

# VINHOS

In Vinhos (Een Portugees woord dat wijn betekent) vervul je de rol van wijnproducent in Portugal.

Je zult jezelf moeten bewijzen, door jouw label te promoten, een goede naam op te bouwen en in binnen- en buitenland prestige vergaren.

Je zult gedurende een periode van 6 jaar, je bedrijf uitbouwen, landgoed uitbouwen in de verschillende delen van Portugal, wijngaarden aankopen en wijnmakerijen bouwen.

Bekwame oenologen kunnen je helpen kwaliteit van je wijnen te verbeteren en de wijn experts zullen je wijnen beoordelen op smaak, aroma's, uitzicht en alcoholgehalte op de "Feira Nacional do Vinho Português", de Portugese wijnbeurs.

Elk jaar begint met een voorspelling van het weer voor het komende seizoen, en eindigt met de productie van de wijn. Bij de juiste weersomstandigheden, zal een buitengewone wijnoogst ervoor zorgen dat je hoge kwaliteitswijn kan produceren. Bewolkte periodes of hevige regenval hebben meestal verwoestende effecten. Je landgoed uitbouwen is de enige mogelijkheid om deze tegenslag te compenseren.

Met de tijd zal je wijn in waarde stijgen, maar enkel als je daarvoor de perfecte wijnkelder hebt gebouwd.

Je wijn verkopen aan de lokale horeca, zoals de Casa de Fados, het hotel en de wijnwinkel helpen voor de reputatie van je bedrijf. Hierdoor kan je beschikken over de nodige fondsen om je bedrijf uit te bouwen en het salaris van je oenologen te betalen. Maar zoals iedereen weet is geld alleen niet genoeg voor een goede reputatie.

Om een goede reputatie op de Internationale wijnmarkt op te bouwen, zal je moeten voldoen aan de vereisten van de verschillende landen, door continu hoge kwaliteitswijnen te exporteren.

Regelmatig wordt er een wijnbeurs georganiseerd. De keuze van de beste wijn, zijn waarde en kenmerken, is belangrijk voor de reputatie van je bedrijf en zal het verschil maken!

Het is aan jou om het juiste moment te kiezen voor de aankondiging van de wijn die je op de beurs zal presenteren. Een vroege aankondiging geeft je onmiddellijk een aantal voordelen, wacht je echter tot het laatste moment, dan bestaat de kans dat je een wijn kan presenteren van superieure kwaliteit, en weet je ook onmiddellijk welke van de kenmerken van je wijn het meest zullen worden gewaardeerd.

**De speler met de meeste punten aan het einde van het spel, is de winnaar.**

## Spelmateriaal

Druk voor het eerste spel alle onderdelen uit de kartons: Bankbiljetten, kenmerk fiches en wijnoogst, kelder, wijnwinkel, wijngaard, wijn, beurs en wijnexpert tegels

1) 1 Spelbord

2) 4 Spelersborden

3) 9 wijnoogst tegels

4) 96 Wijntegels

5) 16 Wijnmakerij tegels

6) 32 Wijngaard tegels

7) 9 Kelder tegels

8) 6 Porto tegels

9) 24 Wijnexpert tegels



Voorzijde



Achterzijde



Rode wijnzijde



Witte wijnzijde



Kostenzijde



Regiozijde



Voorzijde

Achterzijde



10) 36 Bankbiljetten (6x5000 Bagos, 12x2000 Bagos en 18x1000 bagos)



11) 1 Ronde/Taxatie aanduiding (houtkleurige cilinder)



12) 8 Oenologen (houtkleurige speelstukken)



13) 4 actie pionnen (1 cilinder in elk van de 4 spelerskleuren, geel, rood, blauw en paars)



14) 32 vaten in de 4 spelerskleuren (8 in elk van de 4 spelerskleuren, geel, rood, blauw en paars)



15) 36 schijfjes in de 4 spelerskleuren (9 in elk van de 4 spelerskleuren, geel, rood, blauw en paars)



16) 15 Regionale bekendheidsblokjes (houtkleurig)



17) 4 kenmerk fiches

Smaak

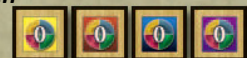
Aroma

Uitzicht

Alcohol%



18) 12 Beurstegels in de 4 spelerskleuren (3 in elk van de 4 kleuren, geel, rood, blauw en paars)





# Spelvoorbereiding

Een overzicht van de spelvoorbereiding voor een 4 spelers spel.

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel.

2. Elke speler kiest een kleur (geel, rood, paars of blauw) en ontvangt in zijn kleur:

- 8 tonnen
- 9 schijfjes
- 1 actie aanduiding
- 3 Beurs tegels
- 1 Spelersbord



Elk spelersbord toont:

4x landgoed (met telkens 3 velden)

4x overeenkomstig pakhuis (met telkens 2 velden)

Landgoed →

Pakhuis →



## Wijngaarden en Regionale bekendheidsblokjes.

12.1 Leg de Regionale bekendheidsblokjes op het bord als algemene voorraad.

12.2 Verdeel de wijngaard tegels volgens nummer in de linkerbovenhoek (geeft de regio aan), vorm 8 stapels. Schud de 8 stapels afzonderlijk en leg ze op het veld van de overeenkomstige regio met de kosten zijde zichtbaar. Leg de Porto tegels op het veld van de Douro regio.

*Bij een spel met 4 spelers wordt er met 8 regio's gespeeld, bij 3 spelers met 7, 2 spelers met 6. (Kies bij een spel met 2 of 3 spelers met welke regio's er wordt gespeeld. Leg de overblijvende wijngaard tegels terug in de doos. Wij raden voor een 1ste spel met 3 spelers aan om de Algarve tegels uit het spel te halen, bij 2 spelers de Algarve en Setúbal tegels).*

12.3 Elke speler koopt 1 wijngaard naar keuze en ontvangt de overeenkomstige wijntegel.

**Opmerking:** Elke regio heeft andere eigenschappen (je kan een overzicht vinden aan het einde van deze spelregels).

De speler moet:

- 1 regio kiezen,
- De bovenste wijngaard tegel van die regio kiezen.
- De prijs aangegeven op de kostenzijde betalen (in cash).
- De gekozen wijngaard tegel met de regiozijde zichtbaar op zijn spelersbord leggen.
- 1 van zijn schijfjes in de cirkel van de gekozen regio op het bord leggen.
- 1 regionaal bekendheidsblokje (uit de algemene voorraad) in een leeg blokjesveld van de gekozen regio leggen.
- 1 wijn tegel met waarde 2 nemen (bekijk voor Lisboa en Douro wijntegels de beschrijving van de eigenschappen).
- Leg de gekozen wijntegel op het meest linkse veld van het pakhuis onder de wijngaard (bekijk voor Dão wijntegels de beschrijving van de eigenschappen) met ofwel de rode wijn ofwel witte wijn zijde zichtbaar, overeenkomstig met de kleur aangegeven in de rechterbovenhoek van de wijngaardtegel.



**Opmerking:** Meerdere spelers kunnen de zelfde regio kiezen.

Als er minder dan 4 spelers aan het spel deelnemen, leg je de ongebruikte onderdelen en spelersborden terug in de doos.

## Overwinningpunten

3. Elke speler plaatst zijn scoreaanduiding (1 van zijn schijfjes) op het veld 0 van het scorespoor.

*Als een speler tijdens het spel punten verdient, worden deze onmiddellijk bijgeteld op het scorespoor.*



*De punten die je scoort bij de ivoren symbolen op het bord, worden pas aan het einde van het spel bijgeteld.*



## Wijn experts, Kelders en Wijnwinkels

11.1 Verdeel de wijnexperts in 4 stapels volgens de afgebeelde symbolen (Smaak, Aroma, Uitzicht en Alcoholpercentage). Schud elke stapel individueel en leg ze op de daarvoor voorziene velden.

11.2 Leg de kelder tegels op het bord

*(Bij 4 spelers, gebruik je 9 kelders, 3 spelers 7 en 2 spelers 5, de overgebleven kelders gaan terug in de doos).*

11.3 Leg de wijnmakerij tegels op het bord

*(Bij 4 spelers, gebruik je 16 winkels, 3 spelers 12 en 2 spelers 8, de overgebleven winkels gaan terug in de doos).*



# Spelvoorbereiding

## Wijnoogst tegels en Spelersvolgorde

**4.1** Leg de «0» (nul) wijnoogst tegel opzij. Schud de overige wijnoogst tegels en leg deze als verdeckte stapel op het daarvoor voorziene veld op het bord. Leg de «0» tegel open op de stapel. De wijnoogst tegel voor het eerste jaar is altijd de «0».

**4.2** Bepaal willekeurig wie de startspeler wordt. Elke speler plaatst zijn spelersvolgordeschipje (1 van je schijfjes) overeenkomstig op de bovenste rij in het spelersvolgorde gebied op het spelbord.

**Voorbeeld:** Rood is de startspeler, gevolgd door paars, blauw en geel.

## Wijntegels

**5.** Leg de wijntegels klaar naast het spelbord als algemene voorraad.



## Wijnproevers beurs

Op de wijnproevers beurs (Feira Nacional do Vinho Português) kunnen de spelers punten ontvangen afhankelijk van de kenmerken van hun voorgestelde wijnen (smaak, aroma's, uitzicht en alcoholgehalte)

**6.1** Leg 1 kenmerk fiche op het meest linkse veld van elke rij. Tijdens het spel zal hier de waarde worden aangegeven van de kenmerken.

**6.2** Elke speler legt zijn Beurs score schijfje (1 van zijn schijfjes) op dit symbool op het Beurs scorespoor.

Als de speler tijdens het spel beurspunten scoort, worden deze hier aangeduid.



## Banco do Vinho en investeringen

Elke speler heeft een bankrekening bij de Banco do Vinho waarop zijn inkomsten van de wijnverkoop worden gecrediteerd en die wordt gebruikt voor het betalen van het salaris van zijn oenologen. De stand van de rekening zal stijgen of dalen, afhankelijk van de gemaakte investeringen en de interest die van toepassing is.

**7.** Elke speler plaatst:  
Zijn bankrekeningschijfje (1 van zijn schijfjes) op veld 5 van zijn bankrekening.  
Zijn investeringsschijfje (1 van zijn schijfjes) op het "+1" veld van de investeringstabel.

Als een speler meer of minder geld op zijn rekening heeft, verplaatst hij zijn bankrekeningschijfje overeenkomstig voorwaarts of achterwaarts (1 veld = 1000 Bagos). Als een speler meer of minder investeringen heeft, verplaatst hij zijn investeringsschijfje overeenkomstig naar boven of onder.

## Bankbiljetten

**8.** Alle aankopen worden cash betaald (Bagos biljetten).



- De 1ste speler ontvangt 11000 Bagos
- De 2de speler ontvangt 11000 Bagos (12000 bij 2-speler spel)
- De 3de speler ontvangt 12000 Bagos
- De 4de speler ontvangt 12000 Bagos

De spelers leggen de biljetten voor zich neer als persoonlijke voorraad. Leg de overige biljetten naast het spelbord klaar, als algemene voorraad.



## Oenologen

**9.** Zet de oenologen op het spelbord

## Actie gebied en rondespoor

**10.1** Elke speler plaatst zijn actie aanduiding in het middelste veld van het actie gebied.

**10.2** Zet de Ronde/Taxatie aanduiding op het rondespoor op het veld linksboven.



# Spelverloop

Het spel loopt over 6 rondes, elke ronde stelt 1 jaar voor.

**De Ronde/Taxatie aanduiding** geeft het verloop van de jaren aan.



Elke ronde bestaat uit de volgende fases (steeds in dezelfde volgorde):



## Begin van de ronde

Elke ronde begint met de voorspelling van het weer voor het komende jaar.



## Acties uitvoeren

Elk jaar kunnen de spelers 2 van de 9 beschikbare acties uitvoeren. Hij kan wijngaarden kopen, wijnmakerijen bouwen, oenologen inhuren, kelders bouwen, wijnen verkopen of exporteren, passen of aankondigen welke wijn hij op de volgende beurs gaat presenteren. Hij kan ook gebruik maken van de voordelen die de 3 managers bieden.



## Onderhoud

De spelers berekenen de positieve of negatieve interest op hun investeringen, en betalen het salaris van hun oenologen.



## Productie

Spelers ontvangen 1 wijntegel voor elk landgoed met minstens 1 wijngaard op hun spelersbord, en leggen deze op het meest linkse veld van hun overeenkomstige pakhuis of kelder. Elk jaar schuift de wijn 1 veld naar rechts om de veroudering/rijping aan te geven. De kleur van de wijn is afhankelijk van de kleur van de wijngaard, de waarde wordt bepaald door het aantal wijngaarden, wijnmakerijen en oenologen op het landgoed en de weersomstandigheden van het lopende jaar.



## Wijnproeverbeurs

(Enkel het 3de, 5de en 6de jaar)

Aan het einde van het 3de, 5de en 6de jaar wordt er een wijnproeverbeurs georganiseerd. Elke speler presenteert er precies 1 wijn. De wijnexperts tegels kunnen worden gebruikt om extra beurspunten te verdienen. Hoe hoger de waarde van de wijn die de speler presenteert, hoe meer tegels hij kan gebruiken.



### Beschikbare acties

Wijngaarden	Kelders	Wijnmakerijen
Wijn experts	Passen/pers-mededeling	Oenologen
Export	Verkoop	Bank

### Voorbeeld: Productie fase

**Rood** produceert een "3" witte wijn. Hij legt deze in het meest linkse veld van het overeenkomstige pakhuis.



Pakhuis veld



**Paars** produceert een "2" rode wijn. Hij legt deze op het meest linkse veld van de overeenkomstige kelder.

Kelder

## Begin van de spelronde

Bij het begin van elk jaar, behalve het 1ste (het 1ste jaar begint met de fase: Acties uitvoeren) moeten de spelers:

- De wijnoogst tegel van het voorbije jaar afleggen, en de bovenste tegel van de wijnoogst stapel opendraaien. Het getal in de linkerbenedenhoek (van +2 tot -2) geeft de weersomstandigheden voor het huidige jaar aan. De weersomstandigheden beïnvloeden de productie van wijn aan het einde van het jaar. De wijnoogst tegel voor het 1ste jaar is de "0" tegel die werd geplaatst tijdens de spelvoorbereiding. Elk spel zal anders verlopen afhankelijk van de volgorde van de wijnoogst tegels. Spelers zullen tijdens het plannen van hun strategie goed rekening moeten houden met de weersomstandigheden.
- De kenmerkfiches 1, 2 of 3 velden naar rechts moeten schuiven, zoals aangegeven op de wijnoogst tegel. Als een kenmerk fiche het meest rechtse veld heeft bereikt, kan dit niet verder meer worden bewogen.

**Opmerking:** De kenmerken worden nooit terug op 0 gezet.

De kenmerkfiches worden niet verschoven bij aanvang van het 1ste jaar.



Bij aanvang van het 4de en 6de jaar, draaien de spelers die wijnexperts voor zich hebben liggen, deze open.

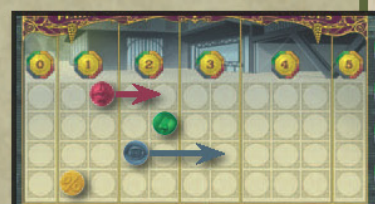
### Voorbeeld: Het 4de jaar

De wijnoogst tegel voorspelt een slecht jaar (productie levert 1 punt minder op).

Het kenmerk "uitzicht" wordt met 3 verhoogd, "smaak" met 2.



Verplaats het "uitzicht" fiche 3 velden naar rechts, de "smaak" fiche 2 velden.



De gele speler heeft 2 wijnexpert tegels voor zich liggen, en draait deze open.



Deze fase is onderverdeeld in 2 delen



## Deel 1:

**Zet de Ronde/Taxatie aanduiding op veld "1" van het lopende jaar om aan te geven dat deel 1 begonnen is.**

Beginnend met de startspeler, gevolgd door de andere spelers in volgorde aangegeven in het spelersvolgorde gebied op het spelbord **moet elke speler:**

- Zijn actie pion verplaatsen**
- De actie pion op de actie die hij wenst uit te voeren zetten.**
- De actie uitvoeren.**

## Verplaatsingsregels:

- Als de speler geen actie kan of wil uitvoeren**, moet hij zijn actie pion naar het **passen/persmededeling veld** verplaatsen en passen.
- Als de speler zijn actie pion verplaatst naar een aangrenzend veld (horizontaal, vertikaal of diagonaal), is deze verplaatsing gratis. **Als hij zijn actie pion naar een niet aangrenzend veld verplaatst, moet hij 1000 Bagos (cash) betalen aan de algemene voorraad.**
- Rood** kan zijn actie pion gratis naar een van de door de rode pijlen aangegeven velden verplaatsen. Anders moet hij 1000 Bagos (cash) aan de algemene voorraad betalen.
- De speler **moet 1000 Bagos (cash) betalen aan elke speler die zich al op zijn gekozen actieveld bevindt**, als er al andere spelers aanwezig zijn.
- De speler **moet 1000 Bagos (cash) betalen aan de algemene voorraad als de Ronde/Taxatie aanduiding zich op zijn gekozen actieveld bevindt.**



Als **rood** zich naar dit actieveld verplaatst, moet hij 1000 bagos (cash) betalen aan **paars**, en 1000 bagos (cash) aan de algemene voorraad.

**Opmerking:** Je bent verplicht je actie pion te verplaatsen, een speler kan dus niet 2 keer na elkaar dezelfde actie kiezen. Om zijn actie pion naar een veld te verplaatsen, moet de speler in staat zijn de gekozen actie uit te voeren en te betalen (cash), aan de andere spelers die al aanwezig zijn op het actieveld, of aan de algemene voorraad, als hij voor een niet aangrenzend veld kiest, of de Ronde/Taxatie aanduiding op die actie staat.

## Uitzondering:

- De actie pion naar het passen/persmededeling veld is altijd gratis**, ook als er zich al pionnen van andere spelers bevinden.
- Als de actie pion zich al op het passen/persmededeling veld bevindt, en de speler **kan geen andere actie uitvoeren, mag de pion op dat veld blijven staan.**

## Spelersvolgorde

Als de speler zijn actie pion naar het veld passen/persmededeling veld verplaatst, schuift hij zijn spelersvolgordeschipje van de bovenste naar de onderste rij, op een vrij veld naar keuze in het spelersvolgordegebied op het bord (Er mag slechts 1 spelersvolgordeschipje per veld worden geplaatst).



## Deel 2:

Van zodra alle spelers hun 1ste verplaatsing met hun actie pion hebben uitgevoerd, wordt **de Ronde/Taxatie aanduiding doorgeschoven naar veld 2**, om aan te geven dat het 2de deel van deze fase van start gaat.



**Indien nodig pas je de spelersvolgorde aan**, volgens de positie van de spelersvolgordeschipjes op de onderste rij in het spelersvolgorde gebied. De schijfjes die nog op de bovenste rij liggen worden doorgeschoven.



Beginnend met de huidige startspeler, gevolgd door de andere spelers in volgorde aangegeven in het spelersvolgorde gebied, **moet elke speler nogmaals** (zelfde regels als in deel 1) **zijn actie pion verplaatsen, naar een veld waarvan hij de actie wil uitvoeren. Voer de gekozen actie uit. Pas aan het einde van deel 2, indien nodig de spelersvolgorde nogmaals aan.**



**Voorbeeld:** het 4de jaar, het uitvoeren van acties, deel 1. Spelers verplaatsen de Ronde/Taxatie aanduiding in veld 1 van het 4de jaar.

**Rood** (1ste speler) verplaatst zijn actie pion van export naar wijnexperts. Het gekozen actieveld is aangrenzend, hij mag de actie pion dus gratis verplaatsen, maar de Ronde/Taxatie aanduiding ligt momenteel op de actie wijnexperts, hij zal dus 1000 Bagos aan de algemene voorraad moeten betalen. Hij voert de actie wijnexperts uit.



**Paars** verplaatst zijn actie pion van oenoloog naar passen/persmededeling.



Hij wil start-speler worden, en verplaatst zijn spelersvolgordeschipje naar het eerste veld op de onderste rij. Hij past en voert dus geen actie uit.

**Blauw** verplaatst zijn actie pion van kelders naar passen/persmededeling.

Hij wil als laatste aan de beurt komen, en zet zijn spelersvolgordeschipje dus in het laatste veld op de onderste rij.



Hij moet niets aan **paars** betalen, aangezien de passen/persmededeling actie altijd gratis is. Hij voert de persmededeling actie uit.

**Geel** verplaatst zijn actie pion van bank naar wijnexperts.

De gekozen actie is niet aangrenzend, en zowel **rood** als de Ronde/Taxatie aanduiding bevinden zich op de wijnexperts actie.



**Geel** moet dus 2000 Bagos betalen aan de algemene voorraad en 1000 Bagos aan rood. Hij voert de actie wijnexpert uit.



De Ronde/Taxatie aanduiding wordt doorgeschoven naar veld 2.



Het 2de deel zal volgens deze spelersvolgorde verlopen: **Paars, rood,**



## De Beschikbare acties:

Wijngaarden, wijnmakerijen, oenologen, kelders, verkoop, export, bank, wijnexperts, passen/persmededeling

**Opmerking:** De hoeveelheid spelmaterial is beperkt, en kan dus uitgeput geraken tijdens het spel.

De uitzonderingen hierop zijn

**Bagos biljetten:** In het onwaarschijnlijke geval dat de algemene voorraad uitgeput is, houden de spelers hun transacties bij op een blaadje papier.

**Wijntegels:** In het onwaarschijnlijke geval dat de algemene voorraad van een bepaalde waarde uitgeput geraakt, kunnen de spelers verschillende tegels gebruiken om de benodigde waarde samen te stellen. (als ook dat niet mogelijk is, gebruik je iets vervangend naar keuze).

Alles wat de speler bezit, legt hij zichtbaar voor alle spelers voor zich neer.



### Wijngaarden

Een speler die deze actie kiest **moet van minstens 1 regio in Portugal een wijngaard kopen**, maar mag niet meer dan 1 wijngaard van elke regio kopen.

Voor elke gekozen regio moet de speler:

- De bovenste wijngaard tegel van de stapel nemen.
- De aangegeven prijs (cash) op de kostenzijde betalen.
- De tegel met de regiozijde zichtbaar op zijn spelersbord leggen in een vrij landgoed veld naar keuze.

Er mag slechts 1 (wijngaard of wijnmakerij) tegel per landgoed veld worden gelegd.

**Binnen 1 landgoed** moeten de wijngaarden allemaal van **dezelfde regio** zijn en **dezelfde kleur wijn produceren (wit of rood)**. Er zijn van elke regio 2 witte en 2 rode wijngaarden, er kunnen dus in elk landgoed slechts 2 wijngaarden worden gelegd.

Als het **de eerste wijngaard in een landgoed** is, plaatst de speler **1 van zijn schijfjes** (uit zijn voorraad) in de cirkel van de overeenkomstige regio op het spelbord. De schijfjes geven aan in welke regio de spelers een landgoed bezitten.

Als het **de 2de wijngaard** is die de speler in zijn landgoed plaatst, plaatst hij **geen schijfje** op het bord. Er staan **4 landgoederen afgebeeld op het spelersbord (telkens met 3 velden)**, een speler kan dus maximum 4 schijfjes op de kaart plaatsen.

- Indien mogelijk plaats je een Regionaal bekendheidsblokje (van de algemene voorraad) in 1 vrij blokjesveld van de gekozen regio.

Een speler kan geen 2 wijngaarden van dezelfde regio kopen in 1 Wijngaard actie.

Er is geen beperking op het aantal spelers dat een landgoed mag bezitten in dezelfde regio.

Een speler kan meer dan 1 landgoed bezitten (en daarom meer dan 1 schijfje) in dezelfde regio.

*De verschillende eigenschappen van de regio's worden beschreven aan het einde van deze spelregels.*

**Kosten zijde**   **Regio zijde**

Afkomst →   ← Wijnkleur & productie waarde

Prijs →   ← Eigenschap van de regio

**Voorbeeld:**

**Rood** heeft al wijngaard tegels in 3 van zijn landgoederen: 1 in Algarve (witte wijn), 1 in Dão (rode wijn) en 2 in Alentejo (witte wijn).

Hij koopt 1 rode Minho en start een nieuw landgoed. Hij betaald 3000 Bagos (cash) en plaatst de rode Minho in zijn 4de landgoed. Hij legt 1 Regionaal bekendheidsblokje en 1 van zijn schijfjes in de regio cirkel.

Hij koopt 1 witte Algarve en breidt zijn Algarve landgoed uit, betaald hiervoor 4000 bagos (cash) en plaatst 1 Regionaal bekendheidsblokje in het blokjesveld van de Algarve. Dit is zijn 2<sup>de</sup> wijngaard in dit landgoed, hij plaatst dus geen schijfje bij op de kaart. Hij kan zijn Rode Dão landgoed (bovenste tegel van de Dão stapel is witte wijn) en zijn Alentejo landgoed (heeft al 2 witte wijngaarden) niet uitbreiden.



### Wijnmakerijen

Een speler die deze actie uitvoert **moet 1 of 2 wijnmakerijen bouwen**.

Voor elke wijnmakerij moet de speler:

- **3000 Bagos (cash) betalen**
- **1 wijnmakerij tegel van het bord nemen.**
- De wijnmakerij tegel **op zijn spelersbord leggen op een vrij veld van een landgoed**. Er mag slechts 1 (wijngaard of wijnmakerij) tegel per landgoed veld worden gelegd. Er mogen **maximum 2 wijnmakerijen** worden gebouwd **per landgoed**.
- Indien mogelijk plaats je 1 Regionaal bekendheidsblokje (uit de algemene voorraad). Als er op het landgoed al wijngaarden liggen, plaats je het blokje in een vrij blokjesveld van de overeenkomstige regio, anders leg je het blokje op de wijnmakerij tot het landgoed een wijngaard bevat van een bepaalde regio. Op dat moment verplaats je de blokjes van de wijnmakerij naar de blokjesvelden in de overeenkomstige regio.

**Voorbeeld:**

**Blauw** koopt 2 wijnmakerijen. 1 ervan gebruikt hij om zijn Douro landgoed uit te breiden, de andere om een nieuw landgoed op te richten. Hij betaald 6000 Bagos (cash) en legt 1 Regionaal bekendheidsblokje in een vrij blokjesveld van de Douro regio en 1 blokje op zijn wijnmakerij op het nieuwe landgoed.

In een volgende speelronde koopt hij 1 Alentejo wijngaard en legt deze in het landgoed met enkel de wijnmakerij. Hij verplaatst het blokje van de wijnmakerij op dat moment naar het blokjesveld van de Alentejo regio.

Productiewaarde van de wijnmakerij →  

De kleur van de wijn (rood of wit) is afhankelijk van de kleur van de wijngaard(en) op het landgoed.







## Oenologen

Een speler die deze actie uitvoert moet **1 of 2 Oenologen inhuren**.

Voor elke oenoloog moet de speler:

- **1000 Bagos (cash) betalen**
- **1 Oenoloog figuur** van het bord **nemen**.
- **De Oenoloog op een vrije wijnmakerij** naar keuze plaatsen. Er mag maar 1 Oenoloog per wijnmakerij worden gezet.

Elk jaar moet de speler 1000 Bagos **van zijn bankrekening** betalen per Oenoloog die hij in dienst heeft.



**Productiewaarde van de oenoloog**

De kleur van de wijn (rood / wit) is afhankelijk van de kleur van de wijngaard(en) op het landgoed.

**Voorbeeld: Paars**

heeft slechts 1 vrije wijnmakerij. Hij kan dus maar 1 oenoloog inhuren.



Hij betaalt 1000 bagos (cash) en plaatst een oenoloog figuur op de vrije wijnmakerij.



## Kelders

Een speler die deze actie uitvoert moet **1 kelder bouwen**:

De speler moet:

- **2000 Bagos (cash) betalen**.
- **1 kelder tegel** van het speelbord **nemen**.
- De kelder **op een van de pakhuizen** naar keuze leggen op zijn spelersbord. 1 wijnkelder kan over 1 pakhuis worden gebouwd.

**Alle wijntegels die op dat moment in het pakhuis liggen**, als er al wijntegels liggen, **worden naar de kelder verplaatst, met in acht name van hun ouderdom**. De wijn in het meest linkse veld van het pakhuis, komt dus in het meest linkse veld van de kelder, de wijn in het 2de veld van het pakhuis, in het 2de veld van de kelder.

- **Indien mogelijk plaats je 1 Regionaal bekendheidsblokje** (van de algemene voorraad). Als er op het landgoed al wijngaarden liggen, plaats je het blokje in een vrij blokjesveld van de overeenkomstige regio, anders leg je het blokje op de kelder tot het landgoed een wijngaard bevat van een bepaalde regio. Op dat moment verplaats je de blokjes van de wijnmakerij naar de blokjesvelden in de overeenkomstige regio.

De kelder zorgt ervoor dat je de wijn ouder kan laten worden. Daarbovenop stijgt de waarde van de wijn voor export, verkoop en de beurs, elk jaar dat de wijn in de kelder ligt.



**Voorbeeld: Geel**

heeft al een "4" en een "5" wijn geproduceerd, die zich nog in een pakhuis in zijn Alentejo landgoed bevinden.

Hij koopt een kelder en bouwt deze over zijn Alentejo pakhuis.

Hij verplaatst de "4" wijn naar het meest linkse veld in zijn kelder en de "5" wijn naar het 2de veld.



Hij legt een Regionaal bekendheidsblokje op het blokjesveld in de Alentejo Regio.

Om de volgende acties beter te begrijpen, moet de speler begrijpen hoe wijn wordt gemaakt, hoe deze rijpt, hoe zijn waarde wordt berekend bij productie (productiewaarde), bij verkoop, export en bij beurzen (wijnwaarde).

## De wijn: Rijping en productie



Aan het einde van elke jaar (Productiefase), **schuift elke wijntegel in de pakhuizen en kelder 1 veld naar rechts, om aan te geven dat ze 1 jaar hebben gerijpt**.

Als een wijn daardoor uit het meest rechtse veld van het pakhuis of de kelder wordt geschoven, kan deze niet meer verder rijpen. De wijn gaat verloren en moet worden afgelegd.

Vervolgens start de productie van het huidige jaar.

Voor elk landgoed op het spelersbord waar minstens 1 wijngaard ligt (als er enkel wijnmakerijen en/of kelders liggen wordt er geen wijn geproduceerd) moet de speler:

- De productiewaarde berekenen (zie onder)
- 1 wijntegel van de overeenkomstige waarde nemen uit de algemene voorraad.
- Die wijntegel op het meest linkse veld van het pakhuis of de kelder van dat landgoed leggen, met de rode wijn of witte wijn zijde naar boven. De kleur van de wijn wordt aangegeven door de wijngaard tegel(s).



**Voorbeeld:**

De wijnoogst tegel: -2

Op het meest linkse veld van het Lisboa pakhuis van **blauw** ligt een wijntegel, die vorig jaar werd geproduceerd. De tegel schuift 1 veld naar rechts, om aan te geven dat, deze 1 jaar rijpt heeft.



Hij ontvangt geen wijntegel voor zijn landgoed zonder wijngaarden: Een landgoed kan enkel wijn produceren als er wijngaard(en) aanwezig zijn.







## Productie waarde

De productie waarde van wijn is afhankelijk van verschillende factoren: De weersomstandigheden van het lopende jaar (afgebeeld op de wijnoogst tegel), het aantal wijngaarden op een landgoed die bepalen hoeveel druiven er worden geproduceerd, het werk van de oenologen om de kwaliteit van de wijn te verbeteren, en de wijnmakerijen, die voor opslag zorgen en de oenologen huisvesten.

De productiewaarde wordt als volgt bepaald:

- + 2 punten voor elke wijngaard op het landgoed.
- + 1 punt voor elke wijnmakerij op het landgoed.
- + 2 punten voor elke oenoloog op het landgoed.
- +/- de weersomstandigheden (+2 tot -2), die worden aangegeven in de linkerbenedenhoek van de huidige wijnoogst tegel.

Alvorens wijn te produceren mogen de oenologen worden verplaatst naar andere vrije wijnmakerijen.

Een wijn met productiewaarde 0 produceren, wil zeggen dat er geen wijn wordt geproduceerd, en de speler ontvangt dan dus geen wijn tegel.



## Wijn waarde

Als de wijn wordt verkocht, geëxporteerd of wordt gepresenteerd op de beurs, wordt de waarde bepaald door de productie waarde, de regionale bekendheid en de rijptijd in de kelder.

De wijn waarde wordt als volgt bepaald:

**Productiewaarde**

- + 1, 3 of 5 voor het rijpen in de kelders
- + (optioneel) 1 of 2 punten voor de regionale bekendheid:

Als de speler ervoor kiest om de regionale bekendheid te gebruiken, neemt hij 1 of 2 blokjes terug uit de overeenkomstige wijnregio, en ontvangt 1 punt per blokje



Als de speler ervoor kiest de regionale bekendheid niet te gebruiken, neemt hij geen blokjes weg maar ontvangt hij ook geen extra punten daarvoor.

De blokjes die worden weggenomen gaan terug naar de algemene voorraad. Regionale bekendheidsblokjes kunnen door alle spelers worden gebruikt, met een schijfje in de overeenkomstige regio cirkel op de kaart (het maakt niet uit wie de blokjes heeft geplaatst).

(vervolg)

Hij ontvangt geen wijn tegel voor zijn Minho landgoed.

Productie waarde is 0:

+ 2 punten voor de wijngaard.

- 2 punten voor de wijnoogst tegel.

Een wijn produceren met waarde 0, wil zeggen dat er geen wijn wordt geproduceerd.

Hij ontvangt 1 wijn tegel voor zijn Lisboa landgoed

Productiewaarde is 4:

+ 2 voor de wijngaard

+ 2 voor de 2 wijnmakerijen

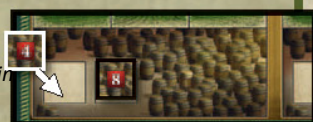
+ 2 voor de oenoloog

- 2 voor de wijnoogst tegel



Zijn Lisboa wijngaard produceert rode wijn, de wijntegel zal dus met de rode zijde naar boven worden geplaatst.

Hij legt de zonet geproduceerde "4" wijn tegel in het meest linkse slot van zijn overeenkomstige pakhuis.



**Voorbeeld:** Paars heeft 1 wijn (productie waarde 5) in het 3de slot van zijn Dão landgoed kelder liggen.



In de Dão regio bevinden zich 4 regionale bekendheidsblokjes. Hij gebruikt 1 van de blokjes, en legt deze terug in de algemene voorraad.

De wijn waarde is daarom 9:

+ 5 i.v.m. Productiewaarde

+ 3 voor het rijpen

+ 1 dankzij het regionale bekendheidsblokjes.



## Verkoop

Een speler die deze actie uitvoert moet 1 of meer wijnen verkopen (van zijn spelersbord), aan 1 of meer van de lokale horecagelegenheden: de Casa de Fados, het hotel en de wijnwinkel

Voor elke wijn moet de speler:

- a. Een vat (uit zijn persoonlijke voorraad) op een vrij verkoopveld in het verkoopgebied op het spelbord plaatsen. Op elk veld kan slechts 1 vat worden geplaatst. De wijn waarde moet daarbij gelijk of hoger zijn dan de aangegeven waarde van dat veld.

De rode wijn kan enkel op de "rode wijn" velden worden verkocht, witte wijn op de "witte wijn" velden. Van zodra je een vat hebt geplaatst, mag dat niet meer worden verplaatst.

Rode wijn  
verkoop velden  
Witte wijn



- b. Verwijder 1 of 2 bekendheidsblokjes zoals hiervoor beschreven, als je deze nodig zou hebben om de juiste waarde te bekomen die nodig is voor een verkoop veld.

**Opmerking: De speler kan geen regionale bekendheidsblokjes verwijderen als hij ze niet heeft gebruikt.**

- c. De wijntegel afleggen

- d. Zijn bankrekeningschijfje overeenkomstig het getal op het verkoopveld verplaatsen (onafhankelijk van de wijnwaarde) (1 veld = 1000 bagos). Als zijn rekeningstand 24 is, kan de speler geen Bagos meer bijzetten.

Voorbeeld

**Blauw** beslist om zijn rode wijn (productie waarde 6) op het 2de veld in zijn Setúbal kelder te verkopen.



In de Setúbal liggen 2 regionale bekendheidsblokjes, maar hij beslist om deze niet te gebruiken.

De waarde van de wijn is 7: productiewaarde 6 + 1 voor het rijpen.

Hij mag een vat plaatsen op een van de rode verkoopvelden met waarde 7 of minder.



In een vorige verkoopsactie heeft hij al een vat witte wijn bij het hotel geplaatst, om de witte wijn met waarde 6 te verkopen. Nu plaatst hij terug een vat bij het hotel, op het rode wijn veld met waarde 7.

Hij verplaatst zijn bankrekeningschijfje 7 velden vooruit.





## Neem de vaten van een van de lokale horecagelegenheden terug.

**Alvorens een actie uit te voeren, of voor de beurs mag een speler 2 van zijn vaten terug nemen van dezelfde lokale horecagelegenheid.** Hij mag dit zoveel keer doen als hij zelf wil.



Voor elke 2 vaten dat de speler terugneemt, moet hij indien mogelijk 2 regionale bekendheidsblokjes in 2 verschillende regio's naar keuze plaatsen.

De vaten gaan terug naar de speler zijn persoonlijke voorraad, hij kan ze onmiddellijk opnieuw gebruiken voor verkoop, voor export of voor managers.

Het is niet toegestaan slechts 1 vat terug te nemen, of 2 vaten van verschillende horecagelegenheden terug te nemen.

### Voorbeeld:

**Paars** beslist om 2 vaten terug te nemen van bij het hotel en 2 vaten van bij de wijnwinkel. Hij kan het overgebleven vat bij de wijnwinkel niet terugnemen. Hij moet 4 blokjes plaatsen (in minstens 2 verschillende regio's). Hij gebruikt ze onmiddellijk om zijn verkoopsacties uit te voeren. Hij koopt vervolgens zijn rode Douro (wijn waarde 3). Hij plaatst 1 vat op het veld "3" verkoop veld bij de Casa de Fados. Hij verkoopt ook zijn witte Lisboa wijn (wijn waarde 12). Hij plaatst 1 vat op het "10" verkoop veld bij de wijnwinkel. Hij verplaatst zijn bankrekeningschijfje 13 velden.



## Export

Een speler die deze actie uitvoert moet 1 of meer wijnen exporteren (van zijn spelersbord), naar 1 of meer buitenlandse markten (elke kolom vertegenwoordigt een andere markt).

Voor elke wijn moet de speler:

- 1 vat** (uit zijn persoonlijke voorraad) op een vrij veld in het export gebied plaatsen. Er mag maximum 1 vat per veld worden geplaatst. De wijn waarde moet gelijk of hoger zijn dan de waarde aangegeven op het veld. Van zodra een vat op een veld is geplaatst mag dit vat niet meer worden verplaatst of teruggenomen.
- 1 of 2 regionale bekendheidsblokjes terugnemen** zoals al beschreven, als je deze nodig zou hebben om de juiste waarde te bekomen die nodig is voor een export veld.

**Opmerking: De speler kan geen regionale bekendheidsblokjes verwijderen als hij ze niet heeft gebruikt**

- De wijn tegel afleggen



Hij ontvangt onmiddellijk het aantal overwinningpunten (vanaf nu, OP), gelijk aan de waarde aangegeven naast de rij van het exportveld (onafhankelijk van de wijnwaarde en de waarde van het exportveld).



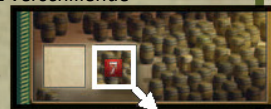
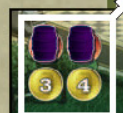
Aan het einde van het spel wordt elke kolom bekeken, om te bepalen wie de grootste exporteur per buitenlandse markt is. De speler met de meeste vaten in die kolom, ontvangt de OP aangegeven boven de kolom. Bij een gelijk aantal, worden de punten verdeeld (afgerond naar beneden) onder de spelers met het gelijke aantal.

**Voorbeeld: Paars** heeft geen vaten meer in zijn persoonlijke voorraad. Hij heeft 1 vat nodig om de export actie te kunnen gebruiken. 2 van zijn vaten staan bij de Casa de Fados. Hij beslist om deze terug te nemen. 1 van de vaten gebruikt hij onmiddellijk. Hij legt 2 blokjes in 2 verschillende regio's naar keuze.

Hij exporteert de wijn (productie waarde 7) van het 2de veld in zijn Dão pakhuis.

Als hij het vat op het export veld met waarde 8 of 9 wil plaatsen, moet hij 1 of 2 blokjes wegnemen uit de Dão regio (hij ontvangt geen punten voor het rijpen van de wijn, omdat de wijn niet in een kelder lag). Als hij de wijn op het export veld met waarde 7 of 6 wil zetten, mag hij geen blokjes wegnemen uit de Dão regio, aangezien hij dan geen blokjes nodig heeft. Hij kiest ervoor het vat op export veld 7 te plaatsen in de 1ste kolom, en ontvangt onmiddellijk 5 OP.

Einde van het spel: **Paars** ontvangt 6 OP voor de 1ste kolom, **blauw** 8 voor de 2de kolom. **Blauw**, **geel** en **rood** ontvangen elk 3 OP voor de 3de kolom, paars 12 OP voor de 4de kolom.



## Bank

Een speler die deze actie uitvoert moet 1 of meer van de volgende acties uitvoeren, zoveel keer als hij wil en in de volgorde die hij wenst:

- Geld opnemen van zijn rekening:**

De speler verplaatst zijn bankrekeningschijfje 1 of meer velden terug en ontvangt het overeenkomstig aantal bankbiljetten uit de algemene voorraad (1 veld = 1000 Bagos).



Als zijn bankrekeningschijfje dit veld bereikt, verliest de speler onmiddellijk 2 OP en kan hij geen geld meer opnemen van zijn rekening.

- Geld storten op zijn bankrekening:**

De speler verplaatst zijn bankrekeningschijfje 1 of meer velden verder, en betaalt het overeenkomstige aantal bankbiljetten aan de algemene voorraad (1 veld = 1000 Bagos). Als het bankrekeningschijfje veld 24 bereikt, kan de speler geen geld meer bijstorten.

- Investeren:**

Voor elke investering wordt het investeringsschijfje 1 veld verder geschoven. De kosten (te betalen met geld van de bankrekening) voor de verplaatsing worden rechts van de investeringstabel aangegeven. De speler verplaatst zijn bankrekeningschijfje overeenkomstig terug. Als het investeringsschijfje het veld "+3" bereikt, kan de speler niet meer investeren.



### Voorbeeld:

**Geel** neemt 3000 Bagos op van zijn bankrekening. Hij verplaatst zijn bankrekeningschijfje 3 velden terug (van 14 naar 11) en neemt 3000 Bagos cash uit de algemene voorraad.



Vervolgens gaat hij investeren. Hij verplaatst zijn investeringsschijfje 1 veld naar boven (van -1 naar 0). Hij verschuift zijn bankrekeningschijfje 3 velden terug (van 11 naar 8).

Hij investeert nogmaals, zijn investeringsschijfje schuift een veld naar boven (van 0 naar +1), en zijn bankrekeningschijfje 2 velden terug (van 8 naar 6).



**Rood** stort 5000 Bagos op zijn rekening. Hij verplaatst zijn bankrekeningschijfje 5 velden verder (van 19 naar 24) en legt 5000 cash bij de algemene voorraad.





## Desinvesteren

Op eender welk moment tijdens een spel kan de speler ervoor kiezen om te desinvesteren (zoveel keer als hij zelf wil).

Bij elke desinvestering, **verplaatst de speler zijn investeringsschijfje 1 veld terug**, en **ontvangt hij het bedrag in Bagos (cash) aangegeven aan de linkerkant** van de investeringstabel uit de algemene voorraad. Als het investeringsschijfje het veld "-2" bereikt, kan de speler niet meer desinvesteren.



Tijdens de fase: "onderhoud" ontvangt of betaald de speler interest, overeenkomstig met de positie van het investeringsschijfje.

**Opmerking:** Spelers kunnen hun bagos (cash) niet gebruiken om hun negatieve interest te betalen.



Aan het einde van het spel, ontvangt de speler het aantal OP aangegeven links naast de rij waar zijn bankrekeningsschijfje staat.

## Voorbeeld:

**Blauw** is aan de beurt. Hij wil zijn actiepion verplaatsen naar een niet aangrenzend veld om de wijngaard actie uit te voeren. Hij heeft niet genoeg Bagos (cash). Hij desinvesteert 4 keer. Hij verplaatst zijn investeringsschijfje 4 velden (+3 naar -1). Hij ontvangt 11000 Bagos cash van de algemene voorraad. Hij kan nu zijn actiepion verplaatsen naar de wijngaard actie.



Aan het einde van het spel:

**Rood** ontvangt 18 OP, **Geel** 3 OP, **blauw** en **paars** ontvangen geen OP.



## Wijnexperts

Een speler die deze actie uitvoert moet 1 of 2 wijnexperts inhuren.

Per wijnexpert moet de speler:

- Een stapel kiezen.
- De bovenste tegel van de gekozen stapel nemen.
- 1000 Bagos betalen (cash).
- De tegel open voor zich neer leggen.

De speler koopt de 1ste tegel, en beslist vervolgens of hij nog een 2de wil kopen, van dezelfde stapel.

Elke tegel stelt 1 wijnexpert voor, die gespecialiseerd is in 1 van de kenmerken van de wijn (Smaak, Aroma, Uitzicht of Alcoholpercentage).

Tijdens de fase wijnproeverbeurs, kan de speler een aantal van zijn wijnexperts spelen om zijn wijn te promoten en beurspunten te verdienen.

Hoe hoger de waarde van zijn gepresenteerde wijn, hoe meer experts hij kan gebruiken. Na de beurs moet de speler alle gebruikte experts afleggen.

## De eigenschappen van de experts

Elke wijnexpert heeft nog extra eigenschappen.

Tijdens zijn speelbeurt kan de speler **1 of meer experts spelen** om die extra eigenschap te gebruiken. Deze eigenschap wordt aangegeven in het bovenste deel van de expert tegel. De beschrijving van deze extra eigenschappen, en wanneer deze kunnen worden gebruikt, kan je aan het einde van deze spelregels vinden.

Als de speler ervoor kiest de extra eigenschap van de wijnexpert te gebruiken, kan hij de wijnexpert niet gebruiken bij de volgende beurs fase. Hij moet zijn expert tegel omdraaien (verdekt), om aan te geven dat deze al werd gebruikt.



Bij het begin van ronde 4 en ronde 6, worden de verdeckte tegels terug open gedraaid. Hij kan de tegels dan opnieuw gebruiken (voor de extra eigenschap of bij de volgende beurs fase)

Een speler mag maximum 6 wijn expert tegels voor hem hebben liggen. Als een speler al 6 experts bezit, en nieuwe inhurt, moet hij tegels afleggen tot hij terug 6 tegels heeft. Hij kan zowel openliggende als gedekte tegels afleggen. De tegels gaan terug onder de juiste stapel. Ingehuurde experts komen steeds open voor de speler te liggen.

## Voorbeeld:

**Paars** koopt de "Smaak" expert tegel als bovenste van de stapel. Hij betaalt 1000 Bagos, en legt de tegel open voor zich neer. Hij beslist nu om nog een 2de "smaak" expert te kopen.



Hij neemt deze van dezelfde stapel, betaalt 1000 Bagos cash en legt deze ook open voor zich neer.

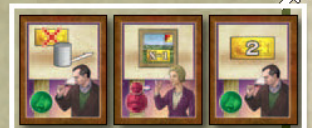
## Voorbeeld:

**2de jaar (fase: acties uitvoeren):** **Paars** heeft 5 wijnexpert tegels voor zich liggen. (4 open en 1 verdeckte waarvan hij de actie al gebruikte). Hij voert de export actie uit en gebruikt de eigenschap van 1 van zijn wijnexperts. Hij draait de gebruikte expert tegel om (verdekt). Hij heeft nu 3 open en 2 verdeckte tegels voor zich liggen.



**3de jaar (fase: acties uitvoeren):** Hij voert de wijnexperts inhuren actie uit, en koopt 2 tegels. Hij mag niet meer dan 6 tegels bezitten, dus moet hij een van de tegels afleggen. Hij kiest ervoor 1 van de verdeckte (al gebruikte) tegel af te leggen. De 2 nieuwe expert tegels legt hij open voor zich neer. Hij heeft nu 5 open experts en 1 verdeckte expert tegel voor zich liggen.

**3de jaar (beurs actie):** De verdeckte tegel mag hij niet gebruiken. Hij gebruikt 3 van zijn openliggende experts. Na de beurs legt hij deze 3 experts af. Hij heeft nu nog 2 open en 1 verdeckte expert.



**4de jaar:** Hij draait de verdeckte expert terug open.





## Passen/persmededeling

Als de speler zijn actie pion op het passen/persmededeling veld plaatst, moet hij eerst zijn spelersvolgordeschijfje in het spelersvolgorde gebied van de bovenste rij, naar een willekeurig vrij veld op de onderste rij verschuiven (er mag slechts 1 schijfje per veld worden gezet).

Vervolgens kan de speler

1. **Niets doen (passen)** (als hij de persmededeling actie niet wil of kan uitvoeren).  
**OF**
2. **De persmededeling actie uitvoeren** (hij kondigt in een persmededeling aan welke wijn hij wil voorstellen op de volgende beurs).

Als de speler deze actie uitvoert moet hij:

- a. **De wijn** die hij op de volgende beurs wil presenteren op zijn spelersbord aanduiden.
- b. **Bepalen hoeveel wijnexperts** hij volgens onderstaand overzicht (1 tot 4) hij mag gebruiken tijdens de volgende Beurs fase, **en de beurs tegel met de juiste waarde** nemen (uit zijn persoonlijke voorraad). **Als de waarde van de wijn hoger is dan 9 (dus 10 of meer), ontvangt de speler 1 beurspunt voor elk punt dat de wijn meer waard is dan 9.** Dus voor een wijn met waarde 10, ontvangt de speler 1 punt, wijn waarde 11 geeft 2 punten, bij 12 wordt dat 3 punten, enz. **Hij verplaatst zijn beurscore-schijfje overeenkomstig.**



- c. **Zijn beurstegel, met de juiste zijde zichtbaar, op een vrij beurs veld naar keuze leggen.** Er kan slechts 1 beurstegel per veld worden gelegd. **Van zodra de beurs tegel is geplaatst mag deze niet meer worden verplaatst of teruggenomen tot het einde van de volgende beurs.**

**Op elk beursveld staan 2 kenmerken en 1 bonus afgebeeld.**

De speler ontvangt, afhankelijk van het gekozen beursveld **onmiddellijk** het volgende:

- **Voor elk afgebeeld kenmerk, de beurspunten** dat dit kenmerk waard is (waarde bovenaan het gedeelte waar het kenmerkfiche ligt, 0-5). **Hij verplaatst zijn beurs-scoreschijfje overeenkomstig.**
- **De afgebeelde bonus:** 3000 Bagos (cash van de algemene voorraad) of 1 wijnexpert (de bovenste tegel van een stapel naar keuze) of 2 extra beurspunten.

**Opmerking:** De beurspunten die een speler verdient worden nooit terug op 0 gezet.

- d. (optioneel) 1 of 2 van zijn vaten (uit zijn persoonlijke voorraad) in het managers gebied plaatsen.

**Voor elke manager** (Alexandre, Beatriz en Constantino) moet de speler:

1. **Controleren** of de wijn die hij wil voorstellen, **voldoet aan de manager zijn wensen voor dit jaar** (aangegeven op de huidige wijnoogst tegel: (Alexandre zijn wensen worden getoond bij de A, Beatriz bij de B en Constantino bij de C). **Alexandre** wil wijn met een bepaalde kleur, **Beatriz** wil wijn met een bepaalde minimumwaarde en **Constantino** wil wijn uit bepaalde regio's.
2. **Als er aan de wensen is voldaan, bepalen of hij 1 vat** (uit zijn persoonlijke voorraad) **op dat manager veld** wil plaatsen.



**Voorbeeld: 4de jaar, deel 1 (Acties uitvoeren)**



**Rood** verplaatst zijn actie pion naar het passen/persmededeling veld.

Hij verplaatst zijn spelersvolgordeschijfje naar de onderste rij in het 1ste veld. Hij kiest ervoor om de persmededeling actie uit te voeren.

Hij kondigt aan dat hij op de 2de beurs (aan het einde van jaar 5) een rode wijn (productie waarde 5) uit het 4de veld in zijn Douro kelder zal voorstellen.



Hij gebruikt 2 Regionale bekendheidsblokjes. Hij neemt de blokjes uit de Douro regio en legt deze terug in de algemene voorraad.

De waarde van de wijn is dan 12: 5 productie waarde + 5 voor het rijpen + 2 voor de 2 verwijderde regionale bekendheidsblokjes. Hij mag daarom tot 4 wijnexperts gebruiken bij de volgende beurs. Hij neemt de beurstegel met waarde 4 uit zijn persoonlijke voorraad.



Hij ontvangt 3 beurspunten, omdat de wijn waarde 12 is (3 punten meer dan 9) en verplaatst zijn beurs-scoreschijfje overeenkomstig (van 14 naar 17). Hij legt zijn beurstegel op het Uitzicht/smaak beurs veld (met de 4 zichtbaar).

Het "Smaak" kenmerkfiche ligt in het "2" gebied, Het "uitzicht" fiche in het "4" gebied. De speler ontvangt 6 beurspunten voor de kenmerken (het beurs-scoreschijfje wordt verder gezet, van 17 naar 23) en dankzij de afgebeelde bonus ontvangt hij 3000 Bagos cash.

Een vrij beursveld



De wensen van de managers zijn als volgt:



**Alexandre** wil een witte wijn, **Beatriz** wil een wijn met minstens waarde 9, **Constantino** wil een wijn uit regio 1 (Minho), 3 (Dão), 4 (Douro) of 7 (Setúbal).

De wijn die de **rode** speler wil voorstellen (Rode wijn met waarde 12 uit Douro) voldoet dus aan de wensen van Beatriz en Constantino. Hij kan dus 1 vat bij Beatriz plaatsen, en 1 vat bij Constantino.

Hij beslist om enkel een vat bij Beatriz te plaatsen.

Vervolgens legt hij de wijntegel af.





**1 persmededeling actie** laat de speler toe tot 2 vaten op 2 verschillende managervelden te plaatsen. Ook al voldoet de wijn aan de wensen van de 3 managers, mag de speler maximum 2 vaten op 2 verschillende managervelden naar keuze plaatsen. Er zijn geen beperkingen voor het aantal vaten (van dezelfde of verschillende) kleuren er op een managerveld mogen staan. Spelers kunnen er ook voor kiezen om geen vaten te plaatsen.

Spelers kunnen geen vaten plaatsen tijdens het 1ste jaar.

**Opmerking:** de speler moet precies 1 wijn voorstellen, voor elke beurs (dus 3 wijnen in het volledige spel). Hij kan dus 3 keer vaten op de managervelden plaatsen tijdens het spel. Na het plaatsen mogen de vaten niet meer worden teruggenomen. Maar ze kunnen wel worden verplaatst volgens onderstaande regels.

e. **Verwijder 1 of 2 bekendheidsblokjes** zoals al beschreven, als hij ze nodig heeft om de waarde van de wijn te laten stijgen, en zo meer wijnexperts te gebruiken, of om aan Beatriz haar wensen te voldoen.

**Opmerking:** De speler kan geen regionale bekendheidsblokjes verwijderen als hij ze niet heeft gebruikt.

f. **De wijntegel afleggen**

**Opmerking:** Als de speler zijn actie pion naar het passen/persmededeling veld verplaatst en hij heeft al 1 van zijn beurstegels op een beursveld gelegd, moet hij passen.

**Opmerking:** Aan het begin van de "Wijnproevers beurs" fase, moeten alle spelers die nog geen wijn hebben aangeduid om te presenteren, dat doen. Na de beurs fase, nemen de spelers hun beurstegels terug.

### De voordelen

Tijdens de fase "Acties uitvoeren", mag de speler voor of na de verplaatsing van de actie pion en/of het uitvoeren van de actie, 1 van zijn wijnen aan een manager geven, met wie hij connecties heeft. De speler mag dan 1 van zijn vaten in de rij van die manager verplaatsen, en krijgt daarvoor een voordeel. (Bonusactie of multiplier)



**Opmerking:** de actie pion verplaatsen en bijhorende actie uitvoeren is verplicht.

Om van zo'n voordeel gebruik te kunnen maken moet de speler:

- Een wijnfiche naar keuze afleggen** (kleur, waarde of afkomst speelt geen rol) van zijn spelersbord.
- 1 van de vaten** van op een managerveld of een bonusveld **verplaatsen**, (vaten op multiplervelden mogen niet meer worden verplaatst).
- naar een ander veld in dezelfde rij:**

- Een bonusactie-veld:** De speler moet de afgebeelde actie onmiddellijk uitvoeren, en de eventuele kosten betalen. Er is geen limiet voor het aantal vaten (in dezelfde of verschillende kleuren) die samen op een bonusactie-veld mogen staan. Hetzelfde vat mag tijdens een volgende beurt terug worden verzet, volgens dezelfde regels: 1 wijnfiche afleggen, 1 ton verplaatsen, ontvang 1 voordeel.

**Opmerking:** Het vat moet worden verzet naar een ander veld.

OF

- Een Multiplerveld:** De speler plaatst zijn vat op een vrije positie op een multiplerveld. Er mag slechts 1 vat per positie worden gezet. Een speler mag maximum 1 vat per multiplier veld plaatsen. Van zodra een vat op een multiplerveld staat, mag het niet meer worden verplaatst.

De speler ontvangt onmiddellijk OP of aan het einde van het spel.

De speler kan op geen enkel ander moment deze vaten verzetten.

De speler kan tijdens elk deel van de fase "acties uitvoeren" slechts 1 vat verplaatsen, en dus 1 bijhorend voordeel verdienen.

De beschrijving van de bonusacties en multipliers vind je achteraan in deze spelregels.

### 5de jaar, deel 2 (acties uitvoeren):

**Rood** verplaatst zijn actie pion terug naar het pass/persmededeling veld. Hij heeft al aangekondigd welke wijn hij wil voorstellen, dus moet hij passen. Hij kan dus geen extra vaten op de managervelden plaatsen.

### Voorbeeld: 4de jaar, deel 1 (acties uitvoeren):

**Blauw** kiest voor de actie Persmededeling.



Hij kondigt aan dat de wijn die hij wil voorstellen op de 2de beurs (einde van het 5de jaar) zijn Witte Minho wijn met waarde 9 is. De wijn voldoet aan de wensen van alle 3 de experts.

Hij mag 2 vaten plaatsen bij 2 verschillende managers naar keuze.

Hij heeft al een vat bij Alexandre geplaatst tijdens het 3de jaar, toen hij zijn wijn voor de 1ste beurs bekend maakte.

Hij kiest ervoor om 1 vat op het veld van Alexandre te plaatsen en 1 vat op het Beatriz veld. Hij legt de wijntegel van de aangekondigde wijn af.



Hij mag nu onmiddellijk een wijn afleggen naar keuze om een vat te verplaatsen en het bijhorende voordeel te ontvangen. Hij kan 1 van zijn 3 vaten verplaatsen. Hij legt 1 wijn af naar keuze en verplaatst 1 vat van Alexandre's veld naar het verkoopsbonus actie veld. Hij voert de verkoopsbonus actie uit.



Bonus actie velden

Multiplier velden

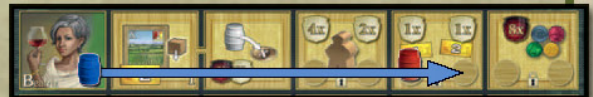
### 4de jaar, deel 2 (acties uitvoeren)

**Blauw** kiest voor de actie de oenologen. Hij legt 1 wijn naar keuze af en verplaatst 1 vat van het verkoopsbonus actie veld naar het wijnmakerijbonus actie veld. Hij voert de wijnmakerijbonus actie uit, gevolgd door de oenoloog actie.



### 5de jaar, deel 1 (acties uitvoeren)

**Blauw** kiest voor de actie wijngaarden. Hij legt 1 wijn naar keuze af en verplaatst 1 vat van Beatriz naar het Cashmultiplier veld. Aan het einde van het spel ontvangt hij het aangegeven aantal OP, vervolgens voert hij zijn wijngaard actie uit. Dit vat kan niet meer worden verzet.



### 5de jaar, deel 2 (acties uitvoeren)

**Blauw** kiest voor de actie kelders. Hij legt 1 wijn naar keuze af en verplaatst zijn vat van de wijnmakerijbonus naar het wijnmultiplier veld. Hij ontvangt onmiddellijk het aangegeven aantal OP. Dan voert hij de kelder actie uit. Dit vat kan niet meer worden verplaatst.







**Zet de Ronde/Taxatie aanduiding op het juiste veld** voor het lopende jaar, om aan te geven dat de fase "onderhoud" begint.



Gebruik makend van hun bankrekening bij de Banco do Vinho, moet elke speler:

- Interesten betalen of ontvangen overeenkomstig zijn investeringen.** Hij verplaatst zijn bankrekeningschijfje vooruit of achteruit zoals aangegeven door zijn investeringsschijfje.  
Als hij de interest niet kan betalen, moet de speler nadat hij alles heeft betaald wat hij kon, een wijnmakerij van zijn spelersbord afleggen. Als hij geen wijnmakerij bezit, moet hij een wijngaard naar keuze afleggen.
- Zijn oenologen betalen**, als hij er in dienst heeft.  
Hij verplaatst zijn bankrekeningschijfje evenveel velden achteruit als hij oenologen op zijn spelersbord heeft. Als hij niet kan betalen moet hij de oenologen die hij niet kan betalen oenologen ontslaan. De ontslagen oenologen worden terug op het speelbord geplaatst.

**Opmerking:** De speler kan geen oenologen ontslaan als hij genoeg geld op zijn bankrekening heeft staan om hun salaris te betalen.

**-2** Als de speler zijn bankrekeningschijfje in een van deze gevallen het veld "-2" bereikt, verliest hij onmiddellijk 2 OP en kan niet meer verder betalen. Als het schijfje al op dit veld staat verliest de speler geen 2de keer OP.

**Opmerking:** Spelers kunnen hun Bagos cash niet gebruiken om interesten te betalen of salaris, ze kunnen ook de positieve interest niet cash ontvangen.

**Voorbeeld:**

**Paars** zijn investeringsschijfje staat op veld "+1". Hij zet zijn bankrekeningschijfje 1 veld verder.  
**Blauw** zijn investeringsschijfje staat op veld "0".



Zijn bankrekeningsschijfje wordt niet verplaatst. **Rood** zijn investeringsschijfje staat op veld "-2". Hij kan niet alle interesten betalen. Hij verplaatst zijn bankrekeningsschijfje 1 veld terug.

Hij verliest 2 OP en moet een wijnmakerij van zijn spelersbord afleggen.

**Blauw** heeft 3 oenologen op zijn spelersbord. Hij kan er slechts 2 betalen. Hij verplaatst zijn bankrekeningschijfje 2 velden achteruit. Hij verliest 2 OP en moet 1 oenoloog naar keuze van zijn spelersbord verwijderen.

**Paars** en **rood** hebben geen oenologen op hun spelersbord, dus zij verplaatsen hun bankrekeningschijfje niet. **Rood** verliest niet nog een keer OP.



## Productie



**Zet de Ronde/Taxatie aanduiding op het juiste veld** voor het lopende jaar, om aan te geven dat de fase "Productie" begint.



Zoals al beschreven, moet elke speler eerst **elke wijntegel** die nog op zijn spelersbord ligt **1 veld naar rechts schuiven**. Als er geen veld meer beschikbaar is, kan de wijn niet meer verder rijpen. De wijn wordt dan afgelegd.

Vervolgens **ontvangt hij voor elk landgoed waar minstens 1 wijngaard op ligt een wijntegel**, en plaatst hij deze op het meest linkse veld van zijn pakhuis of kelder in dat landgoed met de "witte wijn" of "rode wijn" zijde zichtbaar overeenkomstig met de wijngaard. De productiewaarde van de wijn wordt berekend zoals beschreven op blz. 8 (Productie waarde). Voor de productie mogen de spelers hun oenologen verplaatsen als ze nog vrije wijnmakerijen hebben. Een wijn produceren met productie waarde 0, wil zeggen dat er geen wijn wordt geproduceerd, dus ontvangt de speler ook geen wijntegel.

**Bij het 1ste, 2de, 4de jaar**, eindigt het jaar hier.

**Bij het 3de, 5de of 6de jaar**, wordt de fase "wijnproeverbeurs" uitgevoerd, daarna eindigt het jaar.

**Voorbeeld:**

**Paars** verplaatst alle wijntegels op zijn spelersbord 1 veld naar rechts. Hij moet de wijntegel (productiewaarde 3) die op het 2de veld van zijn Algarve pakhuis ligt afleggen, omdat deze niet langer kan rijpen.



Hij verplaatst 1 oenoloog van de zijn wijnmakerij op het Minho landgoed, naar de lege wijnmakerij op zijn Algarve landgoed.

Vervolgens berekent hij de productiewaarde van de wijn per landgoed, neemt de overeenkomstige wijntegel en legt deze in de meest linkse velden van zijn overeenkomstige pakhuisen.

## Wijnproeverbeurs (enkel het 3de, 5de en 6de jaar)



**Zet de Ronde/Taxatie aanduiding op het juiste veld** voor het lopende jaar, om aan te geven dat de fase "wijnproeverbeurs" begint.



De spelers moeten, als ze dat kunnen, 1 wijn presenteren op elke beurs. Elke speler die minstens 1 wijntegel op zijn spelersbord heeft liggen, en nog geen beurstegel op een beursveld heeft gelegd via een persmededeling moet dat nu doen in spelersvolgorde, zoals beschreven bij (Passen/Persmededeling actie): Kondig aan welke wijn je wilt voorstellen, beslis of je Regionale bekendheids-blokjes van de regio wil gebruiken, bepaal het maximum aantal experts dat je kan gebruiken, leg de beurstegel en ontvang beurspunten en een bonus, plaats indien gewenst 1 of 2 vaten op de managers en leg als laatste de wijntegel af. Spelers die geen wijn kunnen voorstellen op de beurs, plaatsen ook geen beurstegel, en nemen dus niet deel aan de beurs.

**Dan start de beurs.**

**Elke speler moet:**

- Neem alle openliggende wijnxperts op hand.
- Beslis in het geheim, hoeveel en welke wijnxperts je wilt gebruiken, volgens deze regels:

**Voorbeeld:** 5de jaar, fase "wijnproeverbeurs"

**Blauw** heeft als enige nog geen beurstegel op een beursveld gelegd. Hij kondigt nu aan dat hij zijn Terras do Sado witte Wijn (Wijn waarde 4) zal presenteren op de beurs.

Hij kan maximum 1 wijnxpert gebruiken.

Hij plaatst zijn beurstegel (met waarde "1" zichtbaar)



op het veld met uitzicht & alcoholpercentage kenmerken. Hij ontvangt de beurspunten voor die 2 kenmerken, en 2 punten voor de bonus van het beursveld.

De wijn voldoet aan de wensen van Constantino, hij plaatst dus 1 van zijn vaten op het Constantino veld.

Aangezien het niet de fase "acties uitvoeren" is mag hij nu niet 1 van zijn vaten verplaatsen. **De 2de beurs gaat van start.**





- **Het maximum aantal wijnexperts** dat een speler kan gebruiken wordt aangegeven door de beurstegel die hij op het beursveld heeft gelegd. Het is toegestaan geen experts te gebruiken.
- **Het soort wijnexperts (dus de specialisaties)** dat hij kan gebruiken wordt aangegeven door het beursveld waarop hij zijn beurstegel heeft gelegd.  
*Voorbeeld: Het gekozen beursveld geeft "uitzicht" en "smaak" aan, dus kan de speler alleen uitzicht en smaak experts gebruiken.*

- c. Hij legt de tegels die hij wil gebruiken voor zich op tafel, maar houdt deze nog verborgen, zodat de andere spelers niet kunnen zien hoeveel en welke experts zullen worden gebruikt.

Vervolgens draaien alle spelers gelijktijdig hun gekozen expert tegels open.

Eerst worden **voor alle "verplaats kenmerk" symbolen** (de symbolen met een pijltje) op de gebruikte tegels de overeenkomstige kenmerkfiches 1 veld naar rechts verplaatst.

Vervolgens levert **elke expert** punten op voor de speler die deze heeft gespeeld. **De beurspunten** worden bovenaan de kolom waar het kenmerkfiche zich bevindt weergegeven (0-5). **De speler verplaatst zijn beurs-scorefiche overeenkomstig.** Nu wordt het klassement van de beurspunten die de spelers al hebben verdiend, bekeken. De 3 beste spelers op het beurs-scorespoor ontvangen onmiddellijk het aantal OP volgens onderstaande tabel.

1ste Beurs (jaar 3)	2de Beurs (jaar 5)	3de Beurs (jaar 6)

De 4de speler ontvangt geen OP, maar hij mag 1 van de bovenste experttegels van een stapel naar keuze nemen (zie onder). Bij een gelijke stand, wordt het totaal aantal OP dat door de gedeelde plaats wordt verdiend, verdeeld (naar beneden) onder de spelers met de gelijke stand.

**Opmerking:** De beurs punten die de spelers hebben tijdens het spel verdienen, worden nooit terug naar 0 gezet. Aan het einde van elke beurs (dus 3 keer tijdens het spel) ontvangen spelers OP afhankelijk van hun positie op het beurs-scorespoor op dat moment.

**Opmerking:** Als een speler geen wijn kan presenteren, verdient hij ook geen OP, het maakt daarbij niet uit waar zijn beurs-scorefiche staat. Hij ontvangt ook geen wijnexpert als hij zich op de 4de plaats bevindt.

Aan het einde van de Beurs:

- Alle spelers leggen hun gebruikte wijnexperts af, en leggen deze terug onder de juiste stapel.
- Bij een 4-speler spel, neemt de speler die laatste staat op het beurs-scorespoor 1 van de bovenste wijnexpert tegels van een stapel naar keuze, en legt deze voor hem neer (bij een 2 of 3-spelersspel ontvangt de speler die laatste staat geen wijnexpert).  
Als hij al 6 wijnexperts voor zich heeft liggen, mag hij kiezen of hij de gratis wijnexpert wel of niet neemt. Beslist hij om de wijnexpert te nemen, zal hij 1 van de experts die al voor hem neerliggen (open of verdekt) terug onder de juiste stapel moeten leggen. Bij een gelijke stand voor de laatste plaats ontvangen beide spelers een wijnexpert.
- De spelers nemen hun beurstegel terug, en leggen deze terug in hun persoonlijke voorraad.
- Pas de spelersvolgorde aan. De speler die laatste staat op het beurs-scorespoor wordt de nieuwe startspeler, de voorlaatste wordt de 2de speler, enz. Bij een gelijke stand wordt de positie van de spelers met de gelijke stand behouden.

**Voorbeeld:**

**Blauw** heeft 35 beurspunten, **Paars** 26, **rood** en **geel** hebben beide 20 beurspunten. Het is de 3de beurs, dus **blauw** ontvangt 15 OP, **paars** 10 OP en **rood** en **geel** elk 2 OP  $(5+0)/2$ .

Alle spelers leggen hun gebruikte wijnexperts af. **Rood** en **geel** ontvangen beiden 1 wijnexpert omwille van hun gelijke stand op de laatste plaats.

Aan het begin van de beurs was **blauw** de startspeler, **rood** 2de, **paars** 3de en **geel** 4de.

De posities op het beurs-scorespoor zijn: **Blauw** 1ste, **paars** 2de, **rood** en **geel** laatste.

De nieuwe spelersvolgorde wordt dan: **Rood**, **geel**, **paars** en **blauw**.

**Blauw** heeft 5 wijnexperts voor hem liggen, allemaal verdekt. Hij kan geen wijnexperts gebruiken.

**Paars** heeft 3 wijnexperts open en 1 gesloten voor hem liggen. Zijn beurstegel geeft aan dat hij 3 experts mag gebruiken. Omdat hij de beurstegel in het Uitzicht/smaak beursveld legt mag hij alleen uitzicht en/of smaak experts gebruiken.

**Rood** heeft maar 1 open expert voor zich liggen. Hij plaatste zijn beurstegel op het uitzicht/aroma beursveld, hij mag dus enkel uitzicht en/of aroma experts gebruiken. Hij kan dus geen experts gebruiken.

**Geel** heeft 6 wijnexperts open voor zich liggen. Zijn beurstegel geeft aan dat hij tot 4 smaak en/of aroma experts mag gebruiken.



De beurs begint

**Blauw** staat 1ste op het beurs-scorespoor met 15 beurspunten, **paars** 2de met 6 beurspunten, **rood** 3de met 5 beurspunten en **geel** 4de met 4 beurspunten.

De spelers maken allemaal tegelijk bekend welke wijnexperts ze gaan gebruiken.

**Paars** beslist om 2 smaak experts te gebruiken.

**Geel** kiest voor 3 Aroma en 1 smaak expert.

**Blauw** en **rood** gebruiken geen experts.



De experttegels geven aan dat Smaak 2 velden verder moet worden gezet, Aroma 1 veld verder. Het kenmerkfiche voor smaak bevindt zich nu in de zone "4" en het aroma fiche in zone "3".



**Paars** scoort 8 beurspunten en **geel** 13 beurspunten.

De posities op het beurs-scorespoor worden dan:

**Geel** 1ste met 17 beurspunten, **blauw** 2de met 15 beurspunten, **paars** 3de met 14 beurspunten en **rood** 4de met 5 beurspunten.

Het is de 2de beurs (5de jaar), dus ontvangt **geel** 12 OP, **blauw** 8 OP, **paars** 4 OP en **rood** geen OP.

**Paars** en **geel** leggen hun gebruikte wijnexperts af. **Rood** kiest een wijnexpert tegel. Hij kiest voor de expert bovenaan de "uitzicht" stapel.

De nieuwe spelersvolgorde wordt:

**Rood**, **paars**, **blauw** en **geel**





# Einde van het spel

Na de 3de beurs (einde van het 6de jaar), mag elke speler in spelersvolgorde, volgens de al beschreven regels, **1 wijntegel afleggen** van zijn spelersbord om **1 vat te verplaatsen** van een managerveld of bonusactie veld **naar een ander veld** in dezelfde rij, en het **voordeel daarvoor te ontvangen**. Denk eraan dat vaten die al op een multiplieveld staan niet meer mogen worden verplaatst.

Doe dit tot alle spelers hebben gepast. Van zodra een speler heeft gepast, kan hij later niet meer terug meedoen. De spelers kunnen de eigenschappen van hun openliggende wijnexperts nog gebruiken.

## Het spel eindigt:

Spelers ontvangen OP voor:

- De meerderheid in de verschillende kolommen van de buitenlandse markten (zie export actie)
- De rekeningstand (zie bank actie)
- Sommige multipliers (zie onder bij Multipliers)

## De speler met de meeste OP wint het spel.

Bij een gelijkspel, wint de speler met de meeste vaten in het export gebied. Is het dan nog gelijk, wint de speler met het meeste geld (cash en bank), de spelers kunnen nog desinvesteren.

## Wijnexperts en hun eigenschappen



Deze tegel kan worden gebruikt tijdens de wijngaard actie. Het laat de speler toe een korting van 1000 Bagos te krijgen op elke wijngaard die hij aankoopt.



Deze tegel kan worden gebruikt tijdens de wijngaard actie. Het laat de speler toe de wijngaardstapel in 1 regio te rangschikken alvorens een wijngaard te kopen.



Deze tegel kan worden gebruikt, alvorens een actie uit te voeren. Het laat de speler toe 1 van zijn vaten terug te nemen uit het export, verkoop, voordelen of managers gebied. Het vat gaat terug naar de speler zijn persoonlijke voorraad, hij mag dit vat onmiddellijk terug gebruiken.



Deze tegel kan op elk moment tijdens het spel worden gebruikt. Het laat de speler toe om onmiddellijk 2000 Bagos (cash) uit de algemene voorraad te nemen.



Deze tegel kan worden gebruikt, alvorens een actie uit te voeren of voor de beurs fase. Het laat de speler toe 1 regionaal bekendheidsblokjes te plaatsen in 1 regio naar keuze.



Deze tegel kan worden gebruikt alvorens de actie pion te verplaatsen. Het laat de speler toe, zijn actie pion gratis te verplaatsen. (Niet betalen voor verplaatsing naar een niet aangrenzend veld, geen ronde taxatie aanduiding kost betalen, en niet aan al aanwezige spelers betalen.)

## Multipliers



Aan het einde van het spel ontvangt de speler OP voor elke kelder op zijn spelersbord.

4 OP als zijn vat in het linkerslot staat, 2 OP voor het rechterslot.



Aan het einde van het spel ontvangt de speler OP voor elke oenoloog op zijn spelersbord.

4 OP als zijn vat in het linkerslot staat, 2 OP voor het rechterslot.



Aan het einde van het spel ontvangt de speler OP voor elk volledig bebouwd landgoed (alle 3 de velden zijn bezet met wijngaarden en wijnmakerijen) op zijn spelersbord.

4 OP als zijn vat in het linkerslot staat, 2 OP voor het rechterslot.



De speler legt 1 wijn naar keuze af (van zijn spelersbord) en ontvangt **onmiddellijk** evenveel OP als de wijn waarde (productiewaarde + rijping + (eventueel) verwijderde regionale bekendheidsblokjes ).



De speler ontvangt **onmiddellijk** 8 OP als hij op dat moment open wijnexperts heeft die gespecialiseerd zijn in de 4 verschillende kenmerken.



De speler ontvangt **onmiddellijk** 1 OP voor elk regionaal bekendheidsblokjes in de regio's waar minstens 1 van zijn schijfjes ligt.

**Opmerking:** Spelers mogen een multiplier veld bezetten, ook als ze niet aan de afgebeelde criteria kunnen voldoen. In dat geval ontvangen ze geen OP.



Aan het einde van het spel ontvangt de speler OP voor elke wijngaard op zijn spelersbord.

2 OP als zijn vat in het linkerslot staat, 1 voor het rechterslot.



Aan het einde van het spel ontvangt de speler OP voor Bagos (cash) die hij in zijn persoonlijke voorraad heeft (je mag nog desinvesteren).

1 OP per 1000 Bagos als zijn vat in het linkerslot staat, 2000 voor het rechterslot.



Aan het einde van het spel ontvangt de speler OP voor elke wijnmakerij op zijn spelersbord.

2 OP als zijn vat in het linkerslot staat, 1 voor het rechterslot.



## Bonus Acties



De speler koopt een wijnmakerij voor 1000 Bagos (cash). Hij plaatst deze op zijn spelersbord volgens de normale spelregels.

De speler koopt 1 wijngaard naar keuze met een korting van 2000 Bagos. Hij plaatst deze op zijn spelersbord volgens de normale spelregels.

De speler neemt gratis 1 van de bovenste wijnexperts van een stapel naar keuze, en legt deze open voor zich neer.



De speler voert 1 verkoopactie uit (volgens de normale spelregels).

De speler voert 1 exportactie uit (volgens de normale spelregels).

De speler verplaatst zijn investeringsschijfje gratis 1 veld naar boven.

## Eigenschappen van de regio's



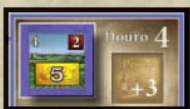
**1. Minho:** Spelers kunnen geen kelders bouwen op een Minho landgoed.



**2 Trás-os-montes:** De speler ontvangt 2 extra beurspunten als hij een Trás-os-montes wijn presenteert op een beurs.



**3. Dão:** Als een speler zijn eerste Dão wijngaard plaatst op een landgoed, ontvangt hij 1 kelder, en plaatst deze over het pakhuis op dat landgoed. De speler plaatst geen extra regionale bekendheidsblokjes voor die kelder. Als de speler tijdens de **spelvoorbereiding** Dão kiest, ontvangt hij onmiddellijk 1 kelder. Hij plaatst de wijntegel in het meest linkse slot van de kelder.



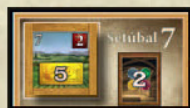
**4. Douro:** Als de speler zijn eerste Douro wijngaard plaatst op een landgoed, ontvangt hij meteen 2 porto tegels. Tijdens de productie fase moet hij kiezen tussen de productie van Douro wijn (volgens de normale regels) of porto. Als hij voor porto kiest, voegt hij 3 punten bij de productiewaarde en legt 1 van zijn porto tegels terug in de Douro regio. Kiest de speler tijdens de **spelvoorbereiding** een Douro wijngaard, ontvangt hij een wijntegel met waarde 2 of met waarde 5, afhankelijk van zijn keuze om Douro wijn of porto te produceren.



**5 Lisboa:** Als een speler zijn eerste Lisboa wijngaard plaatst op een landgoed, ontvangt de speler 1 wijnmakerij. Hij plaatst de wijnmakerij bij in het Lisboa landgoed. De speler plaatst geen extra regionale bekendheidsblokjes voor die kelder. Als de speler een Lisboa wijngaard kiest tijdens de **spelvoorbereiding**, ontvangt hij onmiddellijk een wijnmakerij en een wijntegel met waarde 3.



**6 Alentejo:** Elk regionaal bekendheidsblokjes is 2 (i.p.v. 1) waard. Zoals gewoonlijk kunnen de spelers 1 of 2 blokjes van Alentejo nemen, wat hen in dit geval 2 of 4 extra punten voor de waarde van hun wijn oplevert.



**7 Setúbal:** Als (tijdens het spel of de **spelvoorbereiding**) een speler zijn eerste Setúbal wijngaard op een landgoed plaatst, mag hij 2 experts nemen. Hij neemt de bovenste experts van 1 of 2 stapels naar keuze, en legt ze open voor zich neer.



**8 Algarve:** De speler telt bij het berekenen van de wijnwaarde altijd 1 punt bij.

**Opmerking:** Deze voordelen krijg je enkel bij het plaatsen van de 1<sup>ste</sup> wijngaard in een landgoed, dus niet bij het plaatsen van een 2de wijngaard in een landgoed.

Auteur: Vital Lacerda  
Grafische vormgeving: Mariano Iannelli

*The Author wishes to warmly thank Sandra Sarmento, Bruno Valério, Alexandre Bezerra, Alison Roberts, Ricardo Gama, Helena Pereira, João Tereso, Gonçalo Moura, Vasco Chita, Carlos Ferreira, João Madeira, Pedro Sampaio, Ruben Rodrigues, Hugo Pinto, Cristina Barbosa, Tiago Duarte, Sofia Morais, Filipe Nunes, Paulo Inácio, David Dagoma, Baloo, Rui Barata, Luís Evangelista, Eduardo Cruz, Pedro Silva, João Ribeiro, Paulo Nicholas, Nuno Sentieiro, Sara Guerreiro, Tiago Nunes, Nuno Lobato, João Palmeira, Paulo Soledade, Luís Costa, Wade Duym, Lara Morris, Pam Ellis, Jason Conaway, and many others from the boardgamers groups of Lisboa, Porto, Aveiro and the Columbus Area Boardgaming Society.*

*Special thanks to: My loving wife Sandra and my two beautiful daughters Inês and Catarina, for all time I took away from them to design this game, and for their suggestions, discussions, support, patience and friendship.*

*To Hélio Andrade, Duarte Conceição, António Vale and Sgrovi, for their unending playtests, availability, and excellent ideas.*

*And finally to Nathan Morse, for all the support, for our enjoyable endless conversations on the web, and most of all, for the new friendship built during this creation process. Without you all this game could never happen. I hope you love it as I do.*  
Vital

*Our thanks go also to: Luca Fachini, Francesco Pessina and Giuseppe Ammendola for their great support, Fabio Cambiaghi, Tinuz & Paoletta, Ciccio Grimaldi, Simone Fantini, Frank Strauß, Stephan Bittner, Anna Farina, Alberto Vendramini, Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi and all other playtesters for their precious suggestions, and to Nathan Morse for the final rules revision.*

Questions, comments, suggestions can be addressed to:  
info@whatsyourgame.it

Web site: [www.whatsyourgame.it](http://www.whatsyourgame.it)

© 2010 What's Your Game? srl

All rights reserved by What's Your Game? srl,  
Viale Beatrice d'Este 30, 20122, Milano Italy



Nederlandse Vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)