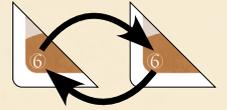




ZIELKARTENSTAPEL EREIGNISSE



Ein Ereignis wird nur ausgelöst oder ist aktiv, wenn die Karte **NACH** dem Auffüllen der Auslage auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist. Allerdings werden sofortige Ereignisse (⚡) immer sofort ausgelöst, sobald sie **WÄHREND** des Auffüllens der Auslage sichtbar werden. Um mit diesen Karten zu spielen, werden die Zielkarten mit gleicher Nummer gegen diese 15 Karten ausgetauscht. Dann werden alle 45 Karten gemischt und das Spiel kann beginnen.



Mit dem aktiven Spieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler sofort eine kostenlose Aktion **WEINGARTEN** mit Stärke 1 ausführen.



Mit dem aktiven Spieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler 1 Arbeiter zu seinen Pressen stellen, das kostet 1 Münze.



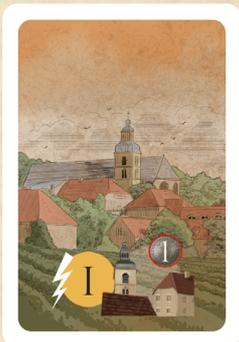
Mit dem aktiven Spieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler 1 Arbeiter auf eine Route stellen, das kostet 1 Münze.



Mit dem aktiven Spieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn erhält jeder Spieler 1 Münze.



Falls diese Karte auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist, kostet jede kostenpflichtige Aktion 1 Münze mehr.



Mit dem aktiven Spieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler sofort eine Aktion **DORF** mit Stärke 1 ausführen, wenn er dafür 1 Münze zahlt.



Falls diese Karte auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist, gibt es bei der Aktion **VERKAUF** 1 SP mehr bei jedem Verkauf, den der Spieler tätigt und für den er SP erhält.



Falls diese Karte auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist, gibt es bei der Aktion **VERKAUF** bei jedem Verkauf, den der Spieler tätigt, 1 Punkt mehr bei der Bestimmung des Verkaufswerts.



Falls diese Karte auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist, gibt es bei der Aktion **VERKAUF** 1 Münze mehr bei jedem Verkauf, den der Spieler tätigt und für den er Münzen erhält.



Falls diese Karte auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist, ist auch die Aktion **LOGISTIK** eine kostenpflichtige Aktion nach üblichen Regeln.



Falls diese Karte auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist, wird bei der Aktion **KELTEREI** ein Malus von -1 bei der Berechnung des Champagnerwerts in Abzug gebracht (Flaschen und Fässer).



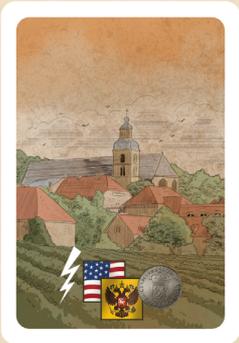
Falls diese Karte auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist, wird bei der Aktion **KELTEREI** ein Bonus von +1 bei der Berechnung des Champagnerwerts hinzugerechnet (nur Fässer)..



Falls diese Karte auf dem Zielkartenstapel sichtbar ist, wird bei der Aktion **KELTEREI** ein Bonus von +1 bei der Berechnung des Champagnerwerts hinzugerechnet (nur Flaschen)..



Mit dem aktiven Spieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler sofort den Bonus einer beliebigen Zielkarte in der Auslage nutzen, ohne diese abzuwerfen.



Mit dem aktiven Spieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler für 1 Münze 1 Flagge eigener Wahl kaufen.