

BOA É A VIDA, MAS MELHOR É O VINHO

VINHOS

在Vinhos（葡萄牙语意思为“葡萄酒”）中，你将会扮演来自葡萄牙的葡萄酒生产者的角色。你必须运用你的技巧，去提升自己的品牌、建立良好的声誉、在本土及海外市场获得利润。

在游戏的6年中，你将通过在葡萄牙不同地区建立你的物业，建造种植园、酿酒厂去发展你的葡萄酒生意。同时可以雇佣酿酒专家提供你的葡萄酒产量，在葡萄牙国家级葡萄酒品酒展览会上你也可以雇佣葡萄酒专家去为你参展的葡萄酒得到味觉、嗅觉、视觉或酒精度上的提升。

每一年开始都会有当年的天气情况预报，并且以产出葡萄酒而结束。

当年良好的天气情况将会增加你的葡萄酒的产量。但是多云或多雨的天气情况则会为葡萄酒的产量带来反效果：所以为了弥补天气的影响，你唯一的办法就是扩展自己的物业。

随着年份的增加，葡萄酒的价值将会增加，但是你必须建造合适的酒窖来存放葡萄酒。

把你的葡萄酒销售至本地市场如：Casa de Fados、酒店或Enoteca，增加自己公司的市场份额，并获得资金来扩展自己的公司和支付雇佣酿酒专家的薪酬。但是，总所周知，声望不是仅仅由金钱来体现的。

葡萄牙国家级葡萄酒品酒展览会将会定期举行。你可以选择把你最有价值的葡萄酒进行参展，让人们通过不同的特征去品尝，从而感受到你的葡萄酒的独特之处，进而增加公司的声望。

展会上将会有三位十分有影响力的葡萄酒经理参加，他们各自都对不同的葡萄酒有特别的偏爱。如果你参展的葡萄酒获得他们的青睐，将会获得相应的特权。

发布未来展览会你将要参展的葡萄酒的最佳将会由你来决定。

提早发布将使你更早获得特权的机会，但是如果你决定在最后时刻才进行发布，则可以拿出更有价值的葡萄酒进行参展，而且还可以根据多人关注的葡萄酒特征去选择参展的葡萄酒。

游戏中获得最高胜利点的玩家将获得本次游戏的胜利。

游戏配件

在第一次游戏之前，请从纸板中拆出所有的金钱、特征标记及收获季节、酒窖、酿酒厂、种植园、展会和葡萄酒专家板块。

- 1) 1 游戏版图
- 2) 4 玩家版图
- 3) 9 收获季节板块



正面



背面
- 4) 96 葡萄酒板块



红葡萄酒



白葡萄酒
- 5) 16 酿酒厂板块
 
- 6) 32 种植园板块



价值



地区
- 7) 9 酒窖板块



正面



背面
- 8) 6 波尔图葡萄酒板块
 
- 9) 24 葡萄酒专家板块

- 10) 36 金钱（6个5000巴格斯，12个2000巴格斯及18个1000巴格斯）




- 11) 1 回合/征税标记（原木颜色圆柱体）
 
- 12) 8 酿酒专家（原木颜色人形）
 
- 13) 4 行动标记（4种颜色柱体：1黄，1红，1蓝，1紫）





- 14) 32个4种玩家颜色的酒桶（8黄，8红，8蓝，8紫）





- 15) 36个4种玩家颜色的圆片桶（9黄，9红，9蓝，9紫）





- 16) 15个声望方块（原木颜色）
 
- 17) 4个特征标记

味觉

嗅觉

视觉

酒精度





- 18) 12个4种玩家颜色的展会板块（3黄，3红，3蓝，3紫）






以下图片为4人游戏初始设置

1. 在桌面上放置游戏版图

2. 每个玩家选择一种颜色（黄、红、紫或蓝）并拿取以下的配件置于面前，用于游戏中的供给：

- 对应颜色的8个酒桶
- 对应颜色的8个圆片
- 对应颜色的行动标记
- 对应颜色的3个展会板块
- 一个玩家版图



每个玩家板块包括：

- 4 物业
- 4 对应仓库（每个包括两个储存位）



如果玩家少于4人，把不需要的部件及玩家版图放回盒子

胜利点

3. 每位玩家在分数条上“0”位置放置得分标记（一个对应圆片）在游戏过程中，每当玩家获得胜利点，对应地移动他的得分标记至相应的职位。



在游戏版图上白色的胜利点符号，为玩家结束游戏时才结算的胜利点。

葡萄园和声望方块

12.1 在版图上放置声望方块，用作公共供给

12.2 根据左上角的数字（代表种植园的地区）把种植园板块分为8叠，把每叠洗混，并将表示价值一面朝上放置在对应地区的空格上。

在Douro的空格上放置波尔图葡萄酒板块。

4人游戏时使用8个地区，3人游戏时使用7个地区，2人游戏时使用6个地区（2-3人游戏时，随机选择不用的地区，并把对应的种植园板块放回盒子，建议：第一次游戏，3人游戏移出Algarve地区，2人游戏移出Algarve和Setúbal地区）

12.3 每个玩家选择一个地区，购买一个种植园并获得相应的葡萄酒板块

注意：每个地区拥有不同的特性(你可以查阅规则最后的说明)

玩家步骤：

- 选择一个地区
- 拿取该地区最上面的种植园板块
- 根据种植园的价值支付现金
- 把购入的种植园板块以地区面朝上放置在本人的玩家版图上
- 放置一个自己颜色的圆片在游戏版图上选择的地区的圆圈上
- 在该地区的空白声望区放置一个声望方块（从供给区获得）
- 拿取一个价值为2的葡萄酒板块（对于Lisboa和Douro地区的葡萄酒板块，请根据对应地区特性描述获得）
- 在玩家版图对应种植园下方的仓库上，把刚获得的葡萄酒板块放在最左方的储存位。



葡萄酒专家，酒窖，酿酒厂

11.1 根据描述的特征（味觉、视觉、嗅觉或酒精度）把葡萄酒专家分为四叠，洗混，并面朝上放置在相应的空格上。

11.2 把酒窖板块放在版图上(4人游戏，使用9块；3人游戏，使用7块；2人游戏，使用5块，把不用的板块放回盒子)

11.3 把酿酒厂板块放在版图上(4人游戏，使用16块；3人游戏，使用12块；2人游戏，使用8块，把不用的板块放回盒子)

戏准备

收获季节板块和玩家顺序

- 4.1 把“0”的收获季节板块放置一旁，把剩余的收获季节板块洗混，面朝下放置在版图上对应的空格上，将“0”的收获季节板块面朝上置于此叠顶部，初始收获季节板块总是“0”。
- 4.2 随机决定初始玩家顺序，玩家把自己的圆片放在玩家顺序区域的上方排列作为顺序标示
- 例：红色是首位玩家，紫色是二位玩家，蓝色是三位玩家，黄色是四位玩家。

葡萄酒板块

5. 把葡萄酒板块置于版图一侧形成公共供给区。



葡萄酒展览会

在葡萄酒展览会（葡萄牙国家葡萄酒展览会），玩家将会根据展出的葡萄酒的特征（味觉、视觉、嗅觉或酒精度）而获得展会分数。

- 6.1 在每列最左方空格放置一个特征标示。在游戏中，各标示的位置代表对应特征的价值。
- 6.2 每位玩家把展会分数标示（一个对应的圆片）放在展会分数条上此符号中。



在游戏中，当玩家每次获得展会分数，把他的展会分数标示前进至对应的位置。

银行和投资条

每个玩家在银行都有一个账户，用于记录销售葡萄酒所赚取的利润及支付酿酒专家的薪水。当前的账户余额会根据投资状况增加或减少。

7. 每个玩家放置：

- 他的银行账户标示（一个对应的圆片）在银行账户的空格“5”上。
- 他的投资标示（一个对应的圆片）在投资条的空格“+1”上

当玩家获得或损失金钱，移动银行账户标至相应的位置（1格 = 1000巴格斯）。当玩家进行投资或撤资时，移动投资标至相应的位置。

金钱货币

8. 所有的购入行动都需要使用现金（巴格斯）。
- 首位玩家获得 11000 巴格斯
 - 二位玩家获得 11000 巴格斯（二人游戏时获得12000巴格斯）
 - 三位玩家获得 12000 巴格斯
 - 四位玩家获得 12000 巴格斯



玩家把自己的现金置于面前形成自己的供给区，剩下未使用的置于版图一侧作为公共供给区。



酿酒专家

9. 把酿酒专家放置在版图位置上。

行动区及回合指引条

- 10.1 每位玩家把自己的行动指示物置于行动区中央格子。
- 10.2 把回合/征税标记置于左上方的回合指引条。

(*) from now on, for simplicity, readability and economy, we will make use of the pronoun «He» when talking about each Player, while it is clearly understood that we indeed mean in each instance to say a more correct «he/she».

游戏回合

游戏持续6个回合，代表6年时间。

回合/征税标记标示进行的年份和当年不同的阶段。



在每个回合里按以下的阶段进行（总是保持通常的顺序）。



回合开始阶段

新一年年开始前先进行当年的天气预报。



执行行动阶段

每年，玩家将会在9个可选行动中进行2个行动执行，他可以买种植园、建造酿酒厂、雇佣酿酒专家、雇佣葡萄酒专家、跳过或宣布那一个葡萄酒他准备用于参加接下来的葡萄酒展览会。他也可以行驶3个葡萄酒经理的特权从而获得利益。



维持阶段

玩家将会计算投资所获得或损失的利息，并支付已雇佣酿酒专家的薪水。



生产阶段

玩家将在自己玩家版图上至少有一个种植园的土地获得一个葡萄酒板块，并存放于对应的仓库或酒窖的最左方储存位。每年，葡萄酒会向右移动一格，以表示它们的年份。

拿取哪一类葡萄酒取决于种植园的颜色，产量取决于土地上葡萄园、酿酒厂和酿酒专家的数字、和当年的天气情况。



葡萄酒展览会阶段 (只在第3、5和6年进行)

在第3、5和6年的结束阶段，将会举行葡萄酒展览会。每个玩家必须在每次展览会展出一个并只能一个葡萄酒。葡萄酒专家板块将可以使用从而获得展会分数。玩家参展的葡萄酒价值越高，可以使用各大号码的展会板块。



可选行动

种植园	酒窖	酿酒厂
葡萄酒专家	跳过/ 展览发布	酿酒专家
出口	销售	银行

例：生产阶段

红色玩家 生产价值为“3”的白葡萄酒。

他把板块放置在对仓库的最左方格子。



仓库存储格



紫色玩家 生产价值为“2”的红葡萄酒。他把板块放置在对酒窖的最左方格子。


酒窖

回合开始

除第一年以外（第一年从执行行动阶段开始），每年开始的时候，玩家必须：

- 移除上一年的收获季节板块，面朝上翻开最上面的收获季节板块。左下角的数字（从“+2”到“-2”）表示当年的天气状况。天气状况会影响当年的葡萄酒的产量。第一年的“0”收获季节板块在游戏设置阶段放置。每次游戏将会因为不同的收获季节而有所不同，玩家需要根据天气充分考虑制定自己的策略。
- 根据收获季节板块，特征标示向右移动1/2/3格。如果特征标示已到达最右边的空格，将不会再移动。

注意：在游戏中，特征标示是不会重置会0。

 在第四和第六年开始，每个玩家可以把所有置于自己面前已翻面的葡萄酒专家板块翻转。

例：第四年

收获季节板块预示这是一个欠收的一年（每一个生产将会减少一点收入）



特征 视觉 将会提升3格，味觉将会提升2格。

向右移动视觉标示3格，味觉标示2格。



黄色玩家有两个葡萄酒专家板块翻面，他把它们翻转。

执行行动阶段

此阶段会有两个时段组成。



时段1：

把回合/征税标记放置在当年的空格1，
表示时段1进行中。

从第一位玩家开始，根据玩家顺序条区域的标示进行，每个玩家：

- 移动他的行动标记
- 放置于他预计执行行动的方格上
- 执行对应的行动

移动规则：

- 如果玩家不准备或不能执行任何行动，他必须移动他的行动标记至跳过/展览发布并跳过。
- 如果玩家把行动标记移动至相邻的方格（直线或对角），此行动不需要支付任何费用。
如果玩家把行动标记移动至不相邻的方格，他必须支付1000巴格斯（现金）至公共供给区。
红色可以免费移动至红色箭头的方格，其他方格则需支付1000巴格斯（现金）至公共供给区。
如果玩家移动至另一玩家所在方格，需支付给该玩家1000巴格斯（现金）
- 如果玩家移动至回合/征税标记所在方格，需支付1000巴格斯（现金）至公共供给区。



- 如果红色玩家移动至此方格，他必须需支付给紫色玩家1000巴格斯（现金）及1000巴格斯（现金）至公共供给区。

注意：你必须总是移动至不同的方格，玩家不允许在同一行上做相同的行动。

为了在一个方格上放置他的行动标记，玩家必须可以执行该行动并有足够的巴格斯用于支付非相邻方格移动或已有其他玩家放置方格的费用。

例外：

- 移动行动标记至跳过/展览发布总是免费的，就算其他玩家行动标记也在该格；
- 如果他的行动标记已在跳过/展览发布方格，而且他是在不能执行任何行动，那么他允许不移动行动标记，继续停留在跳过/展览发布方格

行动顺序：

如果玩家的行动标记移至跳过/展览发布方格，他把顺序标记从上排移动至下排，并在空余选择移动顺位（每个移动顺位格只能放置一个顺序标记）。



空白顺位空格



时段2

当所有玩家完成他们的第一次移动，移动回合/征税标记至相邻的空格2，表示时段2进行中。

如需要，调整行动顺序，下排的行动标记移至上排，原来置于上排的行动标记相应右移。



根据新的行动顺序，从第一位玩家开始，每位玩家（遵从时段1的规则）必须移动行动标记，放置于他预计执行行动的方格上并执行对应的行动。

在时段2结束时，如需要，再次调整行动顺序。



例：第四年，执行行动阶段，时段1。

玩家把回合/征税标记放置于第四年的空格1。



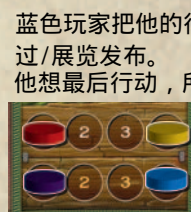
红色玩家（一位玩家）把他的行动标示从出口移动至葡萄酒专家。
目标方格与原方格相邻，他不需要支付任何费用；但是回合/征税标记在葡萄酒专家方格上，所以他需要支付1000巴格斯（现金）至公共供给区，并执行葡萄酒专家行动。



紫色玩家把他的行动标示从酿酒专家移动至跳过/展览发布。



他想第一个行动，所以他把自己的顺序标示移至下排的第一格，然后跳过不执行任何行动。



蓝色玩家把他的行动标示从酒窖移动至跳过/展览发布。
他想最后行动，所以他把自己的顺序标示移至下排的第四格。

因为跳过/展览发布总是免费的，因此他不需要支付紫色玩家任何费用。

然后他执行展览发布行动。



黄色玩家把他的行动标示从银行移动至葡萄酒专家。

目标方格与原方格不相邻。

另外红色玩家行动标示及回合/征税标记都位于葡萄酒专家方格。

黄色玩家必须支付2000巴格斯（现金）至公共供给区和1000巴格斯（现金）给红色玩家，并执行葡萄酒专家行动。



回合/征税标记移动至相邻的空格2。

时段2将会按以下顺序执行行动：

紫色玩家、红色玩家、黄色玩家、蓝色玩家



可选行动：

种植园，酒窖，酿酒厂，跳过/展览发布， 酿酒专家，出口，销售，银行

备注：所有配件有数量限制，在游戏过程中会出现紧缺的情况。

唯一例外是：

现金：在极少数情况下出现公共供给区的现金紧缺，玩家可使用纸张记录现金往来。

葡萄酒板块：在极少数情况下出现公共供给区的某数值的葡萄酒板块紧缺，玩家可以使用几块板块叠加的方式计算总价值（玩家亦可以决定一个合适的方法解决）。

玩家拥有的所有配件必须明示于所有玩家。



种植园

玩家执行这个行动可以至少从一个地区购买一个种植园，但是每次行动不能从一个地区购入多个种植园。

对于他选择的地区，玩家：

- 拿取相应地区的顶部的种植园板块，
 - 现金支付相应的价格
 - 根据自己选择地区面朝上放置在玩家版图上的物业的空余土地位置。
每一块土地只能放置一个种植园或者酿酒厂，同一个物业只能放置同一个地区的种植园和同一种类型的葡萄酒（白或者红），每个地区有两个白葡萄种植园和两个红葡萄种植园，所以每个物业只能最多放置两个种植园。
- 如果在每个物业上放置第一个种植园时，玩家必须放置一个自己颜色的圆片至版图中所选择地区的圆圈里，此圆片能快速标识那位玩家在那个地区拥有物业。
- 如果是每个物业的第二个种植园，则不需要放置圆片。在每个玩家版图上都拥有四个物业(每块物业拥有三个土地)，所以每个玩家最多可以放置4个圆片在游戏版图上。
- 如果可能，从公共供给区拿取一个声望方块，放置在对应地区的声望区域上。

一个玩家不能在一个种植园行动中从同一个地区购买两个种植园。

同一个地区的物业没有玩家限制。

一个玩家允许在一个地区拥有多于1块的物业（使用多于一个的圆片）。

地区的不同特性的描述请参阅规则书尾部。



酿酒厂

玩家执行这个行动可以购买1至2个酿酒厂。

对于每个酿酒厂，玩家：

- 支付3000巴格斯（现金）
- 从游戏版图上拿取一个酿酒厂板块
- 根据自己选择地区放置在玩家版图上的物业的空余土地位置。每一块土地只能放置一个酿酒厂。每一个物业最多可以拥有2个酿酒厂。
- 如果可能，从公共供给区拿取一个声望方块，放置在此物业种植园对应地区的空白声望区域上。如果所在物业未有种植园，则先把声望方块放置在酿酒厂，代购入种植园后再把声望方块放置在此物业种植园对应地区的空白声望区域上。



例：

红色玩家已经在三块物业上拥有种植园：

1块在Algarve（白葡萄酒），1块在Douro（红葡萄酒）和2块在Alentejo（白葡萄酒）

他准备在Minho开发一个物业，购买一个红葡萄酒种植园。

他支付了3000巴格斯，并在第4块物业上放置了Minho的红葡萄酒种植园，同时他在版图上Minho放置一个声望方块和他自己颜色的圆片。

他再购买了一个Algarve的白葡萄酒种植园，扩张他当地的物业。

他支付了4000巴格斯，同时在版图上Minho放置一个声望方块，由于他已经放置了自己颜色的圆片，所以这次购买不用再放置新的圆片。他不能扩张他的Douro的红葡萄酒种植园(因为放置在Douro地区上最顶部为白葡萄酒种植园)，也不能扩张Alentejo的白葡萄酒种植园(因为此地区已有两个种植园)。



例：

蓝色玩家购入两个酿酒厂

他使用一个来扩张Douro的物业，另一个用于建立新的物业。

他支付总共6000巴格斯(现金)，放置一个声望方块在Douro，一个声望方块在新物业的酿酒厂上。

在接下来的回合，他购入Alentejo的种植园并放置在之前新建立的物业上，这时，他可以把酿酒厂上的声望方块放置在Alentejo。

酿酒厂的生产价值

生产哪类型葡萄酒（红或白）取决于物业上种植园的颜色。





酿酒专家

玩家执行这个行动可以雇佣1至2个酿酒专家。

对于每个酿酒专家，玩家：

- 支付1000巴格斯（现金），
- 从游戏版图上拿取一个酿酒专家，
- 根据自己选择把酿酒专家放置在没有放置专家的酿酒厂上，每个酿酒厂只能放置一个酿酒专家。

每年，在维持阶段，玩家需要从银行账户上为每个雇佣的酿酒专家支付1000巴格斯的薪水。



酒窖

玩家

- 支付2000巴格斯（现金），
- 从游戏版图上拿取一个酒窖板块，
- 根据自己选择把酒窖覆盖原来的仓库上，每个酒窖只能覆盖一个仓库。当前所有存放在仓库的葡萄酒板块，移至酒窖，并放回相对应的位置。
- 如果可能，从公共供给区拿取一个声望方块，放置在此物业种植园对应地区的空白声望区域上。如果所在物业未有种植园，则先把声望方块放置在酒窖，代购入种植园后再把声望方块放置在此物业种植园对应地区的空白声望区域上。

酒窖允许葡萄酒可以存储更长的年份。此外，随着年份的增长，葡萄酒的价值会增加，增加的价值可用于销售、出口和展览会。



酿酒专家的生产价值

生产哪类型葡萄酒（红或白）取决于物业上种植园的颜色。

紫色玩家智友一个空余的酿酒厂，所以他可以雇佣一个酿酒专家。



他支付1000巴格斯（现金）同时放置一个酿酒专家在酿酒厂。



例：
黄色玩家之前生产了一个价值4的葡萄酒和一个价值5的葡萄酒，并仍然放置在他的Alentejo物业的仓库。

现在他购入了一个酒窖并放置在Alentejo的物业，覆盖了原来的仓库

他把价值4的葡萄酒放在最左方的方格，价值5的葡萄酒放在第二个方格。



他在Alentejo放置一个声望方块。

为了更好了解接下来的行动，玩家需知道葡萄酒是怎样制造和保存，再生产过程、销售、出口及展览会时价值是怎样计算（生产价值及葡萄酒价值）。

葡萄酒：年份及生产



在每年结束(生产阶段)，所有存放在仓库或者酒窖的葡萄酒板块将向右移动一格，表示它们又过了一年。

如果一个葡萄酒向右移动离开最右边的存储格的话，表示此葡萄酒已经过期，需要弃掉。

之后，本年的生产就会开始。

玩家的每个物业只要有至少一个种植园(如果只有酿酒厂或酒窖则不生产)，玩家：

- 计算生产价值（下附），
- 拿取对应价值的1块葡萄酒板块（从公共供给区），
- 根据种植园的颜色把对应颜色的一面放置在物业的仓库或酒窖的最左方存储格。



例：

收获季节板块是 -2

- 蓝色玩家的Lisboa的仓库里，最左边存储格正放置着上年生产的红葡萄酒，现在把它向右移动一个，表示这个红葡萄酒已经第二年了。



- 他不能从没有种植园的物业上获得葡萄酒：一个物业需要种植园用于生产。





生产价值

葡萄酒的生产价值有多个因素决定：当年的天气状况（在收获板块上显示）、物业上种植园的数值代表该种植园的生产的葡萄数量、雇佣的酿酒专家能促进葡萄酒的品质以及拥有的酿酒厂用于为葡萄提供存储及接待酿酒专家。

生产价值计算按以上计算：

物业上每个种植园+2

物业上每个酿酒厂+1

物业上每个酿酒专家+2

根据当前收获板块上左下角的显示的天气状况导致+2或-2

在生产之前，酿酒专家可以在你的物业空余的酿酒厂之间移动。

生产价值为0的葡萄酒等于没有产出，所以玩家不能获得葡萄酒板块。



葡萄酒价值

当葡萄酒用于出售、出口或者在展览会发布，它的价值决定于生产价值、声望方块及在酒窖存放的年份。

葡萄酒价值计算如下：

根据在酒窖存放的年份+1，3或5

（可选择）使用声望方块+1或2

如果玩家选择使用声望方块，移除相应葡萄酒地区的声望方块。每移除一个声望方块获得+1。

如果玩家选择不使用声望方块，不需移除声望方块，也不增加额外价值。



移除的声望方块回到公共供给区。版图上每位在某地区放置圆片的玩家，均有权使用此地区的声望方块（不考虑声望方块由谁放置）。

(接上页)

- 他不能在他的Minho的物业获得葡萄酒板块。

生产价值为0：

种植园+2

收获季节-2

生产价值为0的葡萄酒等于没有产出



- 他从他的Lisboa的物业获得1块葡萄酒板块。

生产价值为4：

种植园+2

2个酿酒厂+2

酿酒专家+2

收获季节-2



他的Lisboa的种植园生产红葡萄酒，所以他把红葡萄酒那一面向上放置。

他把此价值为“4”的葡萄酒放入对应的仓库的最左边的存储格。



例：

紫色玩家有一个葡萄酒（生产价值为“5”）放置于D o的物业上的酒窖的第三个存储格。



在D o地区有四个声望方块，他决定使用其中一个，并归还至公共供给区。

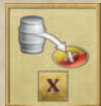


葡萄酒价值为9

生产价值+5

年份+3

声望方块+1



销售

玩家执行这个行动可以把1个或多个葡萄酒，（从自己的玩家板块），在3个本地行业中（Casa de Fados、宾馆或the Enoteca）选择1个或多个出售。

对于每个葡萄酒，玩家：

- 根据自己选择一个酒桶（在自己供给区）于销售区域内空余的销售格。每个销售格只能放置一个酒桶。葡萄酒价值比较等于或高于销售格上标识的价值。红葡萄酒只能在“红葡萄酒”销售格销售，白葡萄酒只能在“白葡萄酒”销售格销售。一旦酒桶放置就不能再移动。
- 当玩家需要声望方块以达到销售格上标识的价值，可以如上页规则移除1至2个声望方块增加葡萄酒价值。
- 移除葡萄酒板块。
- 根据选择出售的销售格的价值，前移玩家银行账户标记（不考虑葡萄酒价值）（1空格 = 1000巴格斯）。如果玩家的银行账户标记达到“24”空格，则不再获得更多的巴格斯。

红葡萄酒销售格

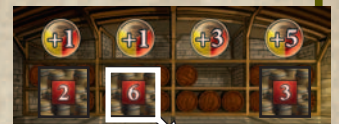


白葡萄酒销售格



例：

蓝色玩家决定出售存放于Set ù bal的酒窖中第二个存储格的红葡萄酒（生产价值6）



在Set ù bal地区，有两个声望方块，但是他决定不使用。

葡萄酒价值为7：生产价值+6，年费+1

他可以把油桶放置于7或以上的任意一个销售格。



在上面的销售行动中，他放置在酒店区域上放置一个酒桶，出售了葡萄酒价值为6的白葡萄酒。

现在他放置另一个酒桶在酒店区域的“红葡萄酒”销售格7上。



他把自己的银行账户标记前移7格。

从本地市场拿回酒桶

在执行行动或展览会阶段之前，玩家可以从本地的相同市场拿回两个自己颜色的酒桶。



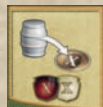
取回两个酒桶的同时，可以根据自己选择放置两个声望方块在两个不同的地区。

因为酒桶将会重新归还至玩家的供给区，玩家可以马上用于销售、出口或葡萄酒经理上。

玩家不能只拿回一个酒桶或者从两个不同市场拿回两个酒桶。

例：

紫色玩家决定从酒店市场及Enoteca市场各拿回两个酒桶。他不能拿回Enoteca市场剩下的那个酒桶。他必须放置4个声望方块（至少两个地区上）。他立即把拿回的酒桶用于接下来的销售行动中。他把一个酒桶放置在Casa de Fados市场的价值为3的销售格上，并出售Douro的红葡萄酒（葡萄酒价值3）。同时把一个酒桶放置在Enoteca市场的价值为10的销售格上，并出售Lisboa的白葡萄酒（葡萄酒价值12）。他把自己的银行账户标记往前移动13格。



出口

玩家可以执行此动作把至少一个葡萄酒出口（来自玩家版图上）至1个或多个国外市场（每列代表不同的市场）。

出口葡萄酒时，玩家：

- 根据玩家选择把一个酒桶（来自自己供给区）放入出口区域上空余的出口格上。葡萄酒价值必须大于或等于出口格上的数值。酒桶一旦放置，则不能移动或取回。

- 当玩家需要声望方块以达到出口格上标识的价值，可以如上页规则移除1至2个声望方块增加葡萄酒价值。

注意：玩家如果不必须为达到某出口数值，不能使用声望方块。

- 扔弃葡萄酒板块。



马上获得对应的胜利点（不需要考虑葡萄酒价值和出口格上的数值）。



游戏结束时，检查每列哪位玩家拥有最多酒桶，此玩家为最大出口商，获得对应的胜利点。如出现平点，则平均分配对应的胜利点。

例：

紫色玩家供给区已没有酒桶可以用，他需要一个酒桶实行他的出口行动，他在Casa de Fados市场有两个酒桶，他决定取回并使用其中一个，同时在两个地区放置了两个声望方块。他把存放那个在Dão仓库第二个存储格的葡萄酒（生产价值7）出口。



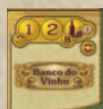
如果他想把酒桶放置在数值为“8”或“9”的出口格，他必须使用Dão地区的1至2个声望方块（因为没有酒窖不能增加葡萄酒价值）。

若他把酒桶放置在数值为“7”或“6”的出口格，则不能选择使用Dão地区的声望方块。他决定放入第一列的数值为7的出口格，并立即获得5个胜利点。



空白出口格

游戏结束时：紫色玩家从第一列获得6个胜利点；蓝色玩家从第二列获得8个胜利点；蓝色玩家、黄色玩家和红色玩家从第三列各获得3个胜利点；紫色玩家从第四列获得12个胜利点。



银行

玩家可以在银行执行以下1个或多个动作：

- 从银行账户提款：

玩家向后移动银行账户标记，从公共供给区中拿取相应的现金。（1格=1000巴格斯）

- 如果银行账户标记移到此格，玩家需立即减2个胜利点并不能再提款。

- 把现金存入银行：

归还现金至公共供给区，并把银行账户标记向前移动相应的格数（1格=1000巴格斯）。如果玩家的银行账户标记到达“24”空格，则不能再存款。

- 投资：

每次投资，玩家可以把投资标记上移一格，支付投资条右边对应的金额（投资金额从银行账户扣除）。

如果玩家的投资标记达到“+3”空格，则不能再进行投资。



例：

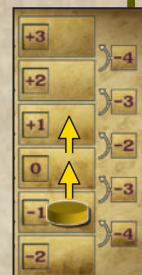
黄色玩家从银行提款3000巴格斯，他把银行账户标记向后移动3格（从“14”至“11”），从公共供给区拿取3000巴格斯。



他然后进行投资。

他把投资标记上移一格（从“-1”至“0”）。他把行账户标记向后移动3格（从“11”至“8”）。

他进行第二次投资，把投资标记上移一格（从“0”至“+1”）。他把行账户标记向后移动2格（从“8”至“6”）。



红色玩家 存入5000巴格斯，他把银行账户标记向前移动5格（从“19”至“24”）并把5000现金归还公共供给区。

撤资

在游戏过程中任何时候，玩家都可以执行撤资行动(不限制次数)。每次撤资，玩家把他的投资标示向下移动一个，然后从公共供给区获得投资条左边对应的现金。

如果玩家的投资标示到达“-2”空格，则玩家不能再执行撤资行动。



在维持阶段，会根据玩家的投资标示所在的位置获得或支付利息。

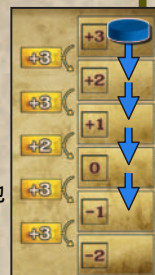
注意：玩家不能使用现金巴格斯来支付利息



游戏结束时，玩家可以根据银行存款区域自己的银行存款标示所在的位置获得对应的胜利点。

例：

现在是蓝色玩家阶段，他希望把行动标示移动至非相邻的格子执行种植园行动。他没有足够的现金。他决定先撤资：把投资标示下移4个空格(从“+3”至“-1”)，并从公共供给区拿取11000巴格斯。现在他有足够的现金执行种植园行动。



游戏结束：

红色玩家获得18胜利点，
黄色色玩家获得3胜利点，
蓝色玩家与紫色玩家不获得胜利点。



葡萄酒专家

玩家执行这个行动必须雇用1至2个葡萄酒专家。

对于雇用个葡萄酒专家，玩家：

- 挑选其中一叠
- 拿取此叠最顶端的板块
- 支付1000巴格斯(现金)
- 面朝上放置在自己前面。

玩家可以先购买第一块板块，然后再决定是否从同一叠或重新挑选一叠购买另一块。

每个板块代表一个葡萄酒专家，每个专家都专长于葡萄酒的一个特征(味觉、嗅觉、视觉、酒精度)。

在展览会阶段，玩家可以使用一定数量的葡萄酒专家并获得展会分数。展出的葡萄酒价值越高，可以使用葡萄酒专家的数量越多。展览会过后，使用过的葡萄酒专家需扔弃。

葡萄酒专家能力

每个葡萄酒专家都有额外能力。

在玩家回合，他可以使用1个或多个葡萄酒专家板块中上部分的能力

能力的具体叙述及每个板块的玩家使用时机可查阅规则书最后的部分。

如果玩家决定使用此能力，则他不能在接下来的展览会阶段使用这个葡萄酒专家。他使用后必须把此葡萄酒专家的板块翻转，表示已使用。



在第四年和第六年开始，玩家可以已翻转的葡萄酒专家板块重新翻开，他可以再次使用此葡萄酒专家的能力或者在接下来的展览会阶段使用。

每位玩家最多只能雇佣6名葡萄酒专家。如果一名玩家已经拥有6名葡萄酒专家，当他再雇佣新的葡萄酒专家时，他需选择放弃已有的葡萄酒专家。他把放弃的葡萄酒专家重新放置在相应那叠的底部。已雇佣的葡萄酒专家总是放置在玩家自己面前。

例：

紫色玩家从葡萄酒专家“味觉”特征叠中购买顶端的葡萄酒专家板块。他支付了1000巴格斯并把板块面朝上放置于自己面前。现在他决定在同一叠上购买第二个专家板块。



他从葡萄酒专家“味觉”特征叠中购买第二张顶端的葡萄酒专家板块。他支付了1000巴格斯并把板块面朝上放置于自己面前。

例：

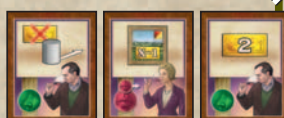
第二年(执行行动阶段)：紫色玩家已雇佣了5名葡萄酒专家，并放置在他面前。(4个正面朝上，1个因为已经使用了能力而反面朝上)。他执行出口行动，并使用他其中一个葡萄酒专家的能力。他把此葡萄酒专家翻转。现在他的葡萄酒专家3个正面朝上，2个因为已经使用了能力而反面朝上。



第三年(执行行动阶段)：他执行葡萄酒专家动作，并雇佣两个葡萄酒专家。因为每个玩家只能最多拥有6个葡萄酒专家，所以他必须选择扔弃一个葡萄酒专家。

他扔弃一个反面朝上的葡萄酒专家板块。他把新雇佣的葡萄酒专家面朝上放置在自己面前。现在他的葡萄酒专家5个正面朝上，1个反面朝上。

第三年(展览会阶段)：他不能使用反面朝上的葡萄酒专家板块。他使用其中3块正面朝上的葡萄酒专家板块并扔弃。现在他有2个正面朝上，1个反面朝上的葡萄酒专家。



第四年：把面前反面朝上的板块翻转。



跳过/展览发布

当玩家放置他的行动标记在跳过/展览发布空格上，首先，他必须把他在行动顺序区域上排的行动顺序标示移动至下排，并挑选一个新的移动顺位。（每个移动顺位空格只能放置一个行动顺序标示）。

然后，玩家可以：

1. 什么也不做（跳过）（如果他不想，则执行展览发布行动），

或者

2. 执行展览发布行动（公布接下来的展览会将会使用那个葡萄酒参加）。

如果玩家选择执行展览发布行动：

- a. 必须明示玩家版图上那个葡萄酒参加展览会。
- b. 根据以下表格，决定在接下来的展览会可以使用的最大葡萄酒专家数量（0至4个），并把拿取对应的展会板块（来自自己供给区）。

如果葡萄酒价值大于9（10或更高），玩家可以根据超过部分，每一点价值获得一个展会分数。所以，如果葡萄酒价值为10，则获得1个展会分；葡萄酒价值为11，则获得2个展会分数；葡萄酒价值为12，则获得3个展会分数；如此类推。同时向前移动展会分数标示至对应位置。

葡萄酒价值	→	1-2	3-4	5-6	7-8	9	10+
展会板块 葡萄酒专家板 块可使用数量	→	0	1	2	3	4	1+

- c. 放置展会板块，选择一个空余的展会方格面朝上放置。每个展会方格只能放置一个展会板块。

一旦放置展会板块，直至展览会结束前不能移动也不能取回。

每个展会方格都标识了两个特征及一种奖励。

根据展会方格上的标识，玩家立即获得以下：

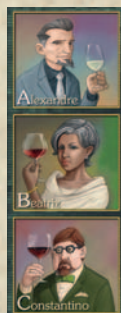
- ▶ 根据每个标识的特征，对应该特征所在区域（0-5），立即获得对应的展会分数。
- ▶ 获得标识的奖励：3000巴格斯（现金，从公共供给区获得）或1个葡萄酒专家（自行挑选各叠顶部的板块）或2点额外的展会分

注意：玩家的展会分数不会归零。

- d. （可选择）放置1至2个他的酒桶（来自自己供给区）到葡萄酒经理区域。

对于每个葡萄酒经理（Alexandre、Beatriz及Constantino），玩家：

1. 根据当年的收获季节板块检查玩家自己参展的葡萄酒是否符合哪位葡萄酒经理（根据当前收获季节板块：A方块代表Alexandre的需求、B方块代表Beatriz的需求及C方块为Constantino的需求）。Alexandre主要需求特定类型的葡萄酒（红或白），Beatriz主要需求特定价值的葡萄酒，Constantino主要需求特定地区的葡萄酒。



葡萄酒
经理区域

2. 如果参展的葡萄酒符合某位葡萄酒经理的需求，玩家可以把他的1个酒桶（来自自己供给区）放置在该葡萄酒经理的空格上。



例：
第四年，时段1
（执行行动阶段）

红色玩家把行动标记移动至跳过/展览发布空格。

他把行动顺序区域上排的自己的行动顺序标示移动至下排，并选择第一顺位。他决定执行展览发布动作。

他宣布在第二次展览会（将于第五年尾举行）上将会使用存放于Douro的酒窖上第四个存储格的红葡萄酒（生产价值5）参展。



他使用两个声望方块，同时移除Dour地区的两个声望方块，返回公共供给区。

葡萄酒价值计算为12：生产价值+5、年份+5、声望方块+2。

因为他可以在接下来的展览会上使用数值为4的展会板块。

他从自己的供给区拿取数值为4的展会板块。



因为葡萄酒价值为12，他可以获得3个展会分数（超过9的3点葡萄酒价值），并把他的展会分数标记移动至相应的位置（从14至17）。他把展会板块放置于视觉/味觉的展会方格（数值4一面朝上）。

味觉特征标示处于“2”区域，视觉特征标示处于“4”区域。玩家由于葡萄酒的特征获得6个展会分数（把他的展会分数标记移动由17移动至23位置），并从公共供给区获得3000巴格斯作为奖励。

空白展会方格



葡萄酒经理的需求如下：



Alexandre需求白葡萄酒
Beatriz需求价值至少为9的葡萄酒
Constantino需求1（Minho）、3（Dão）、4（Douro）或7（Setúbal）地区的葡萄酒。

红色玩家计划参展的葡萄酒（Douro地区，价值12）满足Beatriz和Constantino的需求。

他可以Beatriz和Constantino的空格上各放置一个自己颜色的酒桶

他决定在Beatriz的空格上放置一个自己颜色的酒桶。

最后他把葡萄酒板块扔弃。



每次展会发布行动允许玩家放置最多两个酒桶（于两位葡萄酒经理的空格上），所以，就算发布的葡萄酒同时满足全部三个葡萄酒经理，玩家只能选择放置最多两个酒桶于两位葡萄酒经理的空格上。

同一个葡萄酒经理的空格同时放置的酒桶没有数量限制（包括相同玩家或不同玩家）。

玩家可以选择不放置任何酒桶在葡萄酒经理的空格上。

第1年，玩家不能把酒桶放置在葡萄酒经理的空格上。

注意：每个玩家在每次展览会必须发布一个并只能发布一个葡萄酒参展（一局游戏中共有3个葡萄酒参展）。所以在游戏中玩家只有三次机会放置酒桶至葡萄酒经理的空格上。一旦放置酒桶，则不能拿回。然而，玩家可以根据接下来的规则叙述移动酒桶。

e. 当为了能使用更多的葡萄酒专家板块或满足葡萄酒经理的需求时，玩家才能移除1至2个声望方块来提升葡萄酒价值

注意：如果玩家不必须使用声望方块，不能移除声望方块。

f. 扔弃葡萄酒方块。

注意：如果玩家把行动标示放置在跳过/展览发布方格，但是之前他已经执行了展览发布行动，并在展会区域放置了展会板块，他只能选择跳过。

注意：在展览会阶段开始前，所有尚未宣布参加葡萄酒展览会的玩家必须宣布他即将参展的葡萄酒。展览会结束后各玩家取回自己的展会板块。

葡萄酒经理特权

在执行行动阶段，在移动行动标示并执行行动之前或之后，玩家可以选择一位已建立关系的葡萄酒经理使用他的一个葡萄酒。此时玩家允许把他的一个酒桶在这位葡萄酒经理所在行中移动，并获得相应的特权（倍乘或奖励行动）



注意：移动行动标示并执行行动是同时发生的。

玩家执行此特权需：

- 选择扔弃自己玩家板块的一个葡萄酒（不考虑葡萄酒的种类、价值及产区）
 - 选择1个放置于葡萄酒经理的空格或奖励行动空格的自己的酒桶（放置于倍乘方格的酒桶不能移动）
 - 在同一行移动，并放置于：
 - 一个奖励行动方格。玩家立即执行此奖励行动，并支付相应的费用。同一个奖励行动空格同时放置的酒桶没有数量限制（包括相同玩家或不同玩家）。同一个酒桶可以在接下来的回合移动，遵循同样的规则：扔弃1块葡萄酒，移动1个酒桶，获取1个特权。
- 注意：**酒桶必须移动至不同的方格。

或

- 一个倍乘方格。玩家把酒桶放置在任何空余的倍乘空位。每个倍乘空位只能放置一个酒桶。每个玩家在每个倍乘方格只能放置一个酒桶。一旦酒桶放置，则不能再移动。

玩家获得胜利点 立即或者 在游戏结束时。

玩家不能在以下阶段移动酒桶：回合开始阶段、维持阶段、生产阶段及展览会阶段。

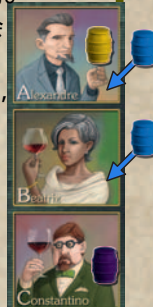
在执行行动阶段的每个时段，每个玩家只能移动1个酒桶获得1个特权。奖励行动及胜利点倍乘的描述请参阅规则书的尾部。

第5年，时段2（执行行动阶段）
红色玩家把行动标记再次移动至跳过/展览发布空格，他已经宣告准备参展的葡萄酒，所以他只能选择跳过，不能再放置酒桶至葡萄酒经理区域。

例：第4年，时段1（执行行动阶段）



蓝色玩家执行展览发布行动。他宣告使用Minho产的价值为9的白葡萄酒参展第2次展览会（将会在第5年尾举行）。根据本年度的收获季节板块，



此葡萄酒均满足三个葡萄酒经理。他选择放置两个酒桶于两位葡萄酒经理上。他已经在第3年宣告葡萄酒参展第1次展览会时放置1个酒桶在Alexandre的空格。他决定把1个酒桶放置在Alexandre的空格和1个酒桶放置在Beatriz的空格，并扔弃宣告参展的葡萄酒板块。

他可以马上选择扔弃1个葡萄酒用于移动1个酒桶获得1个特权。他可以移动他的3个酒桶的其中1个。他选择了1个葡萄酒扔弃，并移动一个放置在Alexandre的空格的酒桶至“销售奖励行动”空格。然后执行销售奖励行动。



特权行动奖励

倍乘分数奖励

第4年，时段2（执行行动阶段）
蓝色玩家正执行酿酒专家行动。他选择了1个葡萄酒扔弃，并移动一个放置在“销售奖励行动”空格的酒桶至“酿酒厂奖励行动”空格。他执行酿酒厂奖励行动然后执行酿酒专家行动



第5年，时段1（执行行动阶段）
蓝色玩家正执行种植园行动。他选择了1个葡萄酒扔弃，并移动一个放置在Beatriz空格的酒桶至“现金倍乘”空格。在游戏结束时候，他将会获得相应的胜利点分数。然后执行种植园行动，此酒桶则不能再移动。




第5年，时段2（执行行动阶段）
蓝色玩家正执行酒窖行动。他选择了1个葡萄酒扔弃，并移动一个放置在“酿酒厂奖励行动”空格的酒桶至“葡萄酒倍乘”空格。他马上获得相应的胜利点分数。然后执行酒窖行动，此酒桶则不能再移动。



维持阶段




把回合/征税标记放置对应年份的相应空格，表示维持阶段进行中。

每位玩家需调整自己的银行账户：

- 根据投资条获得或支付相应的利息。
根据玩家自己的投资标示所在的位置调整银行账户标示。
如果玩家不能通过银行账户或现金支付投资利息，则必须先选择抛弃自己玩家版图上的酿酒厂。如果没有酿酒厂，则先选择抛弃自己玩家版图上的种植园。
- 为每个雇佣的酿酒专家支付薪酬。
根据玩家版图上酿酒专家数量向后移动玩家银行账户的银行账户标示。
如果玩家不能支付全部薪酬，则必须解雇不能支付部分的酿酒专家，并把酿酒专家归还游戏版图的相应区域。

注意：如果玩家的银行账户有足够资金支持薪酬，不能解雇酿酒专家。

 在以上两个情况，当玩家的银行账户标示移至“-2”空格，玩家马上损失两点胜利点，并不用再支付任何费用。如果玩家的银行账户标示已经位于此空格上，则不需要再损失胜利点。

注意：玩家不能使用现金直接支付酿酒专家薪酬，也不能把获得的利息直接现金获得。

例：

紫色玩家的投资标示位于“+1”空格，他把自己的银行账户标示向前移动1格。



蓝色玩家的投资标示位于“0”空格，不移动他的银行账户标示。


红色玩家的投资标示位于“-2”空格，他不能全额支付利息，他把自己的银行账户标示向后移动1格，损失两个胜利点并抛弃一个属于他自己的酿酒厂。

蓝色玩家的玩家版图上雇佣了3个酿酒专家。他只能支付2个的薪酬。他把自己的银行账户标示向后移动2格，损失两个胜利点及抛弃从自己版图上解雇1个酿酒专家。紫色玩家与红色玩家都没有雇佣酿酒专家，所以不用移动各自的银行账户标示。红色玩家不用再损失胜利点。



生产阶段



把回合/征税标记放置对应年份的相应空格，表示生产阶段进行中。

如前面叙述，首先每位玩家需把所有在自己玩家板块中的葡萄酒板块向右移动一格。如果右方已没有可以放置的空格，代表葡萄酒已经超过可以保存的年份，必须把葡萄酒抛弃。然后从自己每个至少有一个葡萄种植园的地产上获得新产出的葡萄酒，根据葡萄酒的种类（红或白）面朝上放置于对应仓库或酒窖的最左方存储格。计算方法请参阅之前的规则讲解（第8页，生产价值）。在葡萄酒生产之前，玩家可以调整自己玩家板块上物业的酿酒专家，放置于没有雇佣酿酒专家的酿酒厂上。生产价值为“0”的葡萄酒代表不能产出葡萄酒，玩家不能获得葡萄酒板块。

如果在第1年、第2年或第4年，本年度结束。

如果在第3年、第5年或第6年，展览会阶段将会举行，然后本年度结束。

例：

紫色玩家把自己玩家版图上所有的葡萄酒板块向右移动一个存储格。他必须抛弃放置于Algarve物业的仓库上最右边存储格的葡萄酒（生产价值3），因为保存年份已过期了。




他把Minho物业的酿酒厂上的酿酒专家移动至Algarve物业的酿酒厂。

然后在相应的物业上计算生产价值，产出新的葡萄酒并放置于仓库的最左端存储格。

葡萄酒品尝展览会（只发生于第3年、第5年和第6年）



把回合/征税标记放置对应年份的相应空格，表示展览会阶段进行中。

每个玩家在每次展览会必须参展1个葡萄酒并只能参展1个葡萄酒。每个玩家在之前执行跳过/展览发布行动时，没有执行展览发布行动均需要按照玩家顺序宣布自己参展的葡萄酒，如前面所叙述（跳过/展览发布行动）：

宣布哪种类葡萄酒参展、决定是否使用声望方块、确定可以使用葡萄酒专家的最大数量、获得相应的展会分数及奖励、选择是否放置1至2个酒桶于葡萄酒经理区域并最后抛弃参展的葡萄酒板块。

玩家如实在没有葡萄酒参展，则不需要放置展会板块，亦不能获得展览会的奖励。接下来，展览会举行。

每个玩家：

- 拿取自己面前的朝上的葡萄酒专家板块，
- 秘密决定使用哪些葡萄酒专家板块，规则如下：

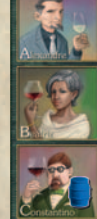
例：

第五年，展览会阶段。

蓝色玩家是唯一一个尚未在展会区域放置展会板块的玩家。

他现在宣告他将会使用Terras do Sado的白葡萄酒参展（葡萄酒价值4）。

他可以使用最多1个葡萄酒专家板块。



他把他的展会板块（数值1面朝上）放置于视觉/酒精度的展会方格上，根据这两个特征及奖励获得对应的展会分数。

此葡萄酒满足Constantino的需求，他把自己的一个酒桶放置于Constantino的空格。因为现在不是执行行动阶段，不允许移动他的酒桶。

第二次展览会开始。



- ▷ 玩家可使用葡萄酒专家板块的最大数量 根据玩家放置在展会区域的展会板块，可以使用做多喝数量的葡萄酒专家板块，亦可选择不使用任何葡萄酒专家板块。
- ▷ 使用哪种类的葡萄酒专家板块（专长于哪种特征） 玩家需根据他选择放置的展会方格上的特征使用。
例：选择放置的展会方格上的特征为视觉和味觉，则玩家只能视觉和味的葡萄酒专家板块。
- c. 把选择好使用的葡萄酒专家板块置于手中，在所有玩家完成选择之前，不把使用板块的数量及种类公开于所有玩家。

之后，所有玩家同时翻开使用的葡萄酒专家板块。

首先，根据每个玩家使用的葡萄酒专家板块向右移动对应的特征标示。
然后，所有使用的葡萄酒专家板块的玩家根据特征标示移动后所在的区域（0-5）计算相应的展会分数并移动各自的展会分数标示。

现在根据每个玩家获得的展会分数确定展览会的排名。

获得前3名的玩家，可根据以下的表格立即获得对应的胜利点奖励。

第一次 展览会 (第3年)	第二次 展览会 (第5年)	第三次 展览会 (第6年)
 9 6 3	 12 8 4	 15 10 5

最后一名（第4名）玩家不能获得胜利点，但是他可以从任意一叠的葡萄酒专家板块中获取最顶端的一张。

当出现打平的情况时，把对应名次的奖励相加，并平均分与平手的玩家（向下取整）。

注意：所有玩家获得展会分数永远不会重置为0。在每次展览会结束（整个游戏3次），玩家将会根据此时累计的展览会分数进行排名，获得胜利点。

注意：如果一位玩家不能参展葡萄酒，不论他的展会分数处于那个顺位，均不能获得胜利点。就算在第4顺位也不能获得葡萄酒专家板块。

展览会结束后的操作：

- 所有玩家扔弃已使用的葡萄酒专家板块，并重新放置于相应牌叠的底部。
- 4人游戏时，获得展览会最后顺位的玩家可以从葡萄酒专家牌叠上选择1个葡萄酒专家板块，并面朝上放置于自己面前（如果2人游戏或3人游戏时，获得展览会最后顺位的玩家不免免费获得葡萄酒专家板块）。
如果玩家面前已放置6个葡萄酒专家板块，他必须选择是否免费获得葡萄酒专家板块。如是则需要扔弃1块自己已获得的葡萄酒专家板块（面朝上或面朝下均可）并放置于相应牌叠的底部。
- 每位玩家取回放置于版图上属于自己的展会板块。
- 调整游戏顺位。获得展览会最后顺位的玩家成为第1顺位玩家，获得展览会倒数第2顺位的玩家成为第2顺位玩家，如此类推。如果打平，则打平的玩家游戏顺位不变。

例：

蓝色玩家有35展会分数，紫色玩家有26展会分数，红色玩家和黄色玩家均有20展会分数。

现在是第三次展览会，所以蓝色玩家获得15胜利点，紫色玩家获得10胜利点，红色玩家和黄色玩家均有 $(5+0)/2$ 胜利点。

所有玩家扔弃已使用的葡萄酒专家板块，红色玩家和黄色玩家获得展览会最后顺位，均可获得一块免费的葡萄酒专家板块。

在展览会举行前，蓝色玩家是第1顺位，紫色玩家是第2顺位，红色玩家是第3顺位，黄色玩家是第4顺位。

展会分数条上的位置：蓝色玩家第1，紫色玩家第2，红色玩家和黄色玩家最后。新的游戏顺位为：红，黄，紫，蓝。

蓝色玩家面前有5个面朝下的葡萄酒专家板块，所以他不能使用任何专家。

紫色玩家面前有3个面朝上及1个面朝下的葡萄酒专家板块。

他的展会板块表示他最多可以使用3个葡萄酒专家板块。由于他放置于视觉/味觉特征空格，他只能使用视觉特征与味觉特征的葡萄酒专家板块。

红色玩家面前只有1个面朝上的葡萄酒专家板块。

由于他放置于视觉/嗅觉特征空格，他只能使用视觉特征与味觉特征的葡萄酒专家板块，所以他不能使用他唯一的葡萄酒专家板块。

黄色玩家有6个面朝上的葡萄酒专家板块。他的展会板块表示他最多可以使用4个味觉/嗅觉特征的葡萄酒专家板块。

在展览会开始时，

蓝色玩家位于展会分数第1位，有15分，

紫色玩家位于展会分数第2位，有6分，

红色玩家位于展会分数第3位，有5分，

黄色玩家位于展会分数第4位，有4分。

所有玩家必须同时打出他们准备使用的葡萄酒专家板块。

紫色玩家决定使用2

个葡萄酒专家板块。

黄色玩家决定使用3

个嗅觉特征和1个味

觉特征的葡萄酒专家板块。

蓝色玩家和红色玩家均不使用葡萄酒专家板块。

有2个味觉特征的移动及1个嗅觉特征的移动，所以味觉特征标示向右移动2格及嗅觉特征标示向右移动1格。现在味觉特征标示于区域“4”，而嗅觉特征标示位于区域“3”。



紫色玩家获得8个展会分数，黄色玩家获得13个展会分数。

所以，现在计算获得的展会分数后的排名为：

黄色玩家位于展会分数第1位，有17分，

蓝色玩家位于展会分数第2位，有15分，

紫色玩家位于展会分数第3位，有14分，

红色玩家位于展会分数第4位，有5分。

现在是第二次展览会（第5年），因此黄色玩家获得12胜利点，蓝色玩家获得8胜利点，紫色玩家获得4胜利点，红色玩家不获得胜利点。

紫色玩家和黄色玩家把使用过的葡萄酒专家板块扔弃。

红色玩家获得一个葡萄酒专家板块。他选择视觉特征的

新的游戏顺位为：红，紫，蓝，黄



游戏结束

第三次展览会之后(即第六年完结)，按上述的规则，每名玩家可以根据游戏顺位扔弃自己玩家版图上的一个葡萄酒，移动葡萄酒经理区域中对应自己可移动的酒桶至相应的空格，执行一次特权行动。已在倍乘区的酒桶不能移动。

如此类推直到所有玩家宣布跳过。已经宣布跳过的玩家，不能再执行行动。
玩具啊可以使用自己的面插上的葡萄酒专家的板块。

然后游戏结束

玩家将可获得如下的胜利点：

在每个国外市场出口最多的玩家获得对应的胜利点（相见出口行动规则）。

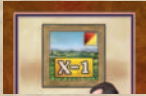
银行账户存款对应的胜利点。

倍乘区所获得的胜利点。

获得最多胜利点的玩家获得胜利。

如胜利点打平，则出口区中放置最多酒桶的玩家获胜；若依然打平，则拥有最多金钱（现金和银行账户，可撤资）的玩家获胜。

葡萄酒专家能力



此板块可以在种植园行动中使用。能力为玩家在购买每一个种植园时可以获得1000巴格斯的折扣。



此板块可以在游戏中任何时候使用。能力为玩家立即从公共供给区获得2000巴格斯（现金）。



此板块可以在种植园行动中使用。能力为玩家可以把其中一个地区的种植园板块按自己的意愿排序摆放。



此板块可以在每次执行行动前或展览会开始前使用。能力为选择一个区域放置一个声望方块。



此板块可以在每次执行行动前或展览会开始前使用。能力为玩家可以把自已放置于出口区域、销售区域或经理及对应特权区域内的一个酒桶取回，返回自己的供给区。玩家可以立即重新使用此酒桶。



此板块可以在每次移动自己的行动标示前使用。能力为玩家不需要为把行动标示移动至任何行动格而支付费用（包括非相邻行动格、放置了征税标记的行动格或放置了其他玩家行动标示的行动格）。

倍乘区奖励



游戏结束时，玩家可以根据自己玩家版图上的酒窖获得胜利点：
拥有酒窖数量的4倍；拥有酒窖数量的2倍。



游戏结束时，玩家可以根据自己玩家版图上的酿酒专家获得胜利点：
拥有酿酒专家数量的4倍；拥有酿酒专家数量的2倍。



游戏结束时，玩家可以根据自己玩家版图上的完整的物业获得胜利点（完整的物业需要此物业的三块土地都必须已放置种植园或酿酒厂）：
拥有完整的物业数量的4倍；拥有完整的物业数量的2倍。



玩家可以立即扔弃1个葡萄酒（自己玩家版图上），根据葡萄酒的价值获得对应的胜利点。

如玩家拥有的4种不同特征的面朝上的葡萄酒专家板块在面前，立即获得8个胜利点。

当玩家至少放置一个他的圆片在游戏版图的地区圆圈上时，立即获得他已放置圆片的地区的声望方块总和的胜利点。



游戏结束时，玩家可以根据自己玩家版图上的每个种植园获得胜利点：
拥有种植园数量的2倍；拥有种植园数量的1倍。



游戏结束时，玩家可以根据自己拥有的现金（可撤资）获得胜利点：

每拥有1000巴格斯获得1个胜利点；每拥有2000巴格斯获得1个胜利点。



游戏结束时，玩家可以根据自己玩家版图上的每个酿酒厂获得胜利点：

拥有酿酒厂数量的2倍；拥有酿酒厂数量的1倍。

注意：就算玩家并不满足以上需要的条件，他仍然可以把他的酒桶放置于相应的位置。在这个情况下，玩家不获得任何分数。

奖励行动



玩家可以用1000巴格斯（现金）购买1个酿酒厂。
按普通规则把购入的酿酒厂放置于自己的玩家版图上。

玩家可以减少2000巴格斯的折扣购入1个种植园。
按普通规则把购入的种植园放置于自己的玩家版图上。

玩家挑选一种特征的葡萄酒专家，免费该叠获得最顶端一个葡萄酒专家板块，并面朝上放置于自己面前。



玩家执行1次销售行动（遵循普通规则）。

玩家执行1次出口行动（遵循普通规则）。

玩家免费把他的移动表示向上移动1格。

地区特性



1米尼奥：玩家不能在米尼奥地区上的物业建造酒窖。

The name Vinhos Verdes (green wines) owes its fame not only to the exuberant vegetation of a humid region that imparts a green tone to it, but also to its typically acidic, light flavor, high alcohol content, and good digestive properties. The best wines are intended to be drunk within a year.



2德拉什乌什蒙特什：如果玩家使用德拉什乌什蒙特什地区的葡萄酒参展，额外获得两个展会分数的增加。

The region's name means "behind the hills", which accurately describes its location at the far north east of Portugal. The region produces red wines that are usually fruity and slightly astringent, as well as white wines that are soft, with a floral bouquet. The vines that grow in this region are ancient. These wines are known for their great quality, and are in high demand at the fairs.



3杜奥：当玩家第一次在杜奥建造种植园时，玩家可以免费获得1个酒窖覆盖该物业的仓库。该酒窖不获得额外的声望方块。在游戏开始阶段，如果玩家选择杜奥地区，他马上获得1个酒窖。他把葡萄酒方块放置于酒窖最左边的空格。

Soils bearing many pine trees and much corn characterize the Dão region, which is surrounded by mountain ranges that protect it from wind. The wines produced in Dão have great potential for aging. White wines are very aromatic, fruity, and balanced. Red wines are full-bodied, aromatic, and may become complex after aging.



4杜罗河：当玩家第一次在杜罗河地区建造种植园时，玩家可以获得2个波尔图酒板块。在生产阶段，他必须选择是生产杜罗河葡萄酒（遵循普通规则）还是波尔多葡萄酒。如果玩家选择

生产波尔多葡萄酒，他可以扔弃一块波尔图酒板块从而增加3点生产价值，把扔弃的波尔图酒板块放置会杜罗河地区上。在游戏开始阶段，如果玩家选择杜罗河地区，他决定是生产杜罗河葡萄酒还是波尔多葡萄酒，若生产杜罗河葡萄酒则获得1个价值为2的葡萄酒板块；若生产波尔多葡萄酒则获得1个价值为5的葡萄酒板块。

Porto is the wine that immediately characterizes the Douro region. Made in poor soils on steep slopes bathed by the river Douro, Porto is the ambassador of Portuguese wines. To maintain the wine unaltered during journeys, they started adding spirits to it. With this addition, the fermentation process stopped, making the wine sweeter.



5里斯本：当玩家第一次在里斯本地区建造种植园时，玩家可以获得1个酿酒厂并放置于该物业上。该酿酒厂不获得额外的声望方块。在游戏开始阶段，如果玩家选择里斯本地区，他马上获得1个酿酒厂和1个价值为3的葡萄酒板块。

Lisboa's diversity of elevation and microclimates enables the region to produce a great variety of wines. This region's red wines are aromatic, very elegant, rich in tannins, and capable of aging for some years. White wines have a fresh and citric character. Formally known as Estremadura, this region had high investments made by the government to modernize the area.



6阿兰堤祖：阿兰堤祖地区的1个声望方块可以增加2点价值。玩家可以移除阿兰堤祖地区的1至2个声望方块，增加葡萄酒的2点或4点的价值。

This hot and arid region is made up of wide plains producing White wines that are usually soft, slightly acidic, with tropical fruit aromas. Red wines are rich in tannins, full-bodied, with strong aromas of wild, red fruit. Alentejo has benefited from numerous investments in the wine sector, which enabled the region to produce the best Portuguese wines and, therefore, gain international recognition.



7塞巴图尔：当玩家第一次（游戏中或游戏初始设置时）在塞巴图尔地区建造种植园时，他可以免费拿取最顶端两个葡萄酒专家板块并面朝上放置于自己面前。

Península de Setúbal's fortified wine, produced from the Moscatel and Moscatel Roxo grapes, is one of the oldest and most famous wines in the world, greatly recognized by experts all over the globe.



8阿尔加维：此地区的葡萄酒总是价值加1。

Due to tourism encroaching on many of the agricultural lands, wine production in Algarve has decreased. Located in the south of Portugal, Algarve has a very specific climate: it is near the sea, but also suffers the influence of a mountain, and it produces soft and very fruity wines. Currently, there is renewed interest in growing new vines in the region, and great investments are being made in the sector.

注意：物业的第二个种植园不再获得该地区的特性

Author: Vital Lacerda
Artwork: 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 Hêlio 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



变体规则

玩家顺序：

- 1、随机设置初始的游戏顺序；
- 2、所有玩家获得11000巴格斯；
- 3、玩家根据初始的游戏顺序购买初始种植园；
- 4、根据购买初始种植园的地区号码，决定新的游戏顺序（玩家购买号码越小的地区，行动顺位越前）。如果两位或以上玩家购买相同地区的种植园，则不改变初始的游戏顺序；
- 5、给予第三顺位和第四顺位玩家各1000巴格斯现金（在2人游戏中，给予次位玩家1000巴格斯现金）。

从国内市场拿回酒桶

在维持阶段，当支付酿酒专家工资后，根据当前玩家顺序，所有在国内同一个市场内至少已放置一对酒桶的玩家必须把酒桶拿回，并根据玩家选择尽可能在两个不同的地区放置总共两个声望方块。酒桶返回玩家的供应堆。

金钱倍乘区

游戏结束时，玩家可以根据自己所拥有的现金获得分数（玩家可以撤资）：酒桶在左边空格每1000巴格斯1分，酒桶在右边空格每2000巴格斯1分。每个酒桶不能获得高于16分。

葡萄酒展览会--- 2人游戏

在2人游戏时，在葡萄酒展览会中较高分的玩家获得对应的I位的分数，较低分的玩家获得对应III位的分数。即第1次展会，首位玩家获得9分，次位玩家获得3分；第2次展会，首位玩家获得12分，次位玩家获得4分；第3次展会，首位玩家获得15分，次位玩家获得5分。