

## Vintage

**Spieler** führen **reihum jeweils 1 Aktion** aus, indem sie ihre Aktionsmarker bzw. Aufseher setzen.

Gewählte Aktion *muss ausführbar* sein.

Auf jeden Kreis der Aktionsfelder muss **Anzahl Aktionsmarker = Zahl im Kreis** gesetzt werden.

➤ Aufseher ersetzt beliebig viele Marker (*außer bei Bootsbelegung*).

**Rundenende**, wenn alle Spieler ihre Marker/Aufseher eingesetzt bzw. gepasst haben.

### ☐ AKTIONEN:

**Weingut kaufen** – Weingut legen, Kaufpreis in VP zahlen. Pro Spieler maximal 1 x / Runde.

• Zusätzlich erhaltenen Aktionsmarker auf Bonusmarker nächster Runde legen.

**Wein pflanzen** – entsprechenden Spielstein in Leiste oberhalb Weingut legen, nie zwei gleiche pro Weingut!

• Bei 5 Sorten wird Ortsqualität um 1 erhöht (Marker unterhalb Weingut legen).

• **Schwarzer Wein** nur in **CIMA CORGO**.

Erhöht Ortsqualität sofort um 1 (bei 5 Sorten sogar um 2!)

**Ernte** – auf **allen** eigenen Weingütern, aber pro Spieler maximal 1 x / Runde. Nur möglich, wenn wenigstens 3 Sorten angepflanzt sind!

• Pro Weingut Portwein, Brandy oder beides. Fässer auf Weingut setzen.

• **Für Weinernte ist Brandy nötig!**

Jedes Weingut, auf dem Portwein geerntet wird, verbraucht 1 gelagertes Fass Brandy des Spielers.

• Gesamtanzahl Fässer durch Region vorgegeben (oberer Spielfeldrand).

• Für Wein **Qualitätsmarker** = Ortsqualität + Bonusmarker **setzen**.

• Geernteter **Brandy** wird **sofort** auf Spielertafel, gesetzt, maximal 3 – überzählige verfallen.

Brandy wird nie transportiert!

• Gerade geernteter Brandy kann nicht für Weinernte mit dieser Aktion genutzt werden.

• Sämtliche Weinfässer einer Ernte eines Weingutes können **nie getrennt** werden.

• Auf einem Weingut kann nur geerntet werden, wenn dort **keine Fässer** sind.

**Eigenes Boot bewegen** –

pro Bewegung 1 Marker setzen (**Aufseher nicht möglich** für diese Aktion).

• Flußaufwärts von

**Hafen zu Hafen = 1 Bewegung**,

• **flußabwärts insgesamt = 1 Bewegung**.

Für spätere Bewegung in dieser Runde einfach Marker hinzusetzen.

• Boot kann bis zu drei Ernten tragen/befördern. Ein-/ausladen (mit Qualitätsmarker!) während der Bewegung, auch ohne Bewegung möglich (während Ernte, wenn Boot im Hafen).

• Anzahl Boote/Hafen beliebig; je 1 Hafen/Region.

• Bei Ankunft in Gaia ausladen in eigenen

Keller, **Ruby** oder **Tawny**. Keller kann vier Ernten fassen – falls nicht genügend Platz für neue, müssen diese auf Boot bleiben.

Auch teilweise noch beladenes Boot kann wieder flussaufwärts fahren.

**Altern und verkaufen** – betrifft **alle Fässer** im **Keller**.

• Würfeln, Zahl zur Qualität der jeweiligen Ernte addieren. Fässer entsprechend der Qualität in Regale der **Lagerhäuser** verschieben, überzählige Fässer einer Stufe in nächst niedrigere. Zum Ende der Aktion jeweils VP falls Regal voll bzw. Satz-Anzahl erreicht im unteren Feld (untere Felder nehmen beliebig viele Fässer auf).

**Startspieler** – neuer Startspieler erst ab nächster Runde.

**Karte nehmen (offen oder verdeckt), Karte spielen** – erfordert jeweils Aktionsmarker oder Aufseher.

• Maximal 2 Karten gleichzeitig auf Hand. Wer nachziehen will und schon 2 Karten hat, muss eine ungenutzt abwerfen.

Auslage wird erst zum Rundenende aufgefüllt.

**RUNDENENDE** – offene Karten abwerfen, 4 neue auslegen.

Alle Spieler nehmen ihre Marker und Aufseher zurück.

Nächsten Erntebonus-Chip aufdecken.

**Finale Siegpunkte** s. Spielplan/Regel.

### Anmerkungen zu Karten:

• Bis zu 4 Schiffsbewegungen – Schiff kann nach Entladen in Gaia wieder weiter flußaufwärts fahren.

• Önologe - ... **eigenes** „Altern & Verkaufen ...“

• ~~Ernten~~ + 2 Weinfässer