

**REGELS: vereenvoudigde versie versie – 2 tot 4 spelers**

Het spel heeft standaardregels en vereenvoudigde regels. U leest nu de vereenvoudigde regels.

Deze regels zijn bedoeld voor deze spelers die nog niet vertrouwd zijn met dit soort van strategische spellen. Het spel heeft minder opties en is meer geluksafhankelijk. Het speelt sneller en is makkelijker aan te leren. Laat de lengte van dit regelboek je niet afschrikken. Het aantal pagina's wordt vooral bepaald door het grote aantal illustraties, welke dienen als voorbeelden om het spel beter te begrijpen.

Indien je dit spel wil spelen, begin dan met in de standaardregels de "Inleiding" en "doel van het spel" te lezen, omdat ze voor beide versies dezelfde zijn. Je zal dan de context en het doel van het spel begrijpen.

Nadat je deze versie gespeeld hebt, hopen we dat je ook de standaardversie speelt. Je zal dan het spel VINTAGE leren kennen met alle subtiliteiten met veel meer strategische opties en waar geluk veel minder een rol speelt. Het is een iets langer en uitdagender spel, zonder dat de regels ingrijpend complex worden. Veel speelplezier.

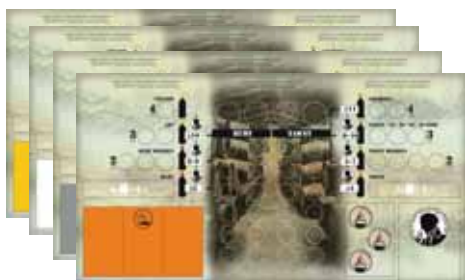
Het hieronder genoemde spelmateriaal dient voor de eenvoudige versie.

Al het spelmateriaal dat zich nog in de doos bevindt, is voor het standaardspel.

Spelmateriaal

1 spelregelboekje

1 spelbord



4 spelersborden



36 kaarten met witte rand



4 Rabelobots met hun plastic houder



4 scoremarkeerstenen



4 sets van 3 actiepiennen



6 groen "oogstbonus" fiches (2 van elke waarde)



1 dobbelsteen



1 "eerste speler" teken



64 "oogstkwaliiteit" fiches



80 vaten portwijn



4 sets van 3 wijngoedte-gels



12 groene wijngaardblokjes



12 vaten brandy



Het spelbord en de spelersborden

In Vila Nova de Gaia ontscheept men de wijnvaten in de kelders.

De kaart toont het afgebakende Dourogebied en de 3 officiële deelgebieden : Baixo (lage) Corgo ; Cime (boven) Corgo en de Douro Superior (boven Douro).

Voor elk deelgebied toont dit cijfer hoeveel vaten er per wijngoed kunnen geoogst worden. Bijvoorbeeld elk wijngoed in de Douro Superior produceert 4 vaten per oogst.

De behaalde VP score van elke speler wordt bijgehouden op het scorespoor.

Deze grafiek toont hoe de spelers hun wijnvaten en wijngoederen scoren op het einde van het spel.

Elke deelgebied heeft 1 haven waar de boten de wijnvaten die de wijngoederen in dat deelgebied hebben geproduceerd, kan inladen.

Spelers kiezen acties door hun actiepijnen en opzichten in deze actietabel te plaatsen.

Elk wijngoed heeft 2 plaatsen om blokjes te plaatsen : het groene wijnsoort of het gele brandy-blokje.

Dit is de aanschafswaarde van een wijngoed. In dit voorbeeld moet de speler 4 VP betalen om het wijngoed aan te schaffen.

Nadat ze gerijpt hebben gaan de wijnvaten naar de opslagplaats.

De "oogstkwali-teit" fiches worden hier geplaatst.

Dit gebied bevat de wijnvaten die getransporteerd worden door de boot van de speler. Elke boot kan tot 3 oogsten transporteren. Vaten uit verschillende oogsten kunnen niet gemengd worden.

Deze twee gebieden worden NIET gebruikt bij het simpele spel.

Dit is de kwaliteitswaarde van het wijngoed. Dit beïnvloedt de kwaliteit van de oogsten van dit wijngoed.

De wijngoedte-gels worden over de stippellijnen gelegd.

[Deze zijde van het bord wordt gebruikt voor de eenvoudige regels.]



Spelopstelling voor 4 spelers

[voor 2 en 3 spelers zie pagina 10]

De Rabeloboten starten het spel in Vila Nova de Gaia.

De scoremarkeerstenen worden geplaatst op 3 VP.

Elke speler plaats een van zijn wijngoedtegels in de Baixo Corgo, samen met een groen en geel blokje. Dit duidt aan dat dit wijngoed klaar is om wijn te produceren.

De 6 groene "oogstbonus" fiches worden omgedraaid, door elkaar gehaald en op het rondespoor gezet. De eerste fiche wordt nu omgedraaid om de oogstbonus van de eerste ronde zichtbaar te maken.

De eerste en tweede speler starten met 1 actiepion minder dan de overige spelers. Ze plaatsen deze actiepion op het 2° vak van het rondespoor. Deze wordt hen teruggegeven bij de start van de 2° ronde.

De spelers houden hun 2 overige wijngoedtegels bij de spelersborden. Deze kunnen geplaatst worden tijdens het spel.

De kaarten worden geschud en elk speler krijgt 3 kaarten.

De overige kaarten worden gedekt hier neergelegd.

De startspeler wordt willekeurig bepaald en krijgt het "eerste speler" teken. Het spel verloopt vervolgens in klokwijszin. In het bovenstaande voorbeeld speelt de gele speler eerst, gevolgd door grijs, wit en oranje. In de eerste beurt hebben de eerste 2 spelers elk 3 actiepiennen en hun opzichter, terwijl de derde en vierde speler 4 actiepiennen en hun opzichter hebben. In de volgende beurten hebben ALLE spelers 4 actiepiennen en hun opzichter.



Een spelronde

Doel van dit stukje is om een algemeen beeld te geven van hoe een spelronde zich ontwikkelt. Tracht de acties die de spelers doen niet te begrijpen. De details hierover worden uitgelegd vanaf pagina 5.

Deze pagina geeft het overzicht van de start van een ronde en de eerste beurt van de spelers. De volgende

pagina legt uit wat moet gedaan worden op het einde van een ronde d.i. Wanneer alle spelers hun actiepiënen en opzichter geplaatst hebben en klaar zijn om aan de volgende ronde te beginnen.

Nadat je alle regels gelezen hebt, keer dan even terug naar deze pagina omdat het je zal helpen bij de start van een spel.

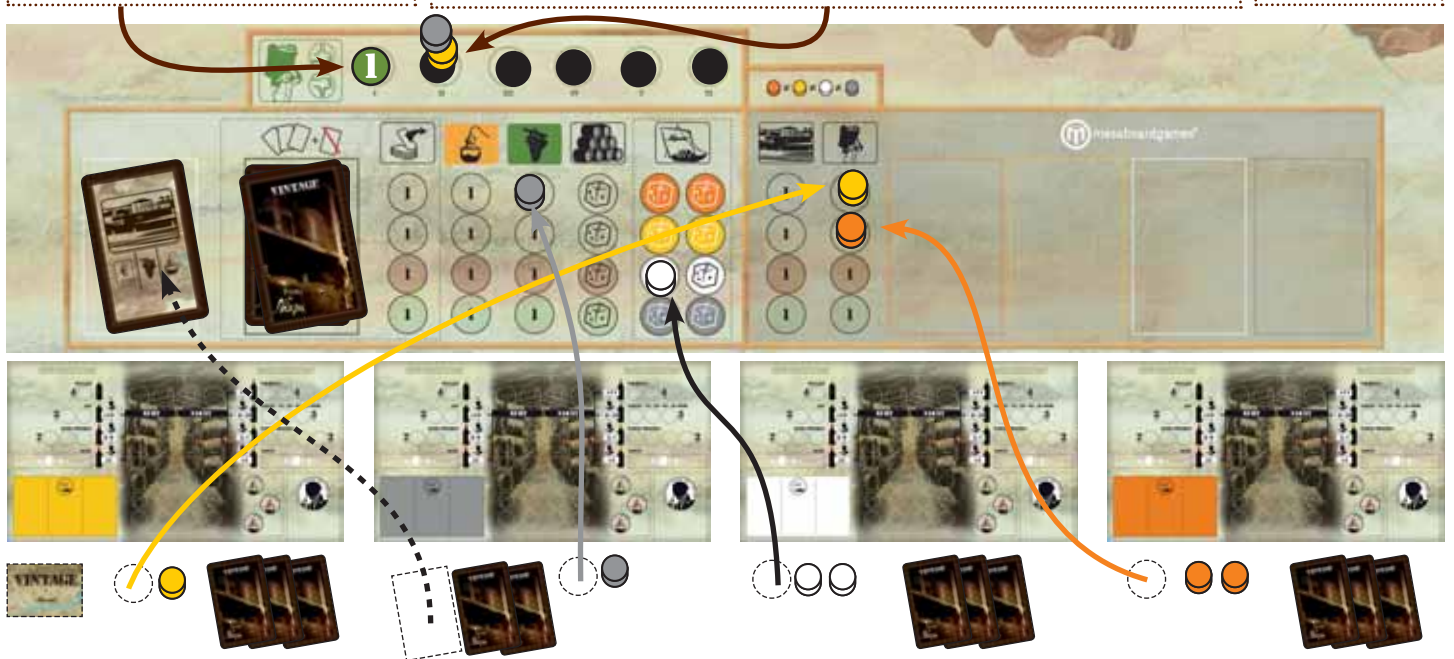
Ronde 1: eerste beurt voor ALLE spelers



De bijkomende wijngoedtegels die de spelers in de loop van het spel kunnen plaatsen

Bij het begin van de eerste ronde wordt de eerste groene "oogstbonus" fiche omgedraaid om de oogstbonus voor ronde 1 aan te geven.

Bij lottrekking werd speler 1, de gele speler, startspeler. De grijze gaat tweede. Daarom krijgen beiden deze ronde maar 3 actiepiënen en de opzichter. Hun vierde actiepiënen ligt op vakje 2 van het oogstbonusspoor. Bij de start van de tweede ronde krijgen de spelers deze vierde actiepiënen terug.



1

De gele speler begint het spel en wenst te oogsten. De speler plaatst daarom een actiepiënen in de kolom "oogst" van de actietabel in het cirkeltje met het nummer 1. De speler plaats 2 wijnvaten op zijn wijngoed.

2

De grijze speler speelt een van zijn kaarten om een wijngoed te kopen., waarbij hij een van zijn wijngoedtegels op het bord legt en het bijhorende aantal VP van zijn score aftrekt. De speler plaatst ook een actiepiënen om een groen blokje (wijngaard) op zijn nieuw gebouwde wijngoed te leggen.

3

De witte speler wenst zijn Rabeloboot te verplaatsen. De speler zet hier een actiepiënen in en gooit met de dobbelsteen om te zien hoeveel vakjes hij zijn boot mag verplaatsen.

4

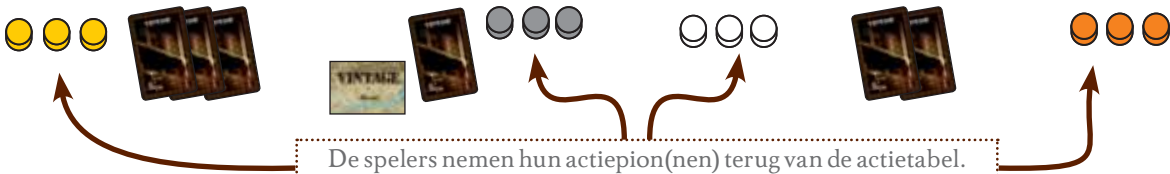
De oranje speler wenst ook te oogsten. Net als de gele speler plaats hij een actiepiënen op de actietabel en 2 wijnvaten op zijn wijngoed.



Einde van ronde 1
klaarzetten voor ronde 2



De "oogstbonus" fiche voor ronde 1 wordt omgedraaid en de oogstbonus fiche voor ronde 2 wordt opengedraaid. De actiepijonnen die hier op stonden worden aan de spelers terug gegeven.



De spelers nemen hun actiepijon(nen) terug van de actietabel.

Het "eerste speler" teken wordt in klokwijzerzin naar links doorgegeven en de tweede ronde kan van start gaan.

Spelrondes en actietabel

In elke ronde spelen de spelers in klokwijzerzin. Tijdens zijn beurt kan een speler maar voor 1 actie kiezen, door zijn actiepijon te plaatsen op een leeg veld in de actietabel en deze actie vervolgens uit te voeren.

Bovenop het gebruik van de actiepijonnen mogen de spelers ook zoveel kaarten uitspelen als ze op handen hebben.

De actietabel duidt de mogelijke acties aan. Er zijn cirkels voor elke actie.

Het cijfer in de cirkel geeft aan hoeveel actiepijonnen de speler in deze cirkel moet plaatsen om zijn actie uit te voeren. (In de eenvoudige versie is dit steeds 1) Indien alle cirkels in een kolom bezet zijn, kan deze actie enkel nog uitgevoerd worden door een kaart te spelen.

De cirkels met een dobbelsteen geven aan dat bij het uitvoeren van deze actie met een dobbelsteen moet gegooid worden.

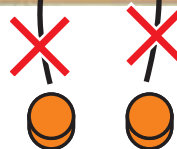


Een ronde eindigt wanneer alle spelers hun actiepijonnen en opzichter geplaatst hebben of gepast hebben.

BELANGRIJK: een actie mag maar gekozen worden als de speler ze ook kan uitvoeren. Bijvoorbeeld een speler zonder wijnvaten in zijn kelder kan de actie "rijpen en verkopen" niet uitvoeren.



De oranje speler kan geen 2 acties in dezelfde beurt uitvoeren. In dit geval moet hij kiezen voor het planten van een wijngaard of een vat brandy.



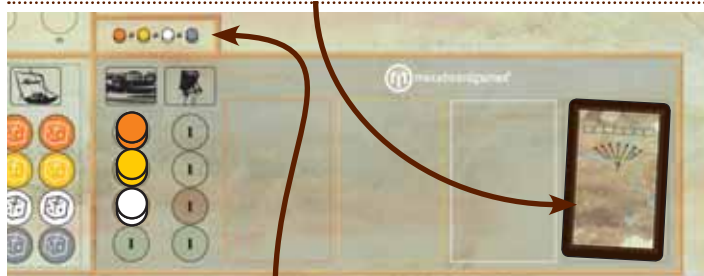


Een wijngoed kopen

Een speler kiest deze actie om een wijngoed te kopen. De speler legt vervolgens een van zijn wijngoedtegels op de een open gebied binnen de stippellijnen. Hij trekt vervolgens het aantal aangegeven VP punten af van zijn score.

BELANGRIJK : elke speler kan per ronde maar 1 wijngoed aanschaffen.

In deze ronde hebben alle spelers ervoor gekozen om een wijngoed te kopen. Ze hebben hiervoor actiepijpen gebruikt, behalve de grijze speler die een kaart gebruikt. Deze speler plaats de kaart hier om te onthouden dat hij deze ronde deze actie niet meer mag uitvoeren.



Dit symbool herinnert de spelers eraan dat ze de actie "oogsten" en "een wijngoed kopen" deze ronde niet meer kunnen gebruiken.



Een wijngaard aanplanten

Op een wijngoed kan er enkel geoogst worden, als er druiven zijn aangeplant d.w.z. als er zowel een wijngaard (groene blokje) als brandy (gele blokje) voorradig is. De spelers plaatsen een actiepijn op actietabel bij "wijngaard" of "Brandy" en plaatsen dadelijk het corresponderende blokje op hun wijngoed. De spelers kunnen de blokjes niet opsparen

voor volgende rondes, ze moeten dadelijk op een wijngoed geplaatst worden. Blokjes kunnen ook niet tussen de wijngoederen verwisseld worden.



Het wijngoed van de gele speler kan nog niet geoogst worden, omdat het groene blokje (wijngaard) ontbreekt. Het wijngoed van de grijze speler heeft een wijngaard en brandy en kan dus geoogst worden.



Oogsten

Wanneer spelers deze actie uitvoeren kunnen ze al hun wijngoederen tegelijkertijd oogsten. Elke speler kan maximaal EENMAAL per ronde oogsten, zelfs indien

ze nadien nog een wijngoed bouwen en aanplanten.

De vaten portwijn die op een wijngoed geoogst worden kunnen NOOIT - noch gedurende transport, noch gedurende rijping - gescheiden worden of gemengd worden met andere vaten portwijn van andere oogsten, zelfs indien ze dezelfde kwaliteit zouden hebben.



Wanneer een wijngoed geoogst wordt, dan worden het desbetreffende aantal vaten op het wijngoed geplaatst. In dit geval oogstte de speler zijn wijngoed in Cima Corgo en mag hij 3 wijnvaten op zijn wijngoed plaatsen.

De speler legt op deze vaten een "oogstkwaliteit" fiche met het getal dat overeenkomt met de som van de kwaliteit van het wijngoed + "de oogstbonus" fiche.

In dit geval dus $6 = 5 + 1$



Een wijngoed kan enkel worden geoogst indien er geen portwijn vaten meer aanwezig zijn. Indien er nog portwijnvaten van een vorige oogst aanwezig zijn, dan moeten deze eerst op de boot worden geladen alvorens dit wijngoed opnieuw kan oogsten.



Varen

Elke speler beschikt over een boot in zijn kleur. Deze boten transporteren de vaten portwijn tussen de wijngoederen en en kelders in Vila Nova de Gaia. Om te varen dient een speler een actiepiëon in de cirkel van zijn boot te zetten, met de dobbelsteen te gooien en voert hij evenveel bewegingen uit met de boot tot het cijfer op de dobbelsteen. Het is niet mogelijk om overgebleven zetten over te dragen naar een volgende beurt. Spelers kunnen tot tweemaal toe deze actie per ronde gebruiken. Naast de haven in Vila Nova

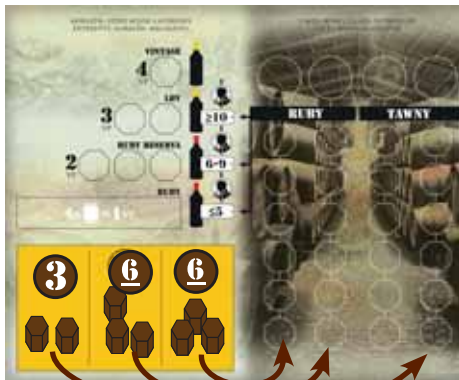


de Gaia heeft elke sub-regio ook een haven die de wijngoederen van dat sub-gebied bedient. De boot kan laden of afladen in havens tijdens zijn tocht. In elke haven kunnen verschillende boten aanmeren.

Elk spelersbord heeft een gebied met de Rabelboot, dat is onderverdeeld in 3 gebieden. Dit laat de boot toe om 3 verschillende oogsten gelijktijdig te transporteren.



Stroomopwaarts telt elke beweging van de boot als 1 verplaatsing. Stroomafwaarts telt maar als 1 verplaatsing, ongeacht het aantal havens dat de boot aandoet en hij vaten mag laden.



Wanneer de boot in Vila Nova de Gaia aankomt, worden de vaten overgeladen naar de kelder van de speler, dit op de "Ruby" en/of "Tawny" zijde. (lees rijpen en verkopen om dit beter te begrijpen).

Een kelde kan op elk ogenblik tot 4 oogsten opslaan. Bijkomende oogsten moeten op de boot blijven tot er opnieuw plaats is in de kelder.

Een boot moet niet bewegen om een oogst te laden. Het is voldoende om in de haven aanwezig te zijn en vrije plaats aan boord te hebben.



De boot van de gele speler is in Baixo Corgo. Wanneer hij oogst, laadt de speler dadelijk de vaten aan boord. Nadien kiest de speler met zijn actiepiëon voor de "varen" actie en gooit hij 2 met de dobbelsteen. De speler verplaatst zijn boot stroomopwaarts naar de volgende haven waar hij de wijnvaten van dit wijngoed oplaadt. Met zijn tweede verplaatsing vaart de boot naar Vila Nova de Gaia.



Rijpen en verkopen

Om deze actie uit te voeren moeten de spelers vaten in hun kelder liggen hebben. De actie is van toepassing op ALLE vaten. De speler gooit de dobbelsteen. Voor elke oogst wordt het gegooid getal opgeteld bij de kwaliteit van de oogst en het bekomen getal duidt de categorie aan in het magazijn (elk met een spreiding aan waarden) waar de vaten die geoogst werden naar toe worden gebracht.

Als het beschikbare aantal plaatsen in het magazijn voor een categorie op zijn, worden de volgende vaten verplaatst op de op een na hoogste categorie.

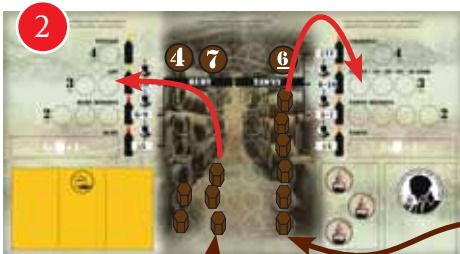
De Vintage categorie kan maar bereikt worden door een kaart uit te spelen (zie pag. 10). De oogstkwaliteitsfiches worden terug in de algemene voorraad gelegd



Wanneer een boot toekomt in de haven van Vila Nova de Gaia, worden de vaten van elke oogst in een van de 4 beschikbare kolommen van de kelder geplaatst. Er zijn 2 kolommen voor Ruby wijn en 2 voor Tawny. Alle vaten van dezelfde oogst gaan in dezelfde kolom, die leeg moet zijn.

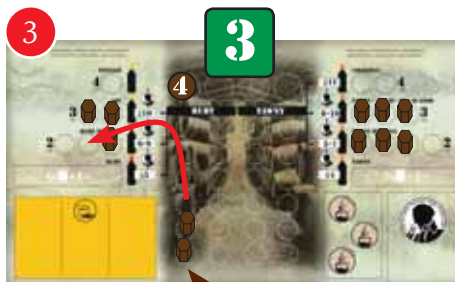
De speler gooit 3 met de dobbelsteen.

3



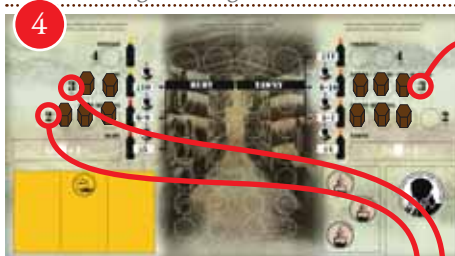
Deze rubywijn krijgt een kwaliteit van 10 (7 + 3), wat overeenkomt met de LBV categorie : 2 vaten worden hier geplaatst maar het derde vat wordt 1 categorie lager geplaatst

De wijn van deze oogst bekwam een kwaliteit van 9 (6 + 3) wat overeenkomt met de categorie Tawny 10/20/30/40 jaar. 3 vaten worden hier opgeslagen en de rest in de categorie daaronder.

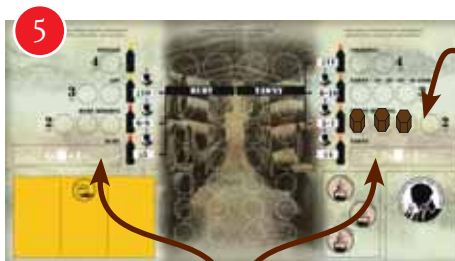


tenslotte resulteerde deze oogst in een wijn van categorie 7 (4 + 3). Deze vaten worden geplaatst in de Ruby Reserva categorie (kwaliteitsgebied 6 tot 9).

Nadat alle vaten in de kelder gerijpt hebben en naar het magazijn verplaatst zijn, worden de VP voor alle volledige categorieën opgeteld en schuift de scoremarkeersteen van de speler vooruit op het scorespoor. De gescoorde vaten zijn verkocht d.w.z. Ze komen terug in de algemene voorraad.



Met deze verkoop heeft de speler $2+3+3$ VP = 8 VP bekommen.



De categorie met nog beschikbare plaatsen brengt geen punten op. Deze vaten blijven in het magazijn tot er andere vaten gerijpt zijn en de open vakken in deze categorie opgevuld worden.

De onderste rij plaatsen in het Ruby en Tawny magazijn kunnen een onbeperkt aantal vaten bevatten. Op het einde van de actie brengt elke set van 4 Ruby of 5 Tawny vaten 1 VP op en wordt teruggelegd in de algemene voorraad.

Moeten de vaten geplaatst worden in de Ruby en Tawny kolommen van de kelder? Ruby wijnen brengen meer VP op, maar het is moeilijker om er de hoogste kwaliteitscategorie met te bereiken, waarbij je zelfs een kaart moet gebruiken om de top Vintage categorie te bereiken. Tawny wijnen brengen minder VP op, maar het is makkelijker om er de hoogste kwaliteitscategorie in te bereiken.



Kaarten trekken en spelen

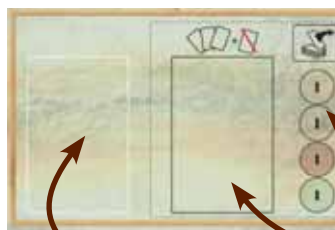
Het spel bevat een boek van 36 kaarten. Elke speler start het spel met 3 kaarten.

Op zijn beurt kan een speler 1 of al zijn kaarten spelen, in gelijk welke volgorde, voor of na een actie aangegeven door het plaatsen van een actie pion.

Als de speler een kaart speelt, voert hij de actie uit zoals aangegeven op de kaart (zie pag. 10) en legt ze open op de aflegstapel.

Om EEN nieuwe kaart te mogen trekken moet de speler een actie pion in de actietabel "een nieuwe kaart trekken" plaatsen. De getrokken kaart kan dadelijk gespeeld worden.

De spelers mogen niet meer dan 3 kaarten op hand houden. Daarom moet een speler, alvorens de vierde kaart te



Om een kaart te bekommen plaatst een speler een actie pion hier op een lege cirkel.

De gebruikte (d.w.z. afgelegde en gespeelde) kaarten worden hier open afgelegd.

De trekstapel wordt gedekt hier neergelegd.

trekken een kaart spelen of afleggen.

Wanneer de trekstapel op is, worden de afgelegde kaarten geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.

Regels voor 2 of 3 spelers

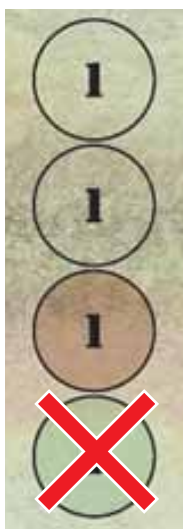
Bij 3 spelers begint het spel met slechts 3 wijngoederen in de Baixo Corgo, elk rijp voor te oogsten. Alleen de eerste speler begint met 2 actie pionnen.

De cirkels met een groene achtergrond op de actieta-bellen MAG NIET gebruikt worden.

Bij 2 spelers begint het spel met maar 2 wijngoederen.

Alleen de eerste speler begint met 2 actie pionnen.

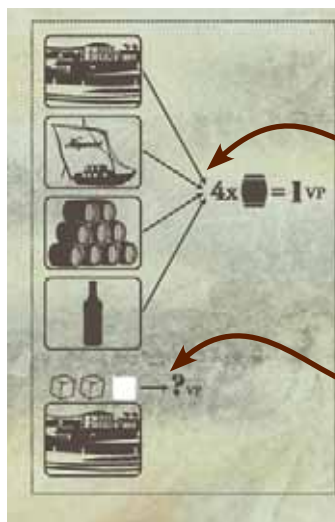
De cirkels met groene en bruine achtergrond MOGEN NIET gebruikt worden.



Einde van het spel

Het spel eindigt in de 6^o ronde, wanneer geen speler meer kan of wil spelen.

Bij de VP welke de speler tijdens het spel bekwam worden volgende VP opgeteld :



1 VP voor elke 4 portwijnvaten die hij bezit (onafgezien of ze zich bevinden in de boot, kelder magazijn of op het wijngoed).

De aanschafwaarde van elk van de beplante wijngoederen d.w.z. Met een geel en groen blokje erop.

In geval van gelijke stand wint de speler met de meeste wijngoederen. Indien er nadien nog een gelijke stand is, wint de spelers wiens opgetelde waarden van wijngoed-kwaliteit het hoogste is.

Indien er dan nog gelijke stand is, wordt de overwinning gedeeld.



Een wijngoed kopen

Een speler kan de actie "een wijngoed kopen" uitvoeren als hij dit nog niet in deze ronde heeft uitgevoerd. Bijkomend kan de speler ervoor opteren om 1 VP minder te betalen of een wijngaard of een Brandy op het aangekochte wijngoed te plaatsen.

De speler plaatst deze kaart op het vak met de kleur van de speler in het actiegebied om hem eraan te herinneren dat hij deze actie in deze ronde niet meer mag doen. Op het einde van de ronde worden de gebruikte kaarten afgeruimd en op de aflegstapel gelegd.



1 of 2 wijngaarden planten

De speler neemt dadelijk 1 groen blokje en 1 geel blokje en mag dit op 1 of meerdere wijngoederen plaatsen. De speler MAG GEEN wijngaarden houden voor later gebruik



Oogsten +2 wijnvaten

De speler voegt 2 wijnvaten toe aan EEN van zijn wijngoederen waar zich reeds vaten bevinden.



Vrije keuze

De speler voert gelijk welke actie uit rekening houdende met de regels die bij deze actie van toepassing zijn.

De kaart kan gebruikt worden om te "oogsten" of "een wijngoed aankopen" indien de speler deze actie in deze ronde nog niet heeft uitgevoerd. Indien hij deze actie uitvoert, moet de kaart in het aflegvak gelegd worden om de speler eraan te herinneren dat hij deze actie niet meer mag uitvoeren in deze ronde.



Een vat RUBY vintage verkopen

Een speler verplaats EEN vat Ruby wijn uit gelijk welke categorie dadelijk op de vintage plaats in het magazijn, krijgt 4 VP en legt het vat vervolgens bij de algemene voorraad.



2 vaten Tawny Colheita verkopen

Een speler verplaats TWEE vaten Tawny Colheita wijn uit gelijk welke categorie dadelijk op de vintage plaatsen in het magazijn, krijgt 4 VP en legt de vaten vervolgens bij de algemene voorraad.



Varen

Een speler mag tot 4 vakken "varen".



+1 vat rijpen

De speler voert de "rijpen en verkopen" actie uit met een verschil : alvorens te verkopen plaatst de speler EEN vat uit de algemene voorraad op gelijk welke vrije plaats in zijn magazijn, maar niet in categorieën boven diegene waarin er geen wijnvaten zijn.



+1 kwaliteit rijpen

De speler voert de "rijpen en verkopen" actie uit met een verschil : hij telt EEN op bij de worp van de dobbelsteen.



Rijping via de oenoloog

De speler voert de "rijpen en verkopen" actie uit met een verschil : alvorens de vaten te verkopen wordt elk vat, beginnende met de hoogste categorie 1 categorie hoger geplaatst, op voorwaarde dat er een vrije plaats is.