte zu fördern, heuerten die Häuser Geschäftsreisende an, um Proben ihrer Champagnerweine zu Europas Königshäusern zu bringen, ein wichtiger Faktor, um die mondäne Mode des Champagnertrinkens in Gang zu bringen.

Trotz wachsender Produktion, immer besserer werdender Qualität und ansteigender Beliebtheit erreichte der Handel mit dem Getränk im 19. Jahrhundert keine spektakulären Höhen. Deshalb geht es in diesem Spiel mehr um den Gewinn von Prestige als darum, Geld zu verdienen ...

In diesem Spiel ist jeder Spieler verantwortlich für eins der ältesten Maisons de Champagne. Sie produzieren und verkaufen Wein in ganz Europa und sogar auf der anderen Seite des Atlantiks. Die örtliche Wirtschaft blüht, die Beschäftigungsrate steigt und die eigene Handelsmarke ist überall bekannt ...

Das Spiel besteht aus einer Kette von Aktionen, die im eigenen Weingut beginnt. Ständige Verbesserung, dauernde Reaktionen auf die Handlungen der Mitbewerber und Optimierung der eigenen Möglichkeiten sind nötig, um das renommierteste Maison de Champagner zu schaffen.



SPIELMATERIAL



1 Spielplan



1 Prestigetafel

4 Spielertableaus



51 Trauben in 3 Farben



1 Stoffbeutel




24 Aktionsscheiben
(je 6 in blau, orange, gelb, weiß)


8 Wertungsmarker
(je 2 in blau, orange, gelb, weiß)


36 Arbeiter
(je 9 in blau, orange, gelb, weiß)



45 Ernteplättchen
(je 15 für Chardonnay, Pinot Meunier und Pinot Noir)



40 Champagnerplättchen



16 graue Zubehörplättchen
(je 4 von 4 verschiedenen Arten)



16 blaue Zubehörplättchen
(je 4 von 4 verschiedenen Arten)



16 Prestigeplättchen



5 Quotenplättchen



12 Weinlesemarker



28 Münzen
22 x 1, 6 x 5 - Francs (Fr)



4 Marker 100/200 SP



18 Modifizierungsmarker „+1“
mit verschiedenen Rückseiten*



* 6 Modifizierungsmarker „+2“



* 12 Flaggenmarker



4 Startkarten



45 Zielkarten



60 Marktkarten
(15 je Route)



1 Regelheft
2 Beiblätter (EN, GE)



ALLGEMEINER SPIELAUFBAU



- 1 Das Spielbrett wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.
- 2 Die Prestigetafel wird neben das Spielbrett gelegt.
- 3 Die Prestigeplättchen werden gemischt und je Spieler werden 4 davon verdeckt auf das Glas der Prestigetafel gelegt. Nicht benutzte Prestigemarker werden in die Spielschachtel zurückgelegt. 3 beliebige Marker auf dem Glas werden jetzt aufgedeckt.
- 4 Die Champagnerplättchen werden nach Wert sortiert und jeweils auf dem passenden Feld des Spielbretts gestapelt.
- 5 Je 1 Plättchen jeder Art des grauen Zubehörs und 1 Münze im Wert 1 Fr werden verdeckt gemischt und dann offen und zufällig auf die 5 mit Zahlenangabe der Spieleranzahl gekennzeichneten Felder des Weingartens gelegt. Die übrigen grauen Zubehörplättchen werden als allgemeiner Vorrat neben das Spielbrett gelegt.
Es gibt Felder für 2/3-Spieler-Spiele und für 4-Spieler-Spiele; sie werden entsprechend der Spieleranzahl benutzt.
- 6 Je 1 Ernteplättchen im Wert 3 und Wert 2 jeder Traubensorte (Chardonnay, Pinot Meunier und Pinot Noir) werden gemischt. Dann werden die 6 Plättchen in zwei Stapeln mit je 3 Plättchen auf die dafür vorgesehenen Felder im Dorfbereich des Spielbretts gelegt.



7 Die übrigen Ernteplättchen werden nach Sorte getrennt und neben dem Spielbrett in 3 Stapeln bereitgelegt.

8 Die 16 blauen Zubehörplättchen werden gemischt und in zwei gleich hohen offenen Stapeln auf die beiden vorgesehenen Felder im Dorfbereich des Spielbretts gelegt.

9 Die Marktkarten werden nach Route (Farbe) in 4 Stapel mit je 15 Karten sortiert und anschließend auf den entsprechenden Plätzen des Spielbretts offen gestapelt.



Im 2-Spieler-Spiel werden die 5 Karten jedes Stapels mit diesem Symbol entfernt. Sie werden zurück in die Spielschachtel gelegt.



10 Links neben jeden Marktkartenstapel wird ein zufälliges Quotenplättchen auf den dafür vorgesehenen Platz gelegt. Sie sind doppelseitig und werden vorher gemischt, dann zufällig und mit zufälliger Seite nach oben ausgelegt, ohne dabei die Werte zu beachten. Das übrige Quotenplättchen wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

11 Die Zielkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan gestapelt. Die obersten 5 Karten des Stapels werden offen in einer Reihe daneben ausgelegt. Es sollte noch Platz für einen Abwurfstapel gelassen werden.



Im 2-Spieler-Spiel werden die 10 Karten mit diesem Symbol entfernt. Sie werden zurück in die Spielschachtel gelegt.



12 Von jeder Traubensorte wird 1 auf die 3 anfänglichen entsprechenden Felder des Weingartens gelegt, die übrigen Trauben kommen in den Stoffbeutel. 1 weitere Traube wird zufällig aus dem Beutel gezogen und auf das mit „?“ markierte Feld des Weingartens gelegt.

13 Die Modifizierungsmarker, 100/200 SP Marker und Münzen werden neben dem Spielbrett bereitgelegt.

Alles übrige noch nicht erwähnte Spielmaterial wird auf der nächsten Seite beim Spielaufbau der Spieler erklärt.

Zubehörplättchen, Ernteplättchen und Flaggen sind limitiert und können in seltenen Fällen nicht mehr verfügbar sein.

Champagnerplättchen, Münzen und Modifizierungsmarker sind nicht limitiert und im seltenen Fall, dass keine mehr im Vorrat sind, kann beliebiger geeigneter Ersatz genommen werden.

Thematisch gesehen symbolisiert die Benutzung von Fässern die großen Qualitätsweine, anders als Champagner, der auch in dieser Region produziert wurde. Für Spielzwecke wird der Begriff Champagner aber sowohl für Flaschen als auch für Fässer verwendet.





SPIELAUFBAU DER SPIELER



- 14 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Aktionsscheiben, Wertungsmarker und Arbeiter seiner Farbe. Jeder Spieler nimmt ein Spielertableau, die nur optisch unterschiedlich sind.

Hinweis: Die Spielertableaus sind doppel-seitig. Die Seite B wird nur bei der Variante für ein kurzes Spiel benutzt (s. Seite 14).

- 15 Jeder Spieler legt 1 Wertungsmarker auf Feld 0 der Wertungsleiste am Rand des Spielbretts und 1 Wertungsmarker auf den untersten Platz der Prestigeleiste auf der Prestigetafel.

- 16 Jeder Spieler legt seine Aktionsscheiben in der unteren Reihe des Weinguts seines Spielertableaus auf die mit einer Scheibe und grauem Pfeil markierten Felder.

- 17 Jeder Spieler stellt 1 Arbeiter an den unteren Rand des Weinpressebereichs seines Spielertableaus und seine übrigen 8 Arbeiter auf einen der 4 mit einem grauen Arbeiter markierten Bereiche des Spielbretts.

- Im 2-Spieler-Spiel werden Arbeiter einer nicht benutzten Spielerfarbe auf die entsprechend gekennzeichneten Felder der Marktrouten gestellt.

- 18 Jeder Spieler legt ein Champagnerplättchen mit Wert 3 auf die linke Weinpresse seines Spielertableaus, sodass die Fasseite sichtbar ist.

- 19 Je 2 Ernteplättchen jeder Sorte mit Wert 1 werden gemischt und an jeden Spieler 1 davon ausgeteilt, das er auf die mittlere Weinpresse seines Spielertableaus legt. Die übrigen Ernteplättchen werden zum Vorrat zurückgelegt.

- 20 Je Spieler wird 1 Startkarte genommen, die Startspielerkarte muss auf jeden Fall dabei sein. Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler wird 1 Karte ausgeteilt. Der Spieler mit der Startspielerkarte bleibt Startspieler im gesamten Spiel.



- 21 Die 12 Weinleseplättchen werden mit der blauen Seite nach oben gemischt. Jeder Spieler nimmt zufällig 3 davon, wählt ein Plättchen aus, das er behält, und reicht die beiden anderen seinem linken Nachbarn weiter. Das Plättchen, das jeder Spieler behalten hat, legt er mit der grünen Seite nach oben auf das Weinlesefeld am unteren Rand der entsprechenden Aktionsspalte seines Weinguts.

Von den beiden Plättchen, die jeder Spieler erhalten hat, legt er eins mit der grünen Seite nach oben neben das entsprechende Symbol am linken Rand seines Spielertableaus.

Das dritte Plättchen legt er mit der blauen Seite nach oben auch neben das entsprechende Symbol, direkt oberhalb des grünen Plättchens.

- Im 2-Spieler-Spiel beginnen die Spieler das Spiel bereits mit dem Ziel-Weinleseplättchen auf dem äußerst rechten Weinlesefeld ganz unten in der ZIEL-Aktionsspalte. Schritt 21 muss dann mit den restlichen 10 Weinleseplättchen ausgeführt werden.

- 22 Jeder Spieler nimmt sich 4 Fr (Silbermünzen) aus dem allgemeinen Vorrat.

Jetzt können wir beginnen, Champagner herzustellen!



SPIELÜBERSICHT



Das Spiel wird über eine Anzahl von Runden gespielt. Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler immer eine Aktion aus, wenn er an der Reihe ist. In seinem Spielzug muss der aktive Spieler 1 Aktionsscheibe in seinem Weingut bewegen und die zugehörige Aktion ausführen. Im Laufe des Spiels werden die Aktionen immer stärker und der Spieler kann in seinem Spielzug mehr erreichen.

Die Spieler pflanzen Wein im WEINGARTEN an und ernten Trauben. Sie produzieren Champagner in der eigenen KELTEREI. Im DORF kaufen sie Ernteerträge ihrer Nachbarn, erwerben Zubehör zur Verbesserung der Produktion, erhalten Boni oder Siegpunkte. Jeder Spieler tut gut daran, sich auf seine LOGISTIK zu konzentrieren, um Geschäftsreisende auf die Marktrouten zu schicken und Arbeiter in den Weingarten und die Kelterei. Profitable VERKÄUFE des eigenen Champagners generieren Siegpunkte und Geld und zusätzlich kann jeder Spieler ZIELE erreichen, deren Erfüllung weitere Siegpunkte bringt. Diese Aktionen begleitend kann jeder Spieler sein PRESTIGE, das er durch seinen besten Champagner gewinnt, durch gute Arbeit in seiner Kelterei und durch Reichtum, in weitere Siegpunkte umwandeln. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Ende des Spiels ist der Spielsieger.





Das eigene Weingut ist der Kern des Spiels. In jeder Runde führt jeder Spieler 1 Aktion der 6 möglichen in seinem Weingut aus: WEINGARTEN, KELTEREI, DORF, LOGISTIK, VERKAUF, ZIELE. Diese Aktionen werden auf den nächsten Seiten erklärt.

Im eigenen Spielzug muss jeder Spieler folgende 3 Schritte ausführen.

- 1 - Eine (1) Aktion wählen
- 2 - Die gewählte Aktion ausführen ODER Arbeiter entlassen
- 3 - Den Spielzug beenden

Außerdem kann während des eigenen Spielzugs jederzeit eine Nebenaktionen (s. NEBENAKTIONEN auf Seite 12) ausgeführt werden.

EINE (1) AKTION WÄHLEN

Jede Spalte des Weinguts steht für eine andere Aktion, die durch die Abbildung am oberen Rand dargestellt wird. Der Spieler wählt 1 verfügbare Aktion (eine Spalte, in der noch die Aktionsscheibe ist) und bewegt die Aktionsscheibe in dieser Spalte um 1 Reihe nach oben.

Nachdem alle Aktionsscheiben in Reihe 1 oder höher liegen, kann der Spieler das neben der Reihe liegende Weinleseplättchen nehmen und unten in der entsprechenden Spalte auf das Weinlesefeld legen (s. WEINLESEPLÄTTCHEN nächste Seite). Wenn in der Spalte bereits ein Plättchen liegt, wird es abgeworfen.

Nachdem alle Aktionsscheiben in Reihe 2 oder höher liegen, kann der Spieler das neben der Reihe liegende Stärkeplättchen nehmen und auf ein beliebiges Weinlesefeld legen (s. STÄRKEPLÄTTCHEN nächste Seite). Wenn in der Spalte bereits ein Plättchen liegt, wird es abgeworfen.

DIE GEWÄHLTE AKTION AUSFÜHREN

Die Aktionen WEINGARTEN, KELTEREI und DORF sind mit Kosten verbunden, die der Spieler zahlen muss, um sie auszuführen. Wenn die Kosten Münzen sind, muss der Spieler so viele Münzen zahlen wie der links angegebene Wert neben der untersten Reihe, in der noch mindestens 1 seiner Aktionsscheiben liegt (das muss NICHT unbedingt die gerade bewegte Aktionsscheibe sein).

Der Spieler kann diese Aktion so oft ausführen, wie ihre Stärke beträgt. Die Stärke einer Aktion ist der rechts angegebene Wert neben der Reihe, in die der Spieler die Aktionsscheibe gerade bewegt hat. Da die Aktionsscheiben nach oben bewegt werden, werden die Aktionen immer stärker und der Spieler kann in seinem Spielzug mehr damit erreichen.

ARBEITER ENTLASSEN

Der Spieler legt maximal so viele seiner Arbeiter zum Vorrat auf dem Spielbrett zurück, wie die Stärke seiner Aktion beträgt. Je zurückgelegten Arbeiter erhält er 1 Fr.

Den Spielzug beenden

Falls die aktuelle Aktionsscheibe die oberste Reihe (das Feld mit der Abbildung der Aktion) erreicht und nachdem der Spieler die Aktion ausgeführt hat, legt er sie auf die Spieldeleiste des Spielbretts (s. SPIELEINDE auf Seite 14). Diese Aktion ist für den Spieler nicht länger verfügbar.

Anschließend ist der linke Nachbar an der Reihe.

WEINGUTBEREICH

Diese 3 Aktionen haben Kosten

Kosten der Aktion

Reihe 2 (Kosten 2 Fr)

Oberste Reihe

Stärke der Aktion

Reihe 1 (Stärke 1)

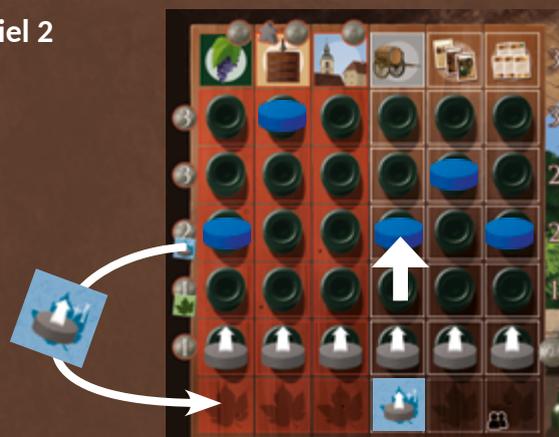
1 Aktion ausführen = 1 Aktionsscheibe nach oben bewegen

Beispiel 1



Lucy möchte die Aktion DORF ausführen und bewegt ihre Aktionsscheibe in der entsprechenden Spalte um 1 Feld nach oben in die nächste Reihe. Mit dieser Aktion kann sie jetzt 3 Vorteile im Dorf kaufen und sie muss dafür 1 Fr zahlen, da ihre unterste Scheibe (in der Spalte ZIELE) in der Reihe für Kosten von 1 Fr ist. Sie muss die Kosten zahlen, bevor sie ihre Aktion ausführt.

Beispiel 2



Greg möchte die Aktion LOGISTIK ausführen und bewegt seine Aktionsscheibe in der entsprechenden Spalte um 1 Feld nach oben in die nächste Reihe. Weil nun alle seine Aktionsscheiben in der zweiten Reihe oder höher sind, kann er das Stärkeplättchen von links neben der Reihe nehmen und einsetzen. Er beschließt, es auf das Weinlesefeld der LOGISTIK-Spalte zu legen, sodass er nun 3 Arbeiter aus seinem Vorrat benutzen kann (statt nur 2), um die möglichen Aufgaben auszuführen (Weingarten, Weinpresse oder Routen).

WEINLESEPLÄTTCHEN

Weinleseplättchen werden auf das Weinlesefeld der entsprechenden Aktionsspalte gelegt und verschaffen zusätzliche Vorteile, wenn der Spieler diese Aktion ausführt. Diese Effekte sind für jede Aktion unter Weinlese-Effekt aufgeführt.

Beispiel 3



Zu Spielbeginn hat Greg einen seiner Weinlesemarker unten in die Aktionsspalte WEINGARTEN gelegt. Solange der Marker dort bleibt, profitiert er von der besonderen Fähigkeit des Plättchens, wenn er die Aktion WEINGARTEN ausführt.

STÄRKEPLÄTTCHEN

Das Stärkeplättchen wird auf ein beliebiges Weinlesefeld gelegt und die Stärke der Aktion dieser Spalte wird damit um 1 erhöht. Nicht vergessen - man erhält das Stärkeplättchen, wenn alle Aktions-scheiben mindestens die Reihe 2 erreicht haben.

Beispiel 4



Lucy hat ihr Stärkeplättchen unten in die Aktionsspalte VERKAUF gelegt. Wenn sie diese Aktion ab jetzt ausführt, kann sie bis zu 4 Champagnerplättchen verkaufen statt normalerweise 3.

Achtung: Einmal gelegt, kann ein Stärkeplättchen nicht auf ein anderes Weinlesefeld bewegt werden. Allerdings können Weinlese- und Stärkeplättchen vom Weingut entfernt werden (und damit aus dem Spiel), wenn das Feld mit einem anderen Plättchen belegt wird.



DIE AKTIONEN



Auf den nächsten Seiten werden die Aktionen in Reihenfolge (von links nach rechts) wie am oberen Rand des Weinguts abgebildet erklärt.



WEINGARTEN

Mit dieser Aktion pflanzt der Spieler Weintrauben aus dem Beutel an und erhält Ernteplättchen. Die Aktion wird in folgenden Schritten ausgeführt:

- 1- Der Spieler zahlt die Kosten in Münzen wie links neben der Reihe mit seiner/seinen untersten Aktionsscheibe/n angegeben.
- 2- Er zieht zufällig so viele Trauben aus dem Beutel, wie es der Stärke der Aktion entspricht.
- 3- Er legt 1 der gezogenen Trauben auf ein leeres Feld des Weingartens auf dem Spielbrett orthogonal angrenzend an eine dort vorhandene Traube (nicht diagonal).

HINWEIS: Wenn ein Spieler die Traube auf ein Feld legt, auf dem ein Zubehörplättchen oder eine Münze liegt, nimmt er diese/s und legt es/sie in seinen persönlichen Vorrat.

- 4- Dann wählt er 1 Traubensorte und zählt die Anzahl dieser Trauben auf den 8 die gerade gelegte Traube umgebenden Feldern (**die gerade gelegte Traube zählt nicht mit**). Anschließend nimmt der Spieler 1 Ernteplättchen der gewählten Sorte mit dem entsprechenden Wert (= Anzahl) aus dem allgemeinen Vorrat.

Beispiel 5



Lucy führt die Aktion WEINGARTEN mit Stärke 1 aus. Sie zieht eine grüne Traube aus dem Beutel und verfährt folgendermaßen:

- 1- Sie legt die Traube auf das zur violetten und schwarzen Traube benachbarte Feld.
- 2- Sie versetzt ihren Arbeiter von einer Pinot Noir Traube (violett) in ihr Maison.
- 3- Sie nimmt ein Pinot Noir Ernteplättchen mit Wert 2 (1 durch die benachbarte Traube und 1 durch ihren Arbeiter) aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in eine ihrer Weinpressen.

- 5- Falls der Spieler einen Arbeiter auf einer farblich passenden Traube im Weingarten hat, kann er diesen Arbeiter jetzt auf den Maisonbereich seines Spielertableaus stellen, um den Wert des Ernteplättchens um 1 zu erhöhen. Je Ernteplättchen kann maximal 1 Arbeiter benutzt werden.
- 6- Der Maximalwert eines Ernteplättchens beträgt 3. Falls es mehr Trauben der gewählten Sorte auf den umgebenden Feldern gibt, erhält der Spieler trotzdem nur ein Ernteplättchen mit Wert 3.
- 7- Die Schritte 3, 4 und gegebenenfalls 5 werden für jede aus dem Beutel gezogene Traube wiederholt.
- 8- Erhaltene Ernteplättchen legt der Spieler auf freie Plätze in seinen Weinpressen. Jede Presse kann bis zu 3 Ernteplättchen aufnehmen, aber höchstens 1 je Traubensorte (Chardonnay, Pinot Meunier und Pinot Noir).
- 9- Der Spieler kann ein erhaltenes Ernteplättchen zum allgemeinen Vorrat zurücklegen, anstatt es in seine Pressen zu legen. Aber einmal gelegt, kann es nicht freiwillig bewegt oder entfernt werden. Die Position eines Ernteplättchens in einer Presse ist nicht von Bedeutung.
- 10- Ernteplättchen können nicht in eine Presse gelegt werden, in der noch mindestens 1 Champagnerplättchen ist.

Achtung: In dem seltenen Fall, dass keine Trauben mehr im Beutel sind, kann der Spieler diese Aktion trotzdem ausführen. Er zeigt einfach auf eine bereits vorhandene Traube, als hätte er sie gerade gelegt, und nimmt das entsprechende Ernteplättchen, das zu den um diese Traube herum ausliegenden passt.

Weinlese-Effekt



Ein Mal im eigenen Spielzug kann der Spieler die gerade gelegte Traube mitzählen, wenn er den Wert des Ernteplättchens ermittelt.

Hinweis: Falls es im allgemeinen Vorrat kein Ernteplättchen mit dem erforderlichen Wert mehr gibt, nimmt der Spieler eins mit niedrigerem Wert und benutzt Modifizierungsmarker, um den tatsächlichen Wert anzuzeigen.



Wichtig: Champagnerwert ist ein grundlegendes Konzept des Spiels.

Das fünfeckige Symbol zeigt den Wert, der zu berücksichtigen ist, wenn

- bei der Aktion WEINGARTEN ein Ernteplättchen genommen wird;
- bei der Aktion KELTEREI Champagner produziert wird;
- der Vorteil eines Bonus genutzt wird;
- der Vorteil eines WEINLESE-Effekts genutzt wird;
- ein Zubehör benutzt wird.

Beispiel 6

Miriam führt die Aktion WEINGARTEN mit Stärke 3 aus. Sie zieht 3 Trauben aus dem Beutel und legt sie wie folgt:

- 1- Eine grüne Traube auf das Feld mit dem Zuckerplättchen, das sie sofort nimmt. Sie erhält 1 Ernteplättchen *Pinot Meunier* mit Wert 1.



- 2- Eine violette Traube und sie erhält 1 Ernteplättchen Chardonnay mit Wert 3 (den Vorteil durch die zuvor gelegte grüne Traube ausnutzend).



- 3- Eine schwarze Traube und sie erhält 1 Ernteplättchen *Pinot Noir* mit Wert 2.



Miriam beendet ihre Aktion, indem sie die 3 Ernteplättchen in ihre Pressen legt:

- 4- Chardonnay 3 und Pinot Noir 2 in die rechte Presse (in der bereits ein Pinot Meunier 2 liegt).
- 5- Pinot Meunier 1 in die linke Presse.



KELTEREI



Mit dieser Aktion aktiviert der Spieler seine Weinpressen, in denen mindestens ein Ernteplättchen liegt, um Champagner zu produzieren. Die **Stärke der Aktion** bestimmt, **wie viele Pressen** er aktivieren kann. Mit jeder aktivierten Presse werden **2 Champagnerplättchen** produziert. Jedes Plättchen kann entweder ein Fass oder eine Flasche sein.

- Wenn der Spieler Flaschen produzieren will, zahlt er so viele Münzen, wie links neben der Reihe mit seiner/seinen untersten Aktions-scheibe/n angegeben.
- Wenn der Spieler Fässer produzieren will, muss er 1 Arbeiter von den Pressen in sein Maison bewegen.

Die Anzahl der in diesem Spielzug produzierten Flaschen/Fässer spielt für die Kosten keine Rolle. Der Spieler kann auch nur Flaschen oder nur Fässer produzieren, ganz wie er möchte.

Für jede in diesem Spielzug aktivierte Presse (maximal 3) gilt:

1- Der Spieler wählt, ob er ein Champagnerfass oder eine Champagnerflasche produzieren will.

2- Dann wird der Champagnerwert berechnet (maximal 12).

Der Grundwert ist die Summe der Werte aller Ernteplättchen und Modifizierungsmarker (+1/+2) in dieser Presse.



Falls dies die **erste in dieser Presse** produzierte Flasche ist,

- wird ein Bonus von +2 in der mittleren Presse hinzugerechnet;
- wird ein Bonus von +3 in der rechten Presse hinzugerechnet.



Falls dies das **erste in dieser Presse** produzierte Fass ist,

- wird ein Bonus von +1 in der linken Presse hinzugerechnet.

3- Dann nimmt der Spieler ein Champagnerplättchen mit dem errechneten Champagnerwert vom Spielbrett und legt es in diese Presse, mit Fass- oder Flaschenseite nach oben je nach gewählter Produktion.

4- Falls der Champagnerwert 12 beträgt, erhält der Spieler sofort Prestige (s. PRESTIGE auf Seite 13).

5- Die Schritte 1 bis 4 werden für das zweite in dieser Presse produzierte Champagnerplättchen wiederholt. Für diese **zweite Produktion** werden **dieselben** Ernte- und Modifizierungsmarker benutzt.

6- Alle Ernteplättchen und Modifizierungsmarker aus dieser Presse. Werden entfernt und zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

7- Falls der Spieler diese Aktion mit Stärke 2 oder 3 ausführt, wiederholt er die Schritte 1 bis 6 für eine zweite bzw. dann dritte Presse.

8- Wenn ein Spieler in seinem Spielzug alle **drei Pressen** aktiviert, erhält der Spieler sofort **Prestige** (s. PRESTIGE auf Seite 13).

Beispiel 7



Zu Beginn ihrer Aktion hatte Miriam 1 Fr gezahlt und 1 ihrer Arbeiten von den Pressen in ihr Maison zurückgestellt.

Mit den Ernteplättchen aus Beispiel 6 in ihren Pressen führt Miriam die Aktion KELTEREI mit Stärke 2 aus und produziert in 2 Pressen:

1. In der rechten Presse

- eine Champagnerflasche im Wert (2 + 3 + 2 von den Ernteplättchen +3 durch den Flaschenbonus)
- ein Champagnerfass im Wert 7 (2 + 3 + 2 von den Ernteplättchen).

2. In der linken Presse

- ein Champagnerfass im Wert 2 (1 durch das Ernteplättchen +1 durch den Fassbonus der Presse) und
- ein Champagnerfass im Wert 1 (1 durch das Ernteplättchen)

Achtung - für ein Fass im Wert 2 wird ein Fassplättchen Wert 1 genommen und 1 Modifizierungsmarker „+1“

Weinlese-Effekt



Wenn der Spieler Champagner in Fässern produziert, wird der Wert für 1 der Pressen um 1 erhöht. Wenn er 2 Fässer mit derselben Presse produziert, erhält er diesen Bonus zwei Mal.

Hinweis: Falls es im allgemeinen Vorrat kein Champagnerplättchen mit dem erforderlichen Wert mehr gibt, nimmt der Spieler eins mit niedrigerem Wert und benutzt Modifizierungsmarker, um den tatsächlichen Wert anzuzeigen.



ACHTUNG: Wenn ein Spieler einen „+1“ oder „+2“ Modifizierungsmarker durch den Bonus einer Zielkarte erhält oder wenn er beschließt, das entsprechende Prestigeplättchen zu aktivieren (s. Seite 13), muss er das „+1“ bzw. „+2“ Plättchen sofort in eine Presse legen, in der weder Champagner noch Ernteplättchen liegen. Falls es keine leeren Pressen gibt, verfällt dieser Bonus ungenutzt. Dieser Bonus wird zu jeder der zwei Produktionen in dieser Presse hinzugezählt, wenn sie aktiviert wird (s. o.). Anschließend werden diese Plättchen abgeworfen.

PRESTIGE

Ein Spieler steigt sofort um 1 Schritt auf der PRESTIGELEISTE,

- wenn er einen Champagner mit Wert 12 produziert;
- wenn er in allen 3 Pressen Champagner produziert (durch Aktion mit Stärke 3).



DORF

Mit dieser Aktion erhält der Spieler Vorteile durch das Dorf. Je Stärke erhält er 1 Vorteil.

- Der Spieler zahlt die Kosten in Münzen wie links neben der Reihe mit seiner/seinen untersten Aktionskarte/n angegeben.
- Der Spieler entscheidet die Reihenfolge, in der er die Vorteile nimmt, **aber er darf keinen davon öfter als ein Mal nehmen.**
- Er wählt aus folgenden Möglichkeiten:
 - Er nimmt 1 der obersten Ernteplättchen und legt es in eine seiner Pressen nach den üblichen Regeln für den WEINGARTEN (s. Seite 7).
Und / oder
 - Er nimmt 1 der beiden obersten blauen Zubehörplättchen.
Und / oder
 - Er entfernt 1 oder 2 seiner Champagnerplättchen aus seinen Pressen, um auf der Wertungsleiste mit seinem Wertungsmarker um 2 bzw. 5 SP vorzugehen.
Und / oder
 - Er nimmt 2 verschiedene der auf den Zielkarten in der Auslage gezeigten Boni (die Zielkarten werden dabei weder genommen noch entfernt).

Weinlese-Effekt



Ein Mal im eigenen Spielzug darf der Spieler 1 seiner Arbeiter von einem beliebigen Bereich des Spielbretts oder seines Spielertableaus auf einen anderen Bereich des Spielbretts oder seines Spielertableaus versetzen; dabei gelten die üblichen Einsetzregeln.



LOGISTIK

Mit dieser Aktion bewegt der Spieler seine Arbeiter in bestimmte Bereiche, um so zukünftige Aktionen zu verbessern.

- Der Spieler nimmt so viele seiner Arbeiter aus dem Vorrat auf dem Spielbrett oder aus irgendeinem anderen Spielbereich (Marktrouten, Weingarten oder Pressen), wie die Stärke der Aktion beträgt.
- Zu diesen Arbeitern fügt er alle oder so viele er möchte aus seinem Maison hinzu.
- Diese Arbeiter kann der Spieler jetzt in beliebige der folgenden 3 Bereiche einsetzen, jeweils so viele wie er möchte:
 - Auf die Marktrouten:** Diese Routen beginnen an der Kreuzung im Dorf und führen jeweils zum Reisetagebuch am Ende jeder Route. Die Arbeiter müssen auf leere Felder beliebiger Routen gesetzt werden, die am nächsten zur Dorfkreuzung sind und auf jedem Feld kann nur genau 1 Arbeiter sein. (Wie die Arbeiter den Verkauf verbessern, wird bei der Aktion VERKAUF auf den Seiten 10 und 11 erklärt.)
 - Zu den Pressen des eigenen Spielertableaus:** Um ein Fass Champagner zu produzieren, ist 1 Arbeiter erforderlich - s. Aktion KELTEREI auf Seite 8.
 - Auf eine unbesetzte Traube im Weingarten:** Siehe Aktion WEINGARTEN Schritt 5 auf Seite 7.

Beispiel 8

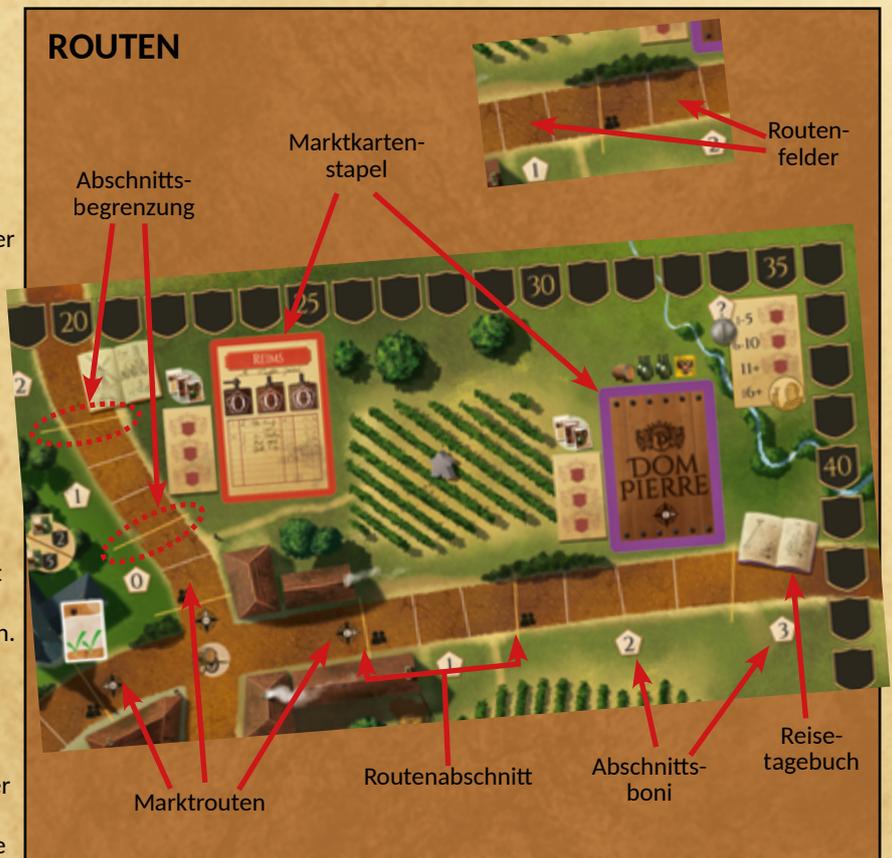


Lucy bewegt die Aktionskarte in ihrer Aktionsspalte DORF in die oberste Reihe mit Stärke 3 und zahlt 2 Fr, weil ihre unterste Aktionskarte im Weingut in Reihe 2 liegt. Dann nimmt sie das oberste blaue Zubehörplättchen Korken und legt es in ihren persönlichen Vorrat; anschließend nimmt sie das Ernteplättchen Pinot Meunier und legt es in eine ihrer Pressen; zuletzt entfernt sie 2 Champagnerplättchen aus ihren Pressen und erhält 5 SP.

Hinweis 1: Falls nur noch ein einziges Ernteplättchen im Dorf liegt, wird es abgeworfen und Schritt 6 des Spieldaufbaus wird wiederholt (s. Seite 2).

Hinweis 2: Falls nur noch ein einziges Zubehörplättchen im Dorf liegt, wird es abgeworfen, mit allen abgeworfenen Zubehörplättchen gemischt und die Plättchen werden wieder in zwei gleich hohen Stapeln auf die beiden vorgesehenen Felder im Dorfbereich des Spielbretts gelegt.

ROUTEN



Beispiel 9



Miriam (Gelb) führt eine Aktion LOGISTIK mit Stärke 3 aus. Sie nimmt 3 Arbeiter aus ihrem Vorrat auf dem Spielbrett und nimmt noch 2 Arbeiter aus ihrem Maison hinzu. Sie beschließt, ihre Arbeiter zunächst auf der Westroute einzusetzen. Zuerst muss sie das leere Feld zwischen dem orange und dem blauen Arbeiter besetzen, danach kann sie die leeren Felder bis zum Reisetagebuch besetzen. Schließlich setzt sie den letzten Arbeiter lieber zu ihren Pressen anstatt auf eine andere Route oder auf eine Traube im Weingarten.

Weinlese-Effekt



Ein Mal im eigenen Spielzug kann der Spieler **EIN** leeres Feld auf 1 beliebigen Route überspringen und seinen Arbeiter auf das nächste freie Feld der Route setzen.



VERKAUF

Mit dieser Aktion verkauft der Spieler seine Champagnerflaschen und/oder -fässer auf den internationalen Märkten. Die Stärke der Aktion ist die Anzahl der Verkäufe.

- Der Spieler wählt 1 der 4 Marktrouten (Nord, Ost, Süd, West) und sollte dabei auf die offene Marktkarte des zugehörigen Stapels am Ende der Route achten. Das ist sein erster Verkauf an diesem Markt.
- Er wählt 1 Champagnerplättchen aus seinen Pressen, das die Marktanforderungen erfüllen muss, um es zu verkaufen.
 - Falls die Karte Flaschen verlangt, kann er Champagnerflaschen verkaufen.
 - Falls die Karte ein Fass verlangt, kann er ein Champagnerfass verkaufen.
 - Falls die Karte einen Kaufauftrag zeigt, kann er ein Champagnerfass oder Champagnerflaschen verkaufen.
 - Falls auf der Karte eine der Pressen mit „X“ markiert ist, akzeptiert der Markt keinen Champagner aus dieser Presse.
- Dann wird der Wert des zu verkaufenden Champagners berechnet:
 - Der Wert des Champagnerplättchens einschließlich aller Modifizierungsmarker;
 - plus Marktkartenbonus für Champagner aus einer bestimmten Presse;
 - plus Routenbonus anhand der Position des am weitesten vorne stehenden Arbeiters des Spielers auf der gewählten Route;
 - plus Wert des auf der Marktkarte angegebenen Zubehörs, das der Spieler benutzt. Er kann 2 Zubehörlättchen derselben Art benutzen, aber sie müssen unterschiedliche Werte haben. Die Zubehörlättchen werden anschließend neben dem Spielbrett abgeworfen.
 - plus gegebenenfalls Boni durch Prestigeplättchen.

KARTENANATOMIE

Stadtname

Der Markt akzeptiert keinen in der linken Presse produzierten Champagner.

Der Markt akzeptiert in der rechten Presse produzierten Champagner und erhöht dessen Wert um 1.

Der Markt akzeptiert in der mittleren Presse produzierten Champagner und erhöht dessen Wert um 1.

Dieser Markt akzeptiert nur Fässer.

USA-Flagge (für Zielzwecke)

Kronensymbol: Kann am Spielende in Siegpunkte umgewandelt werden.

Dieser Markt akzeptiert nur Flaschen.

Der Markt erhöht den Wert, falls das Zubehör Zucker benutzt wurde.

Die Karte wird im 2-Spieler-Spiel nicht benutzt.

4- Das Quotenplättchen links neben dem Markt, an dem der Spieler verkauft, zeigt die möglichen Siegpunkte (SP) an, die er dafür erhalten kann. Die Tabelle rechts oben auf dem Spielbrett und auf der Startkarte jedes Spielers zeigt die Zuordnung des Verkaufswerts zu SP:

- Ein Verkaufswert von 1 bis 5 gibt so viele SP wie im oberen Schild des Quotenplättchens angegeben.
- Ein Verkaufswert von 6 bis 10 gibt so viele SP wie im mittleren Schild des Quotenplättchens angegeben.
- Ein Verkaufswert von 11 und mehr (11+) gibt so viele SP wie im unteren Schild des Quotenplättchens angegeben.
- Ein Verkaufswert von 16 und mehr (16+) bringt dem Spieler **zusätzlich** PRESTIGE ein. Er steigt sofort um 1 Schritt auf der Prestigeleiste.

Der Spieler setzt seinen Wertungsmarker auf der Wertungsleiste um so viele SP vor, wie durch das Quotenplättchen links neben dem Markt angegeben ist.

5- Der Spieler nimmt die Marktkarte und legt sie neben sein Spielertableau. Dadurch wird die nächste Marktkarte sichtbar und sofort verfügbar. Das verkaufte Champagnerplättchen wird auf den entsprechenden Stapel auf dem Spielbrett zurückgelegt.

6- Anschließend entfernt der Spieler die Hälfte seiner Arbeiter (aufgerundet) von dieser Route und stellt sie in sein Maison. Die Arbeiter werden einzeln nacheinander entfernt, mit dem am weitesten von der Dorfkreuzung entfernten beginnend. Die übrigen Arbeiter bleiben auf ihren Feldern stehen. Es ist nicht zwingend erforderlich, Arbeiter auf den Routen zu haben, um zu verkaufen.

7- Der Spieler erhält 1 Fr je **Routenabschnitt**, von dem er Arbeiter entfernt hat - **nicht** 1 Fr je Arbeiter!

8- Falls der Spieler je nach Stärke seiner Aktion noch weitere Champagnerplättchen verkaufen kann, wiederholt er die Schritte 1 bis 7. Es ist möglich, in demselben Spielzug wiederholt an demselben Markt zu verkaufen, aber nach jedem Verkauf muss die Hälfte (aufgerundet) der eigenen Arbeiter entfernt werden!

Markthinweise:

- Auf dem Spielbrett ist ein permanenter Markt auf der nördlichen Route (Reims). Falls es keine Marktkarten mehr geben sollte, kann also hier immer noch Champagner verkauft werden (ohne dafür eine Karte zu erhalten).
- Es ist nicht unbedingt erforderlich, Arbeiter auf den Routen zu haben, um verkaufen zu können.

Weinlese-Effekt



Bei der Aktion VERKAUF kann der Spieler ein Mal die oberste Karte eines beliebigen Marktkartenstapels entfernen und unter den Stapel schieben. Er ist nicht gezwungen, dann auch an diesem Markt zu verkaufen, d. h., er kann dies auch erst am Ende seines Spielzugs tun.

MARKTKARTENVERTEILUNG



Norden	-	-	15	6	-	-
Osten	9	4	2	4	-	6
Süden	8	4	3	6	-	-
Westen	4	9	2	4	6	-

Anatomie der Märkte



Alle Marktkarten im nördlichen Stapel und einige in den anderen akzeptieren beide Arten von Champagner.

Der östliche Markt enthält 6 Karten mit der Flagge des Russischen Reichs.

Champagnerwert-Spanne

Quotenplättchen Stufe



Der östliche Stapel enthält doppelt so viele Flaschenkarten wie Fasskarten.

1-5	[Shield icon]
6-10	[Shield icon]
11+	[Shield icon]
16+	[Person icon]

Marktkartenfarbe des östlichen Marktes

Quotenplättchen mit SP je Stufe

Beispiel 10



Greg (Blau) führt seine erste Aktion VERKAUF mit Stärke 1 aus. Er nimmt das Champagnerfass mit Wert 3 aus seiner linken Presse und verkauft es am nördlichen Markt. Er berechnet den Verkaufswert, indem er 3 (Champagnerplättchen) + 1 (Marktkarte) + 1 (Routenbonus) + 1 (graues Zubehör, Holzkiste) addiert. Mit diesem Gesamtwert 6 erhält er 4 SP. Er stellt seinen am weitesten vorne stehenden Arbeiter in sein Maison, nimmt 1 Fr und wirft das graue Zubehörplättchen ab. Dann legt Greg die Karte Bruxelles neben sein Spielertableau. Er hat bewusst auf sein blaues Zubehörplättchen Zucker verzichtet, weil er damit nicht in die nächste Stufe von 11+ gekommen wäre.



ZIELE

Mit dieser Aktion kann der Spieler Zielkarten erhalten, mit denen er zusätzliche SP gewinnen kann.

- 1- Der Spieler wählt so viele Zielkarten aus der Auslage, wie die Stärke seiner Aktion beträgt.
- 2- Er wählt davon 1 Zielkarte, die er behält und neben sein Spielertableau legt, sodass alle Spieler sie einsehen können.
- 3- Dann nimmt er den am unteren Rand jeder anderen gewählten Zielkarte angegebenen Bonus, bevor er diese Karten auf den Abwurfstapel legt.
- 4- Schließlich zieht er vom Stapel so viele Zielkarten nach, bis wieder 5 in der Auslage liegen.

Beispiel 11



Greg führt die Aktion **ZIELE** mit Stärke 3 aus. Von den 3 genommenen Karten behält er die Karte A und legt sie neben sein Spielertableau. Dann nimmt er 1 graues Zubehörplättchen Holzkiste von Karte B und 1 Ernteplättchen Pinot Noir mit Wert 1 von Karte C und wirft diese beiden Karten ab. Schließlich füllt er die Auslage mit 3 Karten oben vom Stapel auf.

Hinweis 1: Die Erklärung der Wertung und Boni aller Zielkarten ist auf dem Beiblatt zu finden.

Hinweis 2: Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.

Weinlese-Effekt



Zu Beginn der Aktion **ZIELE** zieht der Spieler Spieler so viele Karten vom Stapel und fügt sie der Auslage hinzu, wie seine Stärke beträgt. Dadurch hat er eine größere Auswahl.

Am Ende des Spielzug muss er die Auslage nicht auffüllen.



ARBEITER ENTLASSEN

Mit der Aktion **ARBEITER ENTLASSEN** verzichtet der Spieler in seinem Spielzug vollständig auf die Aktion einer Spalte und erhält stattdessen Geld.

- 1- Der Spieler bewegt 1 seiner Aktionsscheiben um 1 Reihe nach oben.
- 2- Dann legt er bis zu so viele seiner Arbeiter aus beliebigen Bereichen (auch von beliebigen Feldern der Routen) zu seinem Vorrat auf dem Spielbrett zurück, wie die Stärke der Aktion beträgt (als wenn er sie ausgeführt hätte).
- 3- Er erhält so viele Fr Münzen wie die Anzahl zurückgelegter Arbeiter.

Beispiel 12



Miriam beschließt, in ihrem Spielzug Arbeiter zu entlassen und bewegt ihre Aktionsscheibe in der Aktionsspalte Kelterei (das bedeutet Stärke 3). Sie legt 2 Arbeiter aus ihrem Maison und 1 aus dem Weingarten zurück in ihren Vorrat auf dem Spielbrett und erhält 3 Münzen. Damit ist ihr Spielzug beendet.

NEBENAKTIONEN

Jeder Spieler kann in seinem Spielzug genau **EINE** (1) der folgenden Nebenaktionen ausführen, bevor oder nachdem er 1 der oben beschriebenen 7 Aktionen ausführt bzw. ausgeführt hat.



ÖRTLICHER VERKAUF

- 1- Der Spieler legt 1 oder mehrere Champagnerplättchen aus seinen Pressen auf die Stapel auf dem Spielbrett zurück.
- 2- Für jedes zurückgelegte Champagnerplättchen erhält er 1 Fr.



EINE ZIELKARTE WERTEN

- 1- Der Spieler wählt 1 seiner offen liegenden Zielkarten, von der er mindestens eine Wertungsbedingung erfüllt hat.
- 2- Er setzt seinen Wertungsmarker auf der Wertungsleiste um so viele SP vor, wie er durch die Erfüllung EINER (1) Wertungsbedingung erhält.
- 3- Er dreht die gewertete Zielkarte auf die Rückseite. Sie kann nicht erneut gewertet werden.



PRESTIGE KAUFEN

- 1- Der Spieler zahlt 5 Fr in den allgemeinen Vorrat.
- 2- Er steigt sofort um 1 Schritt auf der Prestigeleiste.



DEN KORKEN FLIEGEN LASSEN

- 1- Der Spieler dreht seine Startkarte um. Die darauf abgebildete Krone wird am Spielende **NICHT** gewertet.
- 2- Er bewegt 1 seiner Aktionsscheiben um 1 Reihe nach oben, ohne die entsprechende Aktion auszuführen oder Geld zu erhalten.



PRESTIGE



Immer wenn ein Spieler Prestige gewinnt, bewegt er seinen Wertungsmarker auf der Prestigeleiste sofort um 1 Schritt vor. Anschließend setzt er seine Aktion fort.

Prestige kann auf vier verschiedene Weisen gewonnen werden:

- I** Wenn der Spieler mit der Aktion **KELTEREI** Champagner im Wert von mindestens 12 produziert (im Fass oder, wahrscheinlicher, in Flaschen).
- II** Wenn der Spieler mit der Aktion **VERKAUF** Champagner im Wert von mindestens 16 verkauft.
- III** Wenn der Spieler mit der Aktion **KELTEREI** und Stärke 3 in seinem Spielzug Champagner in allen 3 Pressen produziert.
- IV** Wenn der Spieler Prestige für 5 Fr kauft.

Immer wenn ein Spieler ein Prestige gewinnt, bewegt er seinen Wertungsmarker auf der Prestigeleiste um 1 Schritt vor.

- Er deckt 1 der verdeckten Prestigeplättchen im Champagnerglas auf.
- Er nimmt 1 der offen liegenden oder noch verdeckten Prestigeplättchen.
- Er kann das erhaltene Prestigeplättchen sofort nutzen oder für später aufbewahren.

Hinweis: Möglicherweise liegen keine Prestigeplättchen mehr auf dem Champagnerglas. In diesem Fall setzt der Spieler nur seinen Wertungsmarker vor.

Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler SP wie durch seinen Wertungsmarker auf der Prestigeleiste angezeigt. Die Position des Markers ist auch wichtig für den Multiplikator der Kronen (s. SPIELEND).



Anzahl zu benutzender Prestigeplättchen beim Spieldaufbau

Startplatz für die Wertungsmarker der Spieler

Beispiel 13

Lucy (Orange) hat Prestige gewonnen, weil sie Champagner im Wert von 17 verkauft hat. Sie hat ihren Wertungsmarker auf das vierte Felde der Prestigeleiste vorgesetzt. Sie deckt ein noch verdecktes Prestigeplättchen auf und nimmt von den 4 jetzt offen liegenden das „+2“ Plättchen und legt es neben ihr Spielertableau, um es später zu einem Ernteplättchen oder einer Presse hinzuzufügen.

Prestigeplättchen



Dieser Marker wird bis zum Spielende behalten, er wird zu den Kronen des Spielers hinzugerechnet.



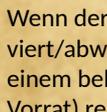
Der Spieler erhält 2 bzw. 3 SP.



Der Spieler erhält 1 Fr.



Wenn der Spieler dieses Plättchen aktiviert/abwirft, kann er bei einer Aktion **VERKAUF** den Champagnerwert um 1 bzw. 2 erhöhen.



Wenn der Spieler dieses Plättchen aktiviert/abwirft, kann er 1 seiner Arbeiter aus einem beliebigen Bereich (einschließlich Vorrat) regelkonform auf einen beliebigen anderen Bereich versetzen.



Wenn der Spieler dieses Plättchen aktiviert/abwirft, kann er einer seiner Pressen ein „+1“ bzw. „+2“ Plättchen hinzufügen - s. Hinweis Seite 8 unten.



Wenn der Spieler dieses Plättchen aktiviert/abwirft, kann er das abgebildete Ernteplättchen regelkonform in eine seiner Pressen legen.

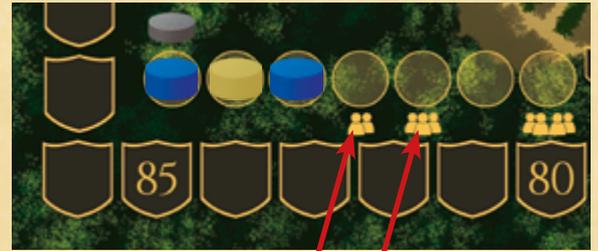


SPIELLENDE



Immer wenn ein Spieler eine seiner Aktionsscheiben in die oberste Reihe seines Weinguts bewegt und die Aktion ausgeführt hat, entfernt er die Scheibe anschließend und legt sie auf den am weitesten links befindlichen freien Platz der Spielendeleiste auf dem Spielbrett. Der Spieler erhält sofort 2 SP. Sobald der Platz oberhalb der aktuellen Spieleranzahl belegt ist, wird das Spielende ausgelöst. Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt, dann folgt eine Schlussrunde.

Wenn danach weitere Aktionsscheiben in die oberste Reihe eines Weinguts bewegt werden, werden sie auch entfernt, aber neben die Spielendeleiste gelegt und der Spieler erhält NICHT 2 SP.



Die Spieleranzahlssymbole zeigen die verschiedenen Plätze für Auslösung des Spielendes

SCHLUSSWERTUNG

In der Schlusswertung erhalten die Spieler folgende Punkte:

- 1- SP wie durch den eigenen Wertungsmarker auf der PRESTIGELEISTE angezeigt.
- 2- SP durch gesammelte **Kronen**. Jeder Spieler multipliziert die Anzahl der **Kronensymbole** auf seinen Marktkarten, seiner Startkarte und Prestigeplättchen mit dem Kronen-Multiplikator je nach Position seines Wertungsmarkers auf der Prestigeleiste und erhält diese Anzahl SP.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger! Ein Gleichstand für den Spielsieg wird durch mehr Geld gebrochen. Besteht auch dann noch Gleichstand, entscheidet die Spielerreihenfolge - der am Gleichstand beteiligte Spieler, der eher an der Reihe ist, hat dann gewonnen.

Beispiel 14



Miriam (Gelb) hat das oberste Feld der Prestigeleiste erreicht, sie hat 3 Kronen durch Marktkarten (ihre Startkarte hat sie umgedreht) und erhält $3 \times 3 = 9$ SP.



VARIANTE FÜR EIN KURZES SPIEL



Mit dieser Variante kann ein kürzeres Spiel gespielt werden mit neuen Herausforderungen, da es weniger Runden gibt und die Spieler von Anfang an größere Stärke haben.

Bis auf folgende Ausnahmen sind die Spielregeln unverändert:

- Die Spieler benutzen die B-Seite ihres Spielertableaus.
- Die Spieler legen ihre Aktionsscheiben in die zweite Reihe von unten des Weinguts ihrer Spielertableaus. Daher beginnt jeder Spieler auch schon mit beiden seiner gewählten Weinleseplättchen auf dem entsprechenden Weinlesefeld (und im 2-Spieler-Spiel auch mit dem Ziel-Weinleseplättchen).

CREDITS

Spielautoren: Rôla & Costa

Schachtelgrafik: James Churchill

Illustrationen & Gestaltung: Olivier Fagnère

Redaktion: Frank DiLorenzo

Entwicklung: Pedro Dominguez, David M Santos-Mendes, Bill Chapman, Paul M. Incao

Deutsche Übersetzung & Regelkorrekturen: Ferdinand Köther

Regelbearbeitung: Neil Horabin und Bill Chapman

Dank an Paul Grogan für seinen Beitrag und Rückmeldungen zum Regelheft.

Anmerkungen

Die Autoren und der Herausgeber möchten allen Testspielern danken.-

Ihre Zeit und Hingabe war für die Entwicklung des Spiels von großem Wert. Insbesondere gilt dies

für: Pedro Andrade, Carina Martins, Fábio Ferreira, João Carlos, Paulo Renato, Richard Wzorek,

Jay Vowles, Joshua Quinn und die Lansdale PA Board Game Group.



THE GAMES YOU WANT TO PLAY!



www.RnRgames.com

Copyright © PILE UP GAMES 2021. Alle Rechte vorbehalten.