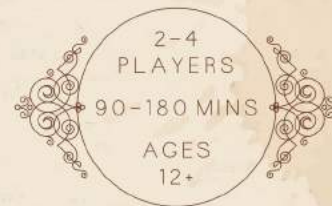


VITAL LACERDA



VINHOS

DELUXE EDITION

SPECIAL VINTAGE 2016 RULEBOOK

介绍

在《vinhos》中（葡萄牙的一个词，译为“葡萄酒”）您将变成一位葡萄牙的葡萄酒制造商。你必须展示你的商业头脑，通过推广您的品牌，并树立国内外最好的声誉。竞争是激烈的：只有最好的品牌才会经受住时间的考验并生存下来！



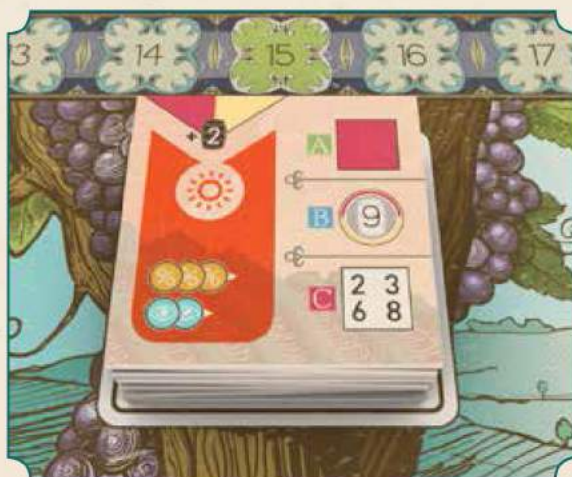
葡萄牙的葡萄酒产区

每年在葡萄酒生产结束后都有一个对于生长季节的天气预报。最佳气候条件提供特殊的年份，你可以生产高品质的葡萄酒；而多云天气和暴雨通常是毁灭性的：增加收益的唯一方法是通过扩大你的房地产生高质的葡萄酒或雇佣酿酒师，农民，甚至葡萄酒专家来为你工作。只有当你已经建立一个酒窖后，随着时间的推移，你的酒才会变得更有价值。



葡萄酒市场

在一个为期6年的时间里，你会在葡萄牙的不同地区中扩大你的的地产，在那里购买葡萄园和酿酒厂。你可以也可以雇佣经验丰富的酿酒师和农民帮你提高葡萄酒的品质。



天气预报

对于葡萄酒生产商来说利润率是微薄的，但你可以把葡萄酒销售到葡萄牙当地的超市、酒店或酒吧中来增加你的现金。这些资金可使你更容易的扩大房地产和支付员工的工资。但为了提高你的品牌在国际市场上的名誉，你还要考虑出口各国优质的葡萄酒。

使用本手册

这款游戏可以让你体验《葡萄酒》的两个不同的版本：特殊年份 2016 和 2010 标准版。

2010 标准版与第一版的游戏几乎是相同的，但为了更好的游戏平衡性，我们对规则进行了细微的调整。

特殊年份 2016 是 2010 标准版的略微简化版本，它有新的规则，并增加了一些新的概念和板块，更换 2010 标准版的一些复杂的部分，但绝大多数的规则是相同的。

为了玩家容易辨别不同的规则，我们给你一些视觉线索：每当你看到一个蓝色的规则，它只适用到特殊年份 2016。





葡萄酒博览会

每隔几年，葡萄酒博览会为全球最佳葡萄酒制造商提供了一个机会。被选为最好的葡萄酒对贵公司的信誉是至关重要的，并能使在你的长期成功的所有差异！

三个有影响力的葡萄酒行业巨头在博览会上品鉴不同品牌的葡萄酒。只有当你的酒满足他们的期望，每个人都能给你一些特别的特权。你在博览会上决定宣布葡萄酒的最佳时机。一个早期的新闻稿让你开始打电话有一个感兴趣的大亨立即，但等待，直到最后一刻可以批准你的酒，特别的成熟，让你更好地知道哪些功能将是最欣赏的法官。



品鉴大师

游戏结束时获得最多胜利点数的玩家为胜利者

玩家生产葡萄酒来获得更多的名誉，这些名誉在游戏中以（VP）胜利点数来表示。

如何游戏

年份概述



游戏持续6回合，每回合代表1年。年度 / 税收标志 表示在每一年的年数和不同的步骤。

每一年包括以下几个阶段：



每年的开始：（第3页）每年从本年度的天气预报开始。移除去年的板块，并面朝上翻转新的板块。



行动：（第3页）每个玩家将9个选项中的2个行动。你可以购买葡萄园，建立酒厂，雇佣酿酒师和农民，建立酒窖，出售或你制作出口葡萄酒，聘请的葡萄酒专家，放弃行动和 / 或宣布在下届博览会展出的葡萄酒。你也可以同时从3个品鉴大师和葡萄酒专家那里获得奖励。



维护：（第13页）每个玩家在允许的条件下必须从一个销售槽中拿取1个酒桶。



生产：（第8, 14页）每一年，葡萄酒都向右移动1个槽来代表他们的年份，然后，每位玩家将至少从1个葡萄园的地产上获得1个葡萄酒板块，并放置到对应仓库或地窖的最左侧空格中。

酒的颜色取决于它的葡萄园的颜色，生产的价值取决于葡萄园的数字、酒厂、酿酒师和农民，以及当年的天气情况。

例子：天气

新的一年到来了，最上面的年份板块被移除，一个新的板块被翻开。



一年的开始

例子：生产阶段

橘黄色生产了1个价值为3的白葡萄酒，玩家将板块放置在对应仓库内最左侧的空槽中。紫色生产了1个价值为2的红葡萄酒，玩家将板块放置在对应地窖内最左侧的空槽中。



生产阶段



葡萄酒博览会（第三、第五第六回合）：（第 14 页）在第三、第五、第六年的结束时将举行一次葡萄酒博览会。

每位玩家可以展出 1 个葡萄酒，每个博览会上只能展出 1 个，如果在博览会开始时你还没有展出，你可以在博览会进行中展出，你可以通过专家板块获得展会分数。你展出酒的价值越高，你的展会分数也就越高。

一年的开始

除了游戏的第一回合（跳过这个阶段）在每一年的开始，为新的一年做如下的准备：

1. 弃除上一年使用的年份板块并为新的一年面朝上揭示一个新的年份板块。年份板块的左上角的数字（从 +2 到 -2），代表当年的天气情况，天气情况将影响年终葡萄酒的生产状况。
2. 在开始第四和第六年之前，每位玩家翻转所有面朝下的葡萄酒专家板块和富豪行动板块使其面朝上（参考游戏板上的符号）。



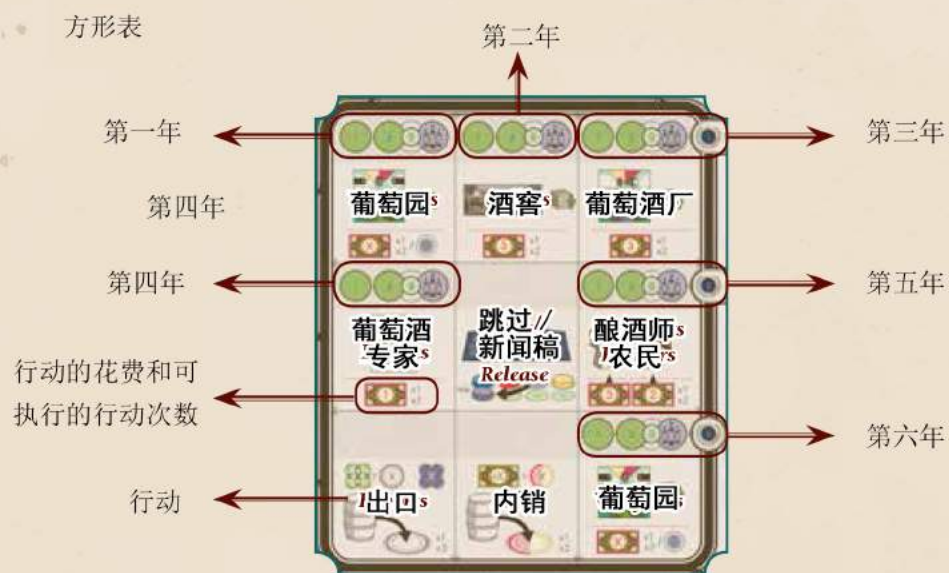
行动阶段

每位玩家按照顺序，执行 1 个行动，之后任何玩家顺序改变的效果都会被触发，然后每位玩家按照新的玩家顺序在进行第二个行动。

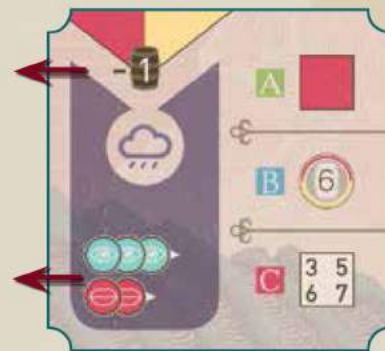
第一个行动：



放置年份 / 税收标记到当前年份的“1”位置上，代表所有玩家进行第一个行动。你必须移动你的行动标记到下面展示的方形表中其他位置上并执行相关的行动。



当前年份的天气状况



特征标记

年份板块

例子：天气条件

第四年：

年份板块预告恶劣的气候（每种葡萄酒产量降低 2）



例子：第四年和第六年的开始

黄色玩家有面朝下的 2 个葡萄酒专家和 3 个的富豪行动板块，他讲所有板块翻转到面朝上。





玩家顺序：黄色，蓝色，橘黄色，紫色

例子：移动

橘黄色玩家可以像左侧图片中那样免费移动他的行动标记一格，如果他移动到任何其他位置需要花费1块钱。



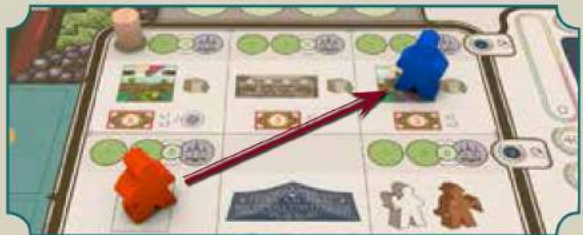
免费移动



移动花费：1块钱

例子2：移动

橘黄色玩家必须花费1块给蓝色，并且再花费1块钱到供应堆，因为他到达的地方与之前的位置不相邻。



移动花费：2块钱

例子3：移动

紫色玩家必须花费1块给蓝色，花费1块钱给橘黄色，并花费2块钱到供应堆，因为年份标记在他选择的区域并且他到达的地方与之前的位置不相邻。



移动花费：4块钱

移动规则：

- 如果你不想或者不能执行任何行动，你必须移动你的行动标记到跳过 / 新闻稿位置并跳过回合。
- 如果你移动你的行动标记到相邻的位置中，这个移动是免费的。
- 如果你移动到一个不相邻的位置中，你必须花费1块钱到供应堆。
- 你必须花费1块钱给每个已经在目的地位置中的玩家。
- 当你移动到的位置中有年份 / 税收标记，你必须花费1块钱到供应堆。



注意：在你的行动中，你不能停留在同一位置中，你必须移动到一个新的位置中，如果不能支付相应的花费，并且不能支付金币来执行这个行动，你不能移动到这个行动位置中。

例外：

- 你在跳过 / 新闻稿行动位置中不用花费任何资金，甚至其他玩家在这个位置中。
- 如果你的行动标记已经停留在跳过 / 新闻稿中，并且你没有条件移动到其他位置时，你可以停留在这个位置中，也不需要移动行动标记。

玩家的顺序：

一旦所有玩家都执行了他们的第一个行动，如果任何玩家选择跳过 / 新闻稿行动，这个回合顺序将有如下调整：如果玩家顺序区域中任何玩家顺位标记在底行中，移动这个标记到顶行的同列中，将顶行的其他玩家标记向左或右移动使其加入进去。



一旦完成这回合的顺序调整，将年份 / 税收标记放置在当前年份的“2”号位置中，代表所有人将进行他们的第二个行动。

第二个行动：

按照玩家顺序区域中新的玩家顺序来进行行动。在你的回合中，你要像第一个行动那样必须移动你的行动标记到其他位置，并执行相关的行动。



一旦所有玩家执行了他们的第二个行动，放置年份 / 税收标记到当前年份的“B”位置中，代表玩家们进入到维护阶段。

再次，所有玩家完成他们的行动后，如果任何玩家选择跳过 / 新闻稿行动，按照上面的顺位关系进行调整。

例子：回合顺序



第四年，行动阶段，第一个行动。
放置年份 / 新闻标记到第四年份的“1”号格中。



玩家顺序：橘黄色，黄色，蓝色，紫色。

橘黄色玩家（第一为玩家）移动他的行动标记到出口行动中。因为目的地与起始位置相邻，所以移动是免费的，尽管如此，年份 / 税收标记在目的地中，所以他不得不花费 1 块钱到供应堆中，然后他执行葡萄酒出口的行动。



黄色玩家从酒窖位置中移动他的行动标记到跳过 / 新闻行动中，他移动他的玩家顺位标记到底行并选择第一个空间，和跳过并且不执行任何行动。



蓝色玩家从酒窖位置中移动他的行动标记到跳过 / 新闻行动中，他移动他的玩家顺位标记到底行的最后一个空间中，他不用支付任何资源给黄色玩家，因为跳过 / 新闻位置总是免费的，他执行了新闻行动。

紫色玩家从右下的葡萄园位置移动他的行动标记到葡萄酒出口行动中，他的目的地与出发地不相邻，并且年份 / 税收标记也在目的地中，因此他要支付 2 块钱，然后他要给在此的橘黄色玩家 1 块钱，之后他执行了出口行动。



现在所有人完成了他们的第一个行动，年份 / 税收标记移动到第四年的“2”号位置上，并且玩家顺位标记移动到顺位区域的顶行中。



在第二个行动中，玩家顺序为：
黄色，橘黄色，紫色，蓝色。

例子 2：移动



橘黄色玩家的移动花费 1 块钱



黄色玩家的移动是免费的



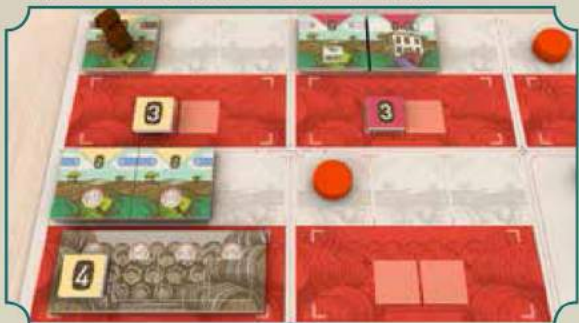
蓝色玩家的移动是免费的



紫色玩家的移动花费了 3 块钱，2 块放入供应堆，1 块给了橘黄色玩家。

例子：葡萄园行动

橘黄色玩家的3个产地中已经有了葡萄园：1个白葡萄园在Ribatejo(里巴特茹),1个红葡萄园在Lisboa(里斯本),2个白葡萄园在Algarve(阿尔加维),他决定买2个葡萄园然后进行如下的动作：



- 他买了1个杜奥的红葡萄园并建立了第四个产地。他花费了4块钱，把杜奥的葡萄园放在玩家板中的第四个产地中，并放置自己的标记到地图的杜奥产区空格中，然后移动1个产区声誉方块到产区中。



- 他买了1个里巴特茹的白葡萄园来扩充他的产地。他花费了4块钱，把葡萄园放在玩家板中里巴特茹产地中，他不能放置自己的标记到地图的里巴特茹产区中（他之前就已经在这里放置了标记）。



他不能扩展里斯本的红葡萄园，因为里斯本板块堆最上一块是白葡萄园，他不能扩展阿尔加维的白葡萄园，因为他已经有两块阿尔加维的白葡萄园了。

可进行的行动

葡萄园（第6页），酒厂（第6页），酿酒师/农民（第7页），酒窖（第9页），出售（第10页），出口（第11页）跳过/新闻（第12页）。



葡萄园行动

一个没有任何葡萄园的产区不会生产出任何的葡萄酒 - 每个葡萄园增加葡萄酒2点质量。

当你执行此行动，你必须在葡萄牙的1至2个产区中的每个产区购买1个葡萄园

对于每个购买的葡萄园，你必须：

1. 拿取产区板块队中最上面的葡萄园板块。
2. 支付标记显示的价钱来购买。
3. 放置板块到你的玩家板块中1个产地的空槽中。

一个的产区槽只能被1个板块（葡萄园或者酒厂）占领。在你的玩家板中的每个产区中的葡萄园必须来自相同产区并且是相同的颜色（红或白），每个产区只能有2个红葡萄园或2个白葡萄园，因此一个产区中的葡萄园不会超过2个。

如果在这个葡萄园在玩家版中是这个产区的第一个葡萄园，放置玩家板上的产区标记到大地图上对应的产区中。产区标记非常容易的标记出所有玩家的葡萄产业。如果这是玩家板中产区的第二个葡萄园，你不用放置产区标记到大地图，你的玩家板有5个产区（每一个有三个槽），因此大地图上最多可以放置5个你的区域标记。

4. 如果可能，放置一个产区声誉方块（从供应堆中拿取）在对应的产区板块堆下方的空槽中，如果供应堆没有足够的声誉方块或者产区板块堆下方没有空位置时跳过此步骤。



重要提示：1个单独的葡萄园行动不允许你购买2个相同产区的葡萄园。

一个产区可以有任意多的玩家标记，因此你也可以在玩家板上建立在大地图上的同一产地的多个产业。每个产区的不同特性在第12页的参考书中有详细的描述。



酒厂行动

酒厂是安置酿酒师的必要场所，1个酒厂也可以增加葡萄酒的1点品质。

当你执行此行动时，你必须建立1至2个酒厂。

对于建立每个酒厂，你必须：

1. 从游戏板上拿取1个酒厂板块。
2. 花费3块钱。

3. 放置板块到玩家板上 1 个空的产地槽中，任何单独的产地槽中只能放置 1 个板块（葡萄园或酒厂），因为你想要每个产地至少有 1 个葡萄园，因此每个产地可以有最多 2 个酒厂。

如果有可能，放置 1 个产区声誉方块（从供应堆中拿取）在对应大地图产区的空位中，如果玩家板对应的产地中已经有葡萄园了，放置 1 个声誉方块到大地图对应的产区空位中，如果玩家板对应的产地中没有葡萄园，放置声誉方块在酒厂上，直到玩家板上的产地变成大地图中的隶属地，之后，移动声誉方块到对应产区的空位中。



注意：酒厂的红色一面对应本地区的红葡萄园，酒厂的白色一面对应本地区的白葡萄园，如果放置酒厂时地区中没有葡萄园，可以忽略酒厂的颜色，但是在购买葡萄园后根据葡萄园颜色翻到对应颜色的一面。



酿酒师 / 农民行动

酿酒师在酒厂中工作，农民在葡萄园中工作，一个酿酒师可以提高葡萄酒 2 点品质，一个农民可以提高葡萄酒 1 点品质。

当你执行这个行动时，你必须雇佣 1 个或 2 个酿酒师 / 农民（可以混合雇佣）

雇佣每个酿酒师，你必须：

1. 从游戏板中拿取 1 个酿酒师。
2. 支付 3 块钱。
3. 将他放在玩家板中酒厂的位置上，每个酒厂只能雇佣 1 个酿酒师（如果你没有可被放置的酒厂你不能雇佣酿酒师）

雇佣每个农民，你必须：

1. 从游戏板中拿取 1 个农民。
2. 支付 2 块钱。
3. 将他放在玩家板中葡萄园位置上，每个葡萄园只能雇佣 1 个农民（如果你没有可被放置的葡萄园你不能雇佣农民）

例子：调酒师 / 农民行动

紫色玩家只有 1 个空酒厂和 1 个空葡萄园，所以他可以只能雇佣 1 个酿酒师和 1 个农民，他花费 5 块钱并放置调酒师在酒厂中，将农民放置在葡萄园中。



以上三种情况无法放置

以上三种情况无法放置

例子：酒厂行动

蓝色玩家买了 2 个酒厂，他放置 1 个来扩展他的杜罗产区，另一个放置的产区没有葡萄园。



他花费 6 块钱后放置 1 个产区声誉方块到杜罗产区中并放置另一个方块到没有产区的酒厂上。



在之后的回合里他购买了里巴特茹的葡萄园放置在他的只有一个酒厂的产地中，并将酒厂的声誉方块放入大地图里的里巴特茹产区中。由于建造了葡萄园，因此拿取另一个声誉方块放入大地图的里巴特茹产区中。



例子：葡萄酒的陈化和生产

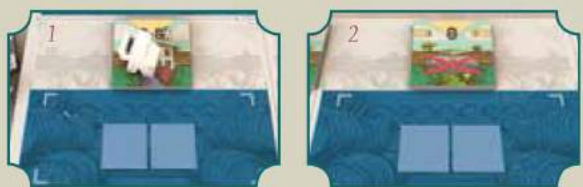
年份板块为 -2.



- 在蓝色玩家的里斯本仓库的最左边的槽中，有 1 个去年生产的红葡萄酒，他向右移动一格这个葡萄酒代表陈化程度增加了 1 年。



- 在图 1 中他不能拿取葡萄酒，因为那里没有葡萄园
- 在图 2 中他不能拿取葡萄酒，因为那里葡萄园质量为 2，但是今年的天气为 -2，所以葡萄质量为 0
- 由于糟糕的年期，他没有足够好的葡萄来酿造葡萄酒。



- 他为里斯本的葡萄园拿取 1 个“5”葡萄酒
葡萄酒质量为“5”：
葡萄园 +2 分
农民 +1 分
酒厂 +2 分
酿酒师 +2 分
年份板块 -2 分
因为在里斯本的是红葡萄园，因此他将“5”葡萄酒红面朝上放在仓库的最左侧。



为了更好的理解这个行动，你需要知道葡萄酒是如何制造和陈化的，葡萄酒的质量是如何计算出来的，并且在出口、内销和博览会中是如何评定葡萄酒的价值的。



葡萄酒的陈化和生产

在每年的年终阶段（生产阶段），将每个在仓库或酒窖里的葡萄酒向右移动一格，代表酒的年份增加了一年，如果葡萄酒移动出仓库或酒窖最右侧的卡槽，这个葡萄酒将被移除，代表这个葡萄酒已经过期无法使用。

完成陈化后，开始进行这一年的葡萄酒生产环节。

如果你的玩家板中至少 1 个葡萄园（如果没有葡萄园，就不能进行葡萄酒的生产），你必须：

计算葡萄酒的品质（参考下文）

拿取对应品质的葡萄酒板块（从供应堆中）

放置在对应运区中的仓库或酒窖中最左侧的槽中，红色面还是白色面朝上取决于葡萄园的颜色。



葡萄酒的质量

一个内部拥有数字的酒桶的图标代表着葡萄酒的品质，影响品质的任何因素都由这个图标来表示。

葡萄酒质量取决于以下几个因素：

1. 玩家板内一个产区中葡萄园的数量和生产出的高品质葡萄的数量；
2. 农民挑选葡萄的工作；
3. 酒厂可以提供更好的葡萄存储条件；
4. 酒厂中的酿酒师可以将葡萄更好的转化成优质的葡萄酒；
5. 你是否可以生产出波尔图葡萄酒（参考书第 12 页）；
6. 当前年份的天气情况（参考制造年份板块）。

葡萄酒质量的计算：

一个产地中的每个葡萄园 +2 点质量；

一个产地中的每个农民 +1 点质量；

一个产地中的酒厂 +1 点质量；

一个产地中的酿酒师 +2 点质量；

如果你生产出波尔图葡萄酒 +3 点质量（参考书第 12 页）

年份板块的顶部显示的天气情况（+2 或 -2）

在生产之前，你可以移动酿酒师和农民到你其他产地中，但是每个酒厂只能放置 1 个酿酒师，每个葡萄园只能放置 1 个农民。



注意：如果你生产的葡萄酒品质为“0”，代表你没有收获，不能拿取任何葡萄酒板块。



葡萄酒的价值

圆圈中心拥有数字的酒桶的图标代表着葡萄酒的价值，影响价值的任何因素都由这个图标来表示。

当葡萄酒被售卖，出口，或者在博览会中展销时，你必须定义葡萄酒的价值，这个价值是基于葡萄酒的品质，产区的声誉和陈化的年份。

葡萄酒的价值计算如下：

根据葡萄酒的品质来增加分数（葡萄酒板块的数字）

根据陈化的年份来增加 1, 3, 5 分



原产地的声誉可以增加 1 至 2 个分数（可选）

如果你先择用产地的声誉加分，从原产地移除 1 至 2 个产地声誉方块，每移除 1 个增加 1 分（如果葡萄酒来自阿连特茹，第 8 产地，每个方块增加 2 分）。

如果你选择使用声誉方块来增加葡萄酒价值，不用移除任何方块。

如果葡萄酒来自阿尔加维增加 1 分。

将移除的声誉方块放回供应堆。



注意：一个声誉方块可以被任何在此建立葡萄园的玩家（在此地拥有其玩家标记）来使用，无论是谁在这里放置的。

例子：葡萄酒的价值

紫色玩家有 1 个在酒窖的第三格中质量为“4”的阿尔加维葡萄酒，阿尔加维地区有三个声誉方块。他决定使用其中 1 个方块，他将 1 个方块放回供应堆。



最终结果，这个葡萄酒价值为 9：

葡萄酒质量增加 4 分，

酒窖中的年份增加 3 分，

移除 1 个声誉方块增加 1 分，

葡萄酒来自阿尔加维增加 1 分。

例子：酒窖行动



黄色玩家之前生产了 1 个质量 4 的葡萄酒和 1 个质量 5 的葡萄酒，但是两个葡萄酒还在仓库中。

现在他购买了 1 个酒窖并覆盖在原先仓库的上方。



他将“4”葡萄酒转移到酒窖的第一格，将“5”葡萄酒转移到酒窖的第二格。



他放置 1 个声誉方块到大地图对应产区的位置中。



酒窖行动

酒窖允许葡萄酒保存更长的时间，并为销售，出口，展览增加更多的价值，年份越久的葡萄酒越有价值。

当你执行此行动，你必须建立 1 至 2 个酒窖。

建立一个酒窖时，你必须：

1. 从游戏板上拿取 1 个酒窖板块。
2. 支付 3 块钱。
3. 将板块放置在你得游戏板中任一地区覆盖住仓库的位置，一个区域中只能有 1 个酒窖。
移动所有原先仓库内的葡萄酒到酒窖的相同位置上（如在仓库第一格的葡萄酒放在酒窖的第一格，在仓库第二格的葡萄酒放在酒窖的第二格中）。
4. 如果可能，放置 1 个产地声誉方块到大地图上对应的产地下方空槽内，如果酒窖所在位置还没有葡萄园，将方块放在酒窖上，直到有了葡萄园，再将方块放到大地图上对应区域中。

例子：内销行动

黄色玩家决定售卖质量为5的在酒窖第3格的杜奥产区的白葡萄酒，杜奥产区有1个声誉方块。葡萄酒价值为8；5分来自质量，3分来自陈化年份。如果他拿取杜奥的方块可以将葡萄酒价值提升至9，不幸的是，价值8和9的空槽已经被其他酒桶占据，因此他不能拿取杜奥的方块（因为他不需要）。



他决定把他的酒桶放在酒店中白色号为“7”的空槽中，他获得了7块钱。

例子：出口行动

紫色玩家出口质量为7的在仓库第2格的杜奥产区的白葡萄酒，如果他想要放置他的酒桶到“8”或“9”的出口槽中，他需要使用1至2个声誉方块，然后他从杜奥的产区移除声誉方块。



如果他想放置酒桶到“6”或“7”的出口槽中，他不需要声誉方块，所以他不能移除这些方块。他选择放置他的酒桶到第四个国家中“9”的出口槽中他立即获得9个胜利点数。



内销行动

没有销售行为玩家就没有收入来投资他们的生意，玩家可以在超市，酒店和酒吧中销售他们生产的葡萄酒。

当你执行这个行动时，你必须从你的仓库或酒窖中卖掉1至2个葡萄酒到这三类本地的商业中。

售卖1个葡萄酒时，你必须：

1. 从你的供应堆中拿取1个酒桶放在销售区中的空的槽内，每个单独的销售槽只能被1个酒桶占据，葡萄酒的价值必须大于等于销售槽上要求的数值。红葡萄酒只能放在红葡萄酒销售槽，白葡萄酒只能放在白葡萄酒销售槽，一旦放置，酒桶不能移动，除非你使用一个葡萄酒专家的能力。
2. 移除1至2个葡萄酒产区的声誉方块，如果并且如果只有在你需要这些方块增加葡萄酒价值来达到校友要求时，你才可以使用这些声誉方块。
注意：如果你不需要使用这些方块，你不能移除它们。
3. 移除葡萄酒板块
4. 获得等同于销售槽上标记的数值的资金（忽略葡萄酒的价值）。



出口行动

出口你的葡萄酒到不同的国家和市场来获得胜利点数，出口提供立即获得分数和游戏结束时获得分数这两种分数获得的方式。

当你执行这个行动时，你必须从你的仓库或酒窖中出口1至2个葡萄酒到任意个国外市场中（每一纵列代表一个国家）。

出口1个葡萄酒时，你必须：

1. 从你的供应堆中拿取1个酒桶放在出口区中的空的槽内，每个单独的槽只能被1个酒桶占据，葡萄酒的价值必须大于等于出口区域中槽上要求的数值。酒桶一旦放置，不能取回或移动，除非你使用一个葡萄酒专家的能力。
2. 移除1至2个葡萄酒产区的声誉方块，如果并且如果只有在你需要这些方块增加葡萄酒价值来达到出口要求时，你才可以使用这些声誉方块。
注意：如果你不需要使用这些方块，你不能移除它们。
3. 移除葡萄酒板块
4. 你立即获得等同于你放置酒桶的出口槽中显示的数值对应的胜利点数（忽略葡萄酒的价值）。



注意：在游戏的结束阶段，每个国家将给出口葡萄酒到本国最多的玩家一些奖励，这些奖励标记在每纵列最上方的列表中，如果出现平局，平局的玩家评分这些奖励。



注意：2人游戏中，只有2人框中的出口槽可以使用。





葡萄酒专家行动

在葡萄酒产业中的专家可以帮助你提升你的生意和在葡萄酒世界中带领你畅游。

当你执行此行动时，你必须雇佣 1 至 2 个葡萄酒专家

雇佣 1 个专家时，你必须：

1. 选择一个板块堆并拿取最上面的葡萄酒专家板块
2. 支付 1 块钱
3. 将专家板块面朝上放置在你的面前。

在你雇佣专家后，你可以决定雇佣第二个（从同一个板块堆或其他板块堆）。

你雇佣的专家没有数量限制。

被移除的专家板块面朝上放回到板块堆最底下。



注意：每个板块代表一个专家，他们都有不同的特征（味道，气味，外观，酒精含量）。

在博览会阶段，你能够使用多个葡萄酒专家，以提升你的酒的知名度并获得展会分数。

葡萄酒专家是否可以帮助你的葡萄酒在展会中更有竞争力，取决于这一年的年份板块上所描述的特性。



葡萄酒专家的能力

葡萄酒专家也能帮助你的葡萄酒在展会中提高你的酒的知名度，每位专家都有一个特殊的能力。

在你的回合中，你可以翻转 1 个专家板块面朝下来使用板块正面所描述的能力



注意：每回合你只能使用 1 个专家板块。

参考书第 9 页有对这些专家能力的具体描述，同时也告诉你每种特殊能力何时可以使用。



注意：如果你将专家板块面朝下翻转以使用特殊能力，他们将不能参加接下来的博览会，同时在第一次和第二次博览会举行之后，你可以把这些面朝下的专家板块翻过来面朝上，之后你可以使用专家的能力或者在下一个博览会上使用他们。

例子：葡萄酒专家行动

紫色玩家从味道板块堆中购买了 1 个专家板，他支付了 1 块钱，并把它面朝上放在自己玩家板的旁边，现在，他决定在同一板块堆购买第二个专家板块。像之前一样，他支付了 1 块钱，放置了另一个板块。



例子：使用葡萄酒专家

第二年的行动阶段：黄色玩家有 6 个面朝上的专家，他决定使用专家能力中的出口行动，将这个专家板块面朝下翻转，他可以使用出口行动了。



第三年的博览会阶段：他可以使用其他 5 张面朝上的板块，但不能使用面朝下的专家，他决定使用 3 个专家板块，在使用后必须移除这 3 个专家板块，现在，他只有 1 个面朝下 2 个面朝上的板块。



在第四年的第一个行动前：他翻转所有面朝下的板块。

例子：跳过 / 新闻行动

第4年，第一个行动阶段

橘黄色玩家移动他的行动标记到跳过 / 新闻行动中。他移动顺位区域中，他的顺位标记到底下一行的第一格。



他决定执行新闻行动，他宣布一个葡萄酒到下一个博览会（第5年中举行的第二次博览会）中参展，宣布的是杜奥产区的一个质量为3的在酒窖的第四格中的红葡萄酒。

他选择使用2个声誉方块，移除在在杜奥的2个方块，这个葡萄酒的价值变成了10：本身的质量+3，陈化程度+5，移除的2个方块+2。



他获得了10个博览会分数并移动他的博览会标记从15分到25分，接着，将他的展位标记移动到专家展位（第2个展位）中，拿取1个味道（红色）专家板块。



提示：在展会轨道上移动这个葡萄酒板块可以容易的标记出执行新闻行动的每一个步骤。

跳过 / 新闻行动



这个行动可以使你调整游戏顺位和为世界上最大的葡萄酒比赛做准备，在这里你将证明你管理的葡萄酒企业是最好的。

记住：移动到这个行动中永远是免费的。

当你决定移动你的行动标记到跳过 / 新闻行动时，你必须首先从顺位区域中最上一行中移动你的顺位标记到底底一行中，并把顺位标记放在一个选择的空位上（每个顺位槽只能被1个顺位标记占据）

之后，你可以选择：

1. 跳过回合（什么也不做），
或者
2. 发布新闻（加入1个葡萄酒进入到即将进行的葡萄酒博览会中）- 每个博览会中你可以执行一次这个行动：一旦你为即将到来的博览会发布了新闻，之后你在执行此行动就必须选择跳过。



注意：如果你在博览会开始之前没有选择这个行动，你都有机会在进入博览会的最后一分钟发布你的新闻稿（这是一个免费行动），因为，任何葡萄酒生产者都必须参加这个博览会，因此，你也不必在行动阶段选择发布新闻这个行动。

“为什么我要花费1个之前的行动来更早的发布新闻？”你可能会这样问，因为提前进入博览会会让你占领更好的展位，同时也会提前给那些商业巨头带来好印象。

为了发布新闻，你必须执行以下7个步骤：

- a. 宣布一个在你玩家板中的葡萄酒（只能有1个），你将进入到博览会中
- b. 从葡萄酒原产地移除1至2个地区声誉方块以提升葡萄酒的价值（可选）。
- c. 获得博览会分数：你获得等同于葡萄酒价值的博览会分数，并根据情况移动你的博览会分数标记。
- d. 选择1个空的博览会展位，并且移动你的颜色的标记物到里面
- e. 葡萄酒专家：根据年份板块上每一个葡萄酒特征的描述，你可以移除1个面朝上的专家板块，他的专业知识必须与这个葡萄酒特征相匹配，从而获得等同于年份板块上描述的葡萄酒特性符号数量的博览会分数。

如果专家板上有1个带有箭头的符号，可以额外获得1个博览会分数，面朝上移除这个板块到对应的板块堆底部。



每个展位都有1个奖励，当你选择1个展位后，你就可以得到对应的奖励：

1. 没有奖励，但是你可以第一个选择富豪行动 / 乘积板块。
2. 立即拿取1个专家板块堆最上面的一块到你的玩家区域。
3. 立即从供应堆获得3块钱。
4. 立即增加3点博览会分数。

展位中玩家的标记位置也决定了玩家拿取富豪行动 / 乘积板块的顺序和博览会结束后下个回合的玩家顺序。



注意：一旦放置这个展位标记玩家就不能移动或拿走，知道将要举行的博览会结束。



注意：博览会分数不会在展会结束后清零，这些分数会一直增加。

f. 拿取酒桶（可选）：

从富豪区域中拿取 1 至 2 个你的酒桶并放到你的供应区中，并按照以下顺序来执行：

1. 确定你的葡萄酒是否达到了富豪们的期望值，这个期望值在当年的年份板块上被标注：

安娜贝拉的需求在 A 中体现，她总是对葡萄酒的色泽感兴趣。

布鲁诺的需求在 B 中体现，他总是对葡萄酒的价值感兴趣。

卡罗莱纳的需求在 C 中体现，他更注重的是葡萄酒的原产地。

2. 如果你想要从这些富豪那里拿取 1 个酒桶，你的葡萄酒就必须满足他们的需求。



注意：一个新闻行动允许你从富豪那里拿取至多 2 个你的酒桶到你的供应堆中（2 个不同的富豪那里，每个各拿取 1 个酒桶），如果你的葡萄酒满足了所有 3 个富豪，你依然只能拿取至多 2 个酒桶（从 2 个不同富豪那里拿取）。

g. 移除这个葡萄酒板块。

请记住：一旦你为将要开始的博览会完成了一个新闻行动，你再次使用这个行动时，你只能选择跳过。



注意：因为每个博览会中你只能展览 1 个葡萄酒，因此在游戏的三个博览会中，你有 3 次机会从富豪那里拿取酒桶。



维护阶段

B

你的葡萄酒非常的畅销，市场需求逐步增多！

放置年份 / 税收标记到当前年份中对应的位置上（B- 酒桶），代表维护阶段开始了。



如果可能的话，每个玩家必须从销售区域中拿取 1 个酒桶放回到自己的玩家板供应堆中。

（接上一页）

当前年份板块有 1 个味道符号（红色标记）和 1 个气味符号（绿色标记），他决定移除刚从展位奖励中获得的一个专家板块，一个红色品鉴味道的专家，这个专家有 1 个带箭头的红色符号，同时他移除另一个绿色的气味专家板块。



这给他带来 +5 的博览会分数：移除红色的味道专家 +3，带有箭头的符号 +1，移除绿色的气味专家 +1。



富豪的要求如下：

安娜贝拉在寻找白酒。

布鲁诺只考虑价值不低于 8 的葡萄酒。

卡罗莱纳想要品尝第 1, 4, 7, 8 产区的葡萄酒。

橘黄色玩家展出的第 4 产区的价值为 10 的红葡萄酒满足了布鲁诺和卡罗莱纳，因此他决定从布鲁诺和卡罗莱纳那里个拿取 1 个酒桶。



然后他移除了这个葡萄酒板块。



例子：生产

紫色玩家必须向右移动一格他所有的葡萄酒，质量3的葡萄酒已经在最后一格，他必须移除这个葡萄酒。

他决定移动一个酿酒师到另一个空酒厂中，并移动一个农民到一个空葡萄园中。



接下来，为每个区域计算葡萄酒质量，并放置对应数值的葡萄酒板块到仓库或酒窖的最左侧槽中。

例子：葡萄酒博览会

第5年，博览会阶段

蓝色玩家是唯一一个没有使用新闻行动的玩家。

他宣布参展的是质量为5的葡萄酒，但产地里没有声誉方块，因此这个葡萄酒价值为5。

他放置他的标记到第四个展位中，他获得3个展位奖励的博览会分数，同时他移除2个专家增加了3点分数，他获得了11个博览会分数。



这个葡萄酒满足了卡罗莱纳的需求，他从卡罗莱纳那里拿取一个他的酒桶，第二个博览会正式开始。



生产

生产是游戏中最重要的阶段，这是葡萄酒制造商最终的目标，这也是每位玩家都期待的时刻！

放置年份 / 税收标记到当前年份对应的位置中，代表着生产阶段的开始，之后按照以下步骤进行行动：

1. 酒的陈化：就像第8页中陈化与生产中描述的那样，在你的玩家板中（仓库或酒窖里）将每个葡萄酒板块向右移动一格，任何移出储藏槽的葡萄酒将被弃除。
2. 重新分配雇员：（可选）重新分配你的酿酒师和农民到不同的区域中，记住，每个酒厂只能雇佣1个酿酒师，每个葡萄园只能雇佣1个农民。
3. 生产葡萄酒：在每个有葡萄园的区域中，进行如下行动：

计算葡萄酒质量，具体描述在第8页葡萄酒质量中。

（每个葡萄园 +2，每个农民 +1，每个酒厂 +1，每个酿酒师 +2，如果生产的是波尔图 +3，天气因素 +2/-2）

如果酒的质量大于0，那去对应数值的葡萄酒板块，放置在玩家板中仓库 / 酒窖里的最左侧的槽中，根据酒的种类放置对应颜色的一面。

在第1, 2, 4年中完成生产后，这一年结束。

在第3, 5, 6年中完成生产后，将进行博览会阶段，然后这一年结束。



葡萄酒博览会（第3, 5, 6年）

现在，该为你付出的努力，收获果实了。

放置年份 / 税收标记到当前年份的博览会区域中，代表博览会阶段开始了。

还没有放置标记在博览会区域的玩家，现在必须放置标记了，根据玩家的顺序，进行第12页新闻行动的规则进行行动。



如果你还没有选择1个葡萄酒进入博览会展览，并且你没有可展览的葡萄酒，那么很遗憾，你无法参加这次博览会。

现在，博览会开始。



按照博览会轨道中的提示进行最后3步的游戏。

a. 根据博览会分数来决定每个玩家的名次。

前三名玩家立即得到下表中对应的胜利分数，第四名玩家可以获得一个专家板块。

1st Fair (3rd Year)				2nd Fair (5th Year)				3rd Fair (6th Year)			
1st	2nd	3rd	4th	1st	2nd	3rd	4th	1st	2nd	3rd	4th
9	6	3	WE	12	8	4	WE	15	10	5	WE



注意：第四名玩家没有胜利点数，但是可以获得一个专家。

如果分数相同，玩家平分他们的胜利点数的总分（向下取整），如果在4人游戏中有多人分数最低，按照顺序，每人获得1个葡萄酒专家。

例子：多人分数最低的情况。

右侧图片例子中：橘黄色和蓝色玩家每人获得1个葡萄酒专家。

重要：2人游戏中，请使用记分表中第1格和第3格的分数来记分。



注意：博览会分数在游戏中永远不会清零，在三次博览会中的前后名次，玩家们获得记分表中对应的胜利点数。

你在葡萄酒博览会上建立声誉和“品牌形象”来获得成功。即使一个运营不佳的公司进入博览会，你也有机会在博览会中转变你的坏名声。

- 调整玩家顺序。新的玩家顺序根据展会的展位顺序进行调整，这个顺序一致保持到明年的第一个动作。
- 移动你的博览会标记到展位中间博览会标记处。
- 购买富豪行动板块或乘积板块：根据新的顺序，玩家们分别弃掉1个在玩家板上的葡萄酒板块来购买富豪行动板块或乘积板块，或者跳过不购买任何东西。一旦你跳过，就不能再回来购买，一旦所有人都跳过，进入到下一个步骤。



富豪行动板块：当你购买富豪行动板块后，将它面朝上放在你游戏板的旁边。



富豪乘积板块：你必须要有1个可用的酒桶你才能购买富豪行动板块，购买后将它面朝上放在你游戏板的旁边，并且放置1个酒桶在板块上面，酒桶一旦放置就不能移动，除非你使用葡萄酒专家的技巧，不管怎样，在游戏结束时，没有酒桶的乘积板块不能记分。



注意：你不允许拥有相同符号的行动板或乘积板。

- 移除游戏板上没有被购买的行动板块和乘积板块，从旁边的板块堆中重新填充。



富豪行动板块的使用

在你回合的行动阶段（移动行动标记之前或执行行动之后，但是不能在行动中），你可以翻转1个（只能1个）面朝上的富豪行动板块，面朝下的行动板块只有在第1次和第2次博览会之后才能翻转回面朝上的状态。

富豪行动板块和乘积板块的相关细节在参考书的第5页有说明。

例子：富豪行动板块的使用

蓝色玩家选择执行酒窖的行动，但是在执行前，他使用1个专家行动板块允许他出口1至2个酒桶，然后他执行酒窖行动并花费了6块钱购买了2个酒窖。

例子：博览会结算

紫色玩家有33点博览会分数，橘黄色玩家有30点博览会分数，蓝色和黄色玩家各有28点分数。

紫色玩家第一名，橘黄色玩家第二名，蓝色和黄色玩家并列最后一名。

这是第二次博览会，因此紫色获得12点胜利点数，橘黄色获得8点胜利点数，蓝色和黄色各获得2点胜利点数 $(4+0)/2$ 。



紫色玩家在最左侧展位中，所以他是第一位玩家，他从玩家板上移除1个葡萄酒板块，然后拿去1个出口行动板块并面朝上放在自己的面前。



橘黄色玩家在第二个展位中，他同样的购买了1个乘积板块（在游戏结束时为他的每个酒窖增加2点胜利点数），他将这个板块面朝上放在玩家板的旁边并放置1个酒桶在上面，因为只有上面有酒桶这个板块在最后才能被记分。



之后继续这些动作，直到没人想弃除葡萄酒版块了，或者他们不想购买更多的行动板块。

最后，移除所有剩下的行动板块，重新填满新的板块堆，玩家们移动他们的博览会标记到博览会区域中心位置，在接下来的一年，玩家们按照新的顺序进行行动。

紫色，橘黄色，黄色，然后是蓝色。

Many thanks to all players who played the original version of Vinhos and sent so many suggestions.

The Author wishes to warmly thank the main playtesters for Special Vintage 2016 (codename - Champomix):

César Mendes, Elsa Romão, Emanuel Diniz, João Pedro Fernandes, Julián Pombo, Paul Grogan, Paulo Renato, Pedro Branco, Pedro Freitas, Rafael Antunes Pires, Sandra Sarmento, Sofia Passinhas, Tiago Duarte.

Special thanks to Ian O'Toole for the amazing Art, Ori for seeing things in the rules no one else can see, to Nathan Morse, for all the support and work on the rulebook, all of the BGG community for their suggestions and support, and Rick Soued for believing in this game.

Without all of you this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra, for all their ideas, patience, support, and inspiration and many, many hours of playtesting.



Official Game Web Page and Rules Video
www.eggrules.com/games/games-games-q-z/vinhosdeluxe

Credits:

Game Design: Vital Lacerda
Illustrations: Ian O'Toole
Graphic Design & 3D Illustrations: Ian O'Toole
Rulebook & 3D Illustrations: Vital Lacerda
English Rules Editing: Nathan Morse
Official Rules Video: Gaming Rules!
Proofreading: Ori Avtalion
Project Manager: Rick Soued

If you have any questions, please email us at:
info@eagle-gryphon.net

LIKE us on Facebook:
www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games
FOLLOW us on Twitter:
[@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)

© 2016 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754,
All Rights Reserved.
www.eagle-gryphon.com



游戏结束最终记分

第3次博览会结束后（第6点的最后阶段），移动回合标记到博览会标记右侧的圆圈内。然后按照玩家顺位逐一多进行一次行动（允许使用面朝上的专家能力和富豪行动板块），然后游戏结束，进入进入最终计分阶段。



注意：专家板块和富豪行动板块在第3次博览会后不会翻转到正面朝上。

根据以下几点获得胜利点数：

- 你的金币
- 你每个葡萄酒质量的一半（向下取整）
- 出口区域每一竖列中酒桶数量最多的玩家获得竖列上方的胜利点数，如果多个玩家酒桶数量相同，均分胜利点数（向下取整）。
- 乘积板块的记分（只计算有酒桶的板块）。

获得最多胜利点数的玩家获胜，如果分数相同，最多酒桶的玩家获胜，如果再相同，拥有最多现金的玩家获胜。

例子：最终记分



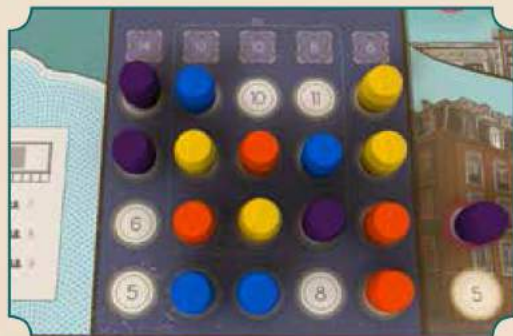
现金记分

紫色 6 块钱获得 3 点分数
蓝色 14 块钱获得 7 点分数
黄色 20 块钱获得 18 点分数
橘色 25 块钱获得 18 点分数



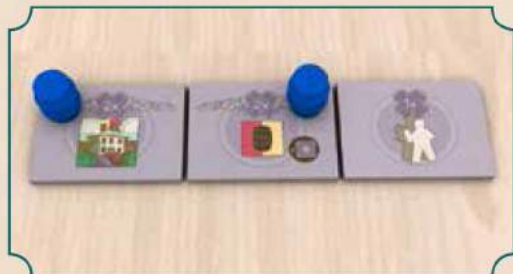
葡萄酒记分

蓝色在酒窖中的质量 3 的葡萄酒获得 1 点分数，质量 9 的葡萄酒获得 4 点分数
蓝色在仓库中的质量 1 的葡萄酒获得 0 点分数，质量 7 的葡萄酒获得 3 点分数



出口记分

紫色在第一列是第 1 名，获得 14 点分数
蓝色在第二列是第 1 名，获得 12 点分数
蓝色，黄色，橘色在第三列各获得 3 点分数
蓝色和紫色在第四列各获得 4 点分数
黄色和橘色在第五列个活的 3 点分数



乘积板块记分

蓝色有三个乘积板块
一个是酒厂数量乘以 2 的板块，他有 5 个酒厂，因此获得 10 点胜利点数
另一个是葡萄酒乘以 2 的板块，他有 10 个葡萄酒，但是这个板块分数上限是 16，因此他获得 16 点胜利点数
第三格板块上没有酒桶（他用专家能力移走了上面的酒桶），因此他不能获得上面提供的胜利点数。

乘积板块的奖励细节在参考书的第 5 页