

Grand Cru

Ein Spiel von Ulrich Blum - Gestaltung Alexander Jung



Grand Cru

Großer Wein ist das beste Kapital

EINLEITUNG

Als *Grand Cru* bezeichnet der Weinkenner die besten Lagen für Weinanbau im französischen Burgund. Aber ein großer Wein braucht nicht nur eine gute Lage und geschmackvolle Trauben, sondern auch sehr viel Engagement und eine effektive Bearbeitung durch den Winzer.

Jeder von euch hat in dieser grossartigen Lage einen Weinberg erworben und schlüpft nun in die Rolle eines jungen Winzers. Durch den Anbau, Ausbau und Verkauf eures Weines wollt ihr der erfolgreichste Winzer werden. Aber am Anfang benötigt ihr Geld. Ihr nehmt Kredite auf, zahlt dafür Zinsen und kauft neue Reben. Danach führt ihr Weinlesen durch, veredelt den Wein, macht Werbung und verkauft eure Erträge. So erhaltet ihr Geld, um die Kredite zurück zu bezahlen. Lasst euren Wein in Ruhe reifen und gebt ihm die Zeit, die er braucht um ein grosser Wein zu werden. Lasst aber nicht die kurzfristigen Ereignisse außer Acht. Nur wer langfristige Planung und kurzfristige Entscheidungen optimal kombiniert, wird als erfolgreicher Winzer aus dem Spiel hervorgehen.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



- 35 Scheine zu 1 Franc
- 20 Scheine zu 2 Francs
- 10 Scheine zu 5 Francs
- 15 Scheine zu 10 Francs

- 30 Markierungsteine in den Spielerfarben (Schwarz, Hellblau, Braun, Natur und Orange), davon je:
- 5 Aktionsmarker (Zylinder)
 - 1 Weinfestmarker (Oktaedter)

5 Weingüter



24 Ausbauten:

- 3x AOC
- 3x Assenbläglage
- 3x Einzelhof
- 3x Großherzog
- 3x Guter Jahrgang
- 3x Reiche Ernte
- 3x Veredelung
- 3x Werbung

70 Weinreben:

- 14 Gamay Reben (Grün)
- 14 Syrah Reben (Gelb)
- 14 Merlot Reben (Rot)
- 14 Cabernet Sauvignon Reben (Lila)
- 14 Pinot Noir Reben (Dunkelblau)

Die Weinreben und Ausbauten werden im Verlauf der Regel auch als „Plättchen“ bezeichnet.



100 Weinwürfel:

- 15 Gamay (Grün)
- 17 Syrah (Gelb)
- 20 Merlot (Rot)
- 23 Cabernet Sauvignon (Lila)
- 25 Pinot Noir (Dunkelblau)



SPIELZIEL

Durch das Ersteigern von neuen Reben, fleißiges Ernten und geschickte Investitionen in zusätzliche Ausbauten, aber auch Werbung und Veredelung eures Weines mehrt ihr euer Geld.
Hat der erste Spieler alle seine Kredite getilgt, endet das Spiel und der Winzer mit dem größten Vermögen gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Legt den **Spielplan** in eure Mitte.



- Stellt die **5 Kursmarker** auf die Nachfragetabelle, je einen auf das unterste Feld jeder Weinsorte.
- Wählt eine Spielerfarbe und nehmt euch das passende **Weingut** mit eurem Wappen, sowie alle **Markierungssteine** in eurer Farbe.

Das Weingut legt ihr vor euch ab, die Markierungssteine platziert ihr griffbereit daneben.

- Mischt die **70 Weinreben** und die **24 Ausbauten** verdeckt und jeweils getrennt voneinander.
- Nehmt von den Weinreben doppelt so viele und von den Ausbauten einmal so viele wie Mitspieler teilnehmen. Diese legt ihr offen oberhalb der Versteigerungstabelle ab.
- Mischt die restlichen Weinreben und Ausbauten verdeckt zusammen und legt diese als Nachziehstapel griffbereit neben den Spielplan.
- Legt die **Weinwürfel** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan bereit.
- Sortiert das **Geld** nach Werten und legt es als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan. Es wird im weiteren als „Bank“ bezeichnet.
- Nun muss jeder Spieler mindestens 1 Kredit aufnehmen. Jeder Kredit steht für 7 Francs. Nehmt verdeckt 1-6 eurer Markierungssteine in die Hand. Öffnet gleichzeitig die Hände und zeigt, wie viele Kredite ihr aufnehmen wollt. Pro Markierungstein bekommt ihr 7 Francs aus der Bank. Außerdem markiert ihr mit einem Markierungstein auf der Kreditleiste die Zahl der aufgenommenen Kredite.

Anmerkung:

- Euer Geld könnt ihr während des gesamten Spiels geheim halten. Alle anderen Informationen sind offen.



- Stellt eure Weinfestmarker auf das markierte Feld der Weinfestleiste, das 3 Punkten entspricht.
- Derjenige von euch, der die meisten Kredite aufgenommen hat, wird Startspieler und erhält die **Startspielfigur**. Haben mehrere von euch die meisten Kredite, so wird zwischen ihnen gelost, wer Startspieler wird.
- Der **Rundenmarker** wird auf das erste Feld der Rundenzählleiste gestellt.



Nachdem die Startaufstellung abgeschlossen ist, beginnt das Spiel. Während des Spiels werden mehrere Jahre durchlaufen.

Jedes Jahr besteht aus zwei Phasen:

Phase I: Ausbau des Weinguts

(bestehend aus mindestens vier Aktionsrunden)

Phase II: Jahresende

Phase I: Ausbau des Weinguts

Die Ausbauphase besteht aus mindestens vier Aktionsrunden pro Jahr. Der Startspieler beginnt die Aktionsrunde. Dazu bewegt er zuerst den Rundenmarkier ein Feld weiter nach rechts. Steht der Rundenmarkier schon auf dem letzten Feld, entfällt das Weiterrücken für den Rest des Jahres (Teilbedingung für „Phase II: Jahresende“).

Im Anschluss führt beginnend mit dem Startspieler jeder von euch reihum, im Uhrzeigersinn, genau eine Aktion durch. Es finden solange Aktionsrunden statt, bis eine der beiden Bedingungen für die „Phase II: Jahresende“ erfüllt ist.

Das Jahr geht zu Ende ...

... wenn der Rundenmarkier auf dem letzten Feld ganz rechts steht und der erste von euch seine letzte Weinrebe abgeerntet hat. Alle anderen von euch dürfen jetzt noch eine Aktion durchführen.

... wenn der Rundenmarkier auf dem Feld ganz rechts steht und alle von euch bis auf einen gepasst haben. In diesem Fall darf derjenige, der noch nicht gepasst hat, noch eine letzte Aktion durchführen.

Jetzt setzt ihr das Spiel mit der „Phase II: Jahresende“ fort, danach beginnt ein neues Jahr.

Anmerkungen:

Nach jeder einzelnen Aktion müsst ihr prüfen, ob sich das Jahr dem Ende neigt, und ggf. mit „Phase II: Jahresende“ weiter machen.

• Steht der Rundenmarkier noch nicht auf dem letzten Feld der Rundenzählleiste, darfst du nur dann eine Weinlese durchführen, wenn du noch weitere Weinwürfel auf den Weinreben deines Weingutes liegen hast.

• Weingüter ohne Weinreben gelten als nicht abgeerntet.

Für den Ausbau stehen euch neun Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung:

1. Erstes Gebot für ein Plättchen abgeben
2. Das Gebot für ein Plättchen erhöhen
3. Ein Plättchen ersteigen
4. Einen Direktkauf durchführen
5. Die Nachfrage für eine Weinsorte erhöhen
6. Eine Weinlese durchführen
7. Eine Weinsorte verkaufen
8. Einen Ausbau nutzen
9. Passen



Aktionen für den Ausbau

1. Erstes Gebot für ein Plättchen abgeben

Suche dir eines der offenen Plättchen aus der Auslage aus. Lege es auf einen freien Versteigerungsplatz und platziere einen deiner Aktionsmarkier auf einem Preisfeld 1-6 unterhalb des gerade gelegten Plättchens. Damit gibst du das erste Gebot für die Weinrebe bzw. für den Ausbau ab.

Anmerkungen:

Es stehen immer nur so viele Versteigerungsplätze zur Verfügung wie Spieler mitspielen.

Diese Aktion darfst du nur wählen, wenn noch Versteigerungsplätze frei sind.

Es stehen immer nur die Preisfelder 1-6 zur Verfügung, das Preisfeld 7 ist nur für den Direktkauf.

2. Das Gebot für ein Plättchen erhöhen

Überbiete ein vorhandenes Gebot innerhalb der Versteigerungstabellen für ein Plättchen, indem du einen deiner Aktionsmarkier auf ein Preisfeld 1-6 mit einem höheren Preis stellst, als bisher geboten wurde. Anschließend entfernst du den überbotenen Aktionsmarkier und gibst ihn an seinen Besitzer zurück.

3. Ein Plättchen ersteigen



Anmerkung:

Solltest du kein freies Feld mehr in deinem Weingut haben, musst Du zuerst ein Plättchen aus deinem Weingut entfernen. Das entfernte Plättchen kommt auf den Ablagestapel.

4. Einen Direktkauf durchführen



Du kannst ein offenes Plättchen für 7 Francs direkt kaufen. Dieses Plättchen kann entweder eines von der Versteigerungstabelle sein oder eines von denen, die noch offen in der Auslage liegen. Bei einem Plättchen von der Versteigerungstabelle spielt es keine Rolle, wem der zugehörige Aktionsmarker gehört. Gib den Aktionsmarker an seinen Besitzer zurück. Die 7 Francs bezahlst du an die Bank.

Das gekaufte Plättchen legst du wie zuvor beschrieben in dein Weingut.

5. Die Nachfrage für eine Weinsorte erhöhen



Du wählst eine Weinsorte auf der Nachfrage-tabelle und setzt ihren Kurzmarker um eine Stufe nach oben. Je nachdem auf welcher Stufe der Preismarker steht, erfolgt eine Preisänderung oder nicht.

Anmerkungen:

- Sollte der Kurzmarker einer Weinsorte auf dem obersten Feld der Nachfrage-tabelle stehen, kannst du die Nachfrage dieser Weinsorte nicht weiter erhöhen.
- Ein Senken des Preises ist mit dieser Aktion nicht möglich.

6. Eine Weinlese durchführen



Möchtest du eine Weinlese durchführen, musst du 1 Franc an die Bank bezahlen. Du darfst dann einen Weinwürfel von einer deiner Weinreben nehmen und diesen auf das erste Fass (ganz links) in deinem Weinkeller legen.

Achtung: Steht der Rundenmarker noch nicht auf dem letzten Feld der Rundenzähleiste, darfst du nur dann eine Weinlese durchführen, wenn du noch weitere Weinwürfel auf den Weinreben deines Weingutes liegen hast.

Anmerkungen:

- Mit einer Aktion kannst du genau einen Weinwürfel ernten.
- Wenn du kein Geld hast, kannst du keine Weinlese durchführen.
- Sollte das die letzte Weinrebe auf deinem Weingut gewesen sein und der Rundenmarker steht auf dem letzten Feld, neigt sich das Jahr dem Ende zu. Jeder Spieler außer dir, der noch nicht gepasst hat, darf noch einmal eine Aktion durchführen.

7. Eine Weinsorte verkaufen

Diese Aktion bringt Geld in deine Kasse. Du darfst alle Weinwürfel einer Sorte aus einem Fass verkaufen, wenn der Wein seine Reife erreicht hat. Nimm alle Weinwürfel, die du verkaufen möchtest, und lege sie auf das Weinfass mit deinem Wappen auf dem Spielplan. Die Bank zahlt dir pro Weinwürfel den Preis, den der Kursmarker dieser Sorte angibt. Dadurch verändert sich die Nachfrage der Weinsorte. Setze den Kursmarker eine Stufe nach unten, unabhängig von der Anzahl der verkauften Weinwürfel. Das hat evtl. zur Folge, dass der Preis sinkt, je nachdem auf welcher Stufe der Kursmarker steht.



Anmerkungen:

- Auf den Fässern im Weinkeller sind die Weinsorten angegeben, die reif für den Verkauf sind (siehe „Der Wein reift“).
- Sollte der Kurzmarker einer Weinsorte auf dem untersten Feld der Nachfrage-tabelle stehen, kannst du die Nachfrage dieser Weinsorte nicht weiter reduzieren.

8. Einen Ausbau nutzen



Du kannst alle Ausbauten, die auf deinem Weingut vorhanden sind, einmal pro Jahr nutzen. Es gibt Ausbauten, die du in Kombination mit einer anderen Aktion nutzt, und es gibt Ausbauten, die eine Aktion für sich sind. Nutzt du einen Ausbau, wird das Plättchen danach umgedreht. Du kannst diesen Ausbau im aktuellen Jahr nicht noch einmal nutzen. Mit einer Aktion kannst du immer nur einen Ausbau nutzen, es ist nicht erlaubt Ausbauten zu kombinieren.

Es ist also z. B. nicht zulässig, eine Weinlese durchzuführen und dabei sowohl die Aktion „Reiche Ernte“, als auch die Aktion „Erntehelfer“ zu benutzen. Die Ausbauten sind im Anhang beschrieben.



9. Passen

Wenn du passt, darfst du im laufenden Jahr keine weitere Aktion mehr durchführen. Haben alle Spieler außer einem gepasst, hat dieser noch eine Aktion, dann folgt „Phase II: Das Jahresende“.

Anmerkungen:

- Hat der Startspieler gepasst und der Rundenmarker steht noch nicht auf dem letzten Feld ganz rechts, rückt er den Rundenmarker weiterhin ein Feld weiter, wenn er am Zug wäre.
- Haben alle Spieler bis auf einen gepasst und der Rundenmarker steht noch nicht auf dem letzten Feld, darf der verbliebene Spieler noch so viele Aktionen durchführen, bis die vierte Aktionsrunde beendet ist.

Phase II: Jahresende

Das Jahresende wird erreicht, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Der Rundenmarker steht auf dem letzten Feld ganz rechts **und** der Erste hat seine letzte Weinrebe abgerenzt. Alle anderen, die noch nicht gepasst haben, dürfen jetzt noch eine Aktion durchführen.
- Der Rundenmarker steht auf dem letzten Feld ganz rechts **und** alle bis auf einen haben gepasst. In diesem Fall darf derjenige, der noch nicht gepasst hat, noch eine letzte Aktion durchführen.

Das Jahresende besteht aus folgenden Aktionen, die in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Neue Plättchen in die Auslage
2. Das Weinfest
- 2.1 Auswertung Weinverkauf
- 2.2 Sonderaktionen auf dem Weinfest
3. Der Wein reift
4. Zinsen
5. Kredite
6. Vorbereitung für das neue Jahr

Danach beginnt das neue Jahr.

Aktionen zum Jahresende:

1. Neue Plättchen in die Auslage

Entfernt alle offenen Plättchen aus der Auslage und von den Versteigerungsplätzen und legt diese auf einen Ablagestapel neben den Spielplan. Stehen noch Aktionsmarker auf der Versteigerungstabelle, gehen diese an ihre Besitzer zurück. Nehmt vom Nachziehstapel doppelt so viele Plättchen wie Spieler teilnehmen und legt diese offen in die Auslage. Sollten keine Plättchen mehr im Vorrat sein, werden die Plättchen vom Ablagestapel verdeckt gemischt und bilden den neuen Vorrat.



2. Das Weinfest

Das Weinfest besteht aus zwei Teilen: Zuerst bekommt ihr für euren verkauften Wein Prestigepunkte auf der Weinfestleiste (2.1), danach könnt ihr für diese Punkte Sonderaktionen durchführen (2.2).

2.1 Auswertung Weinverkauf

Jede Weinsorte wird separat gewertet. Dazu zählt ihr die Weinwürfel der einzelnen Sorten auf euren Weinfässern. Der Spieler mit den meisten verkauften Weinwürfeln einer Sorte erhält 3 Prestigepunkte, der Spieler mit den zweitmeisten erhält 1 Prestigepunkt auf der Weinfestleiste. Bei einem Gleichstand um den ersten Platz erhält jeder der Beteiligten 1 Prestigepunkt, ein zweiter Platz wird dann nicht mehr ermittelt. Sollte ein Gleichstand um den zweiten Platz vorliegen, erhalten die Beteiligten keine Prestigepunkte. Habt ihr eine Weinsorte ausgewertet, nehmt ihr die entsprechenden Weinwürfel von den Fässern und legt sie in den allgemeinen Vorrat neben den Spielplan zurück. Wertet so alle Weinsorten nach dem gleichen Schema aus, bis kein Weinwürfel mehr auf den Fässern liegt.



2.2 Sonderaktionen auf dem Weinfest

Die Auswahl der Sonderaktionen wird reihum gespielt. Derjenige von euch, der nach der Auswertung des Weinverkaufs die meisten Prestigepunkte auf der Weinfestleiste hat, beginnt mit der Auswahl der Sonderaktionen. Bei einem Gleichstand beginnt der daraan beteiligte Spieler, der als erster Spieler nach dem Startspieler am Zug wäre. Bist du an der Reihe, wählt du eine noch verfügbare Aktion und legt einen deiner Aktionsmarker auf das entsprechende Feld. Du führst die Aktion sofort aus. Willst oder kannst du keine Aktion mehr auswählen, musst du passen. Dann wählt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Aktion.

Folgende Regeln gilt es zu beachten:

- Jede Sonderaktion kann nur einmal im Jahr ausgewählt werden.
- Reduziere sofort deine Prestigepunkte abhängig von der Aktion auf der Weinfestleiste.
- Hast du die geforderten Prestigepunkte einer Sonderaktion nicht mehr, kannst du diese auch nicht auswählen.
- Wer einmal in dieser Runde passt, kann auf diesem Weinfest keine weitere Sonderaktion auswählen.

Das Aussuchen der Aktionen geht im Uhrzeigersinn reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Nehmt dann eure Aktionsmarker wieder zu euch zurück. Es ist durchaus erlaubt Prestigepunkte für das nächste Weinfest stehen zu lassen.

Die Sonderaktionen sind im Anhang beschrieben.

3. Der Wein reift

Schiebt, beginnend mit eurem rechten Fass im Weinkeller, alle eure Weinwürfel ein Fass weiter nach rechts. Rutscht ein Weinwürfel nun in ein Fass rechts des Bereiches, in dem der Wein reif wäre, ist der Wein überaltert und muss leider ausgeschüttet werden. Legt die betroffenen Weinwürfel wieder in den allgemeinen Vorrat.



Anmerkung:

- Auf den Fässern im Weinkeller sind die Weinsorten angegeben, die reif für den Verkauf sind. Reif sind alle Weinwürfel, die auf einem Fass mit gleichfarbiger Traube liegen.

4. Zinsen

Nun kommt die Zeit der Banken. Beginnend mit dem Startspieler zahlen reihum alle Spieler ihre Zinsen. Der Kreditleiste des Spielplans könnt ihr entnehmen, wie viele Zinsen ihr zahlen müsst. Hier sind die Anzahl der Kredite (weiß) und die jeweils von euch zu zahlenden Zinsen (orange) aufgeführt.

Hat ein Spieler nicht genügend Geld um seine Zinsen zu bezahlen, muss er sofort einen oder mehrere Notkredite aufnehmen. Der Spieler geht dazu wie bei einer normalen Kreditaufnahme vor. Für jeden Kredit rückt er seinen Markierungstein ein Feld auf der Kreditleiste weiter nach rechts, er bekommt dafür aber nur 5 Francs anstelle der üblichen 7 Francs. Für die neuen Notkredite sind in dieser Runde noch keine Zinsen fällig.



Anmerkung:

- Hat ein Spieler schon elf Kredite aufgenommen und muss einen weiteren Notkredit aufnehmen, beendet er das Spiel. Dieser Spieler hat auf jeden Fall verloren (siehe „Spielende und Sieger“). Alle anderen Spieler führen diese Runde noch bis „5. Kredite“ zu Ende, dann erfolgt die Abrechnung.

5. Kredite

Ihr müsst nun entscheiden, ob ihr für das nächste Jahr genug Geld erwirtschaftet habt, weiteres Kapital durch Kredite von der Bank benötigt oder schon aufgenommene Kredite zurückzahlen könnt.

Beginnend mit dem Startspieler hat reihum jeder einmal die Wahl aus folgenden Möglichkeiten:

- Neue Kredite aufnehmen**

Wenn du für das nächste Jahr noch Geld benötigst, kannst du weitere Kredite aufnehmen. Setze deinen Kreditmarker auf der Kreditleiste um die gewünschte Anzahl an Krediten weiter nach rechts. Dafür erhältst du für jeden neuen Kredit 7 Francs von der Bank ausgezahlt. Mehr als elf Kredite sind nicht möglich.

- Aufgenommene Kredite zurückzahlen**

Du hast genug Geld erwirtschaftet, um aufgenommene Kredite an die Bank zurück zu zahlen. Du setzt für je 7 Francs, die du an die Bank zurückzahlst, deinen Kreditmarker ein Feld auf der Kreditleiste nach links.

Hat ein Spieler alle Kredite zurückgezahlt, ist das Spiel nach „5. Kredite“ in dieser Runde beendet.

- Passen**

Hast du genug Francs erwirtschaftet, um ohne Hilfe der Bank das nächste Jahr zu überstehen, und kannst oder möchtest noch keine Kredite zurückzahlen, passt du.

6. Vorbereitung für das neue Jahr

- Füllt eure abgeernteten Weinreben wieder mit je einem Weinwürfel auf, so dass auf jeder Weinrebe danach genau ein Weinwürfel liegt.

Anmerkung:

- Sollten im seltenen Fall einmal nicht genügend Weinwürfel einer Sorte vorhanden sein, werden die Weingüter beginnend beim Startspieler reihum mit den vorhandenen Weinwürfeln aufgefüllt. Die Spieler, die nicht genügend Weinwürfel erhalten haben, bekommen für jeden nicht erhaltenen Weinwürfel 1 Franc als Entschädigung von der Bank.

- Dreht alle Ausbauten wieder auf die aktive Seite (Bild nach oben). So könnt ihr sie im nächsten Jahr wieder nutzen.

Damit beginnt das neue Jahr.



Das Spiel kann auf zwei unterschiedliche Weisen beendet werden:

- Ein Spieler hat alle seine aufgenommenen Kredit zurückgezahlt (in den meisten Fällen).
- Ein Spieler hat bereits elf Kredite erhalten, und muss noch einen Notkredit aufnehmen. Dieser Spieler wird letzter in dieser Partie.

Nachdem das Spielende erreicht wurde, erfolgt die Ermittlung des Siegers durch folgende Abrechnung:

Zunächst ermittelt jeder den Wert seines Weingutes:

- Für jedes unterschiedliche Plättchen (Weinreben und Ausbauten) auf eurem Weingut bekommt ihr 5 Francs.
- Für jeden Weinwürfel in eurem Weinkeller bekommt ihr 1 Franc.

Von eurem Geld zieht ihr nun für jeden noch offenen Kredit 7 Francs ab.

Der Spieler mit dem meisten Geld und damit dem wertvollsten Weingut gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit mehr Plättchen auf seinem Weingut. Sollte es auch hier noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.

Beispiel einer Endabrechnung mit vier bestückten Weingütern:



Hellblau hat vier Kredite + 39 Francs. Daraus ergibt sich folgendes Vermögen:
39 Francs + 30 Francs für sechs unterschiedliche Plättchen und 13 Francs für die Weinwürfel im Keller = 82 Francs minus 28 Francs für die vier Kredite sind zusammen 54 Francs.

Natur hat keine Kredite + 17 Francs. Daraus ergibt sich folgendes Vermögen:
17 Francs + 30 Francs für die unterschiedlichen Plättchen sind zusammen 47 Francs.



Braun hat fünf Kredite + 12 Francs. Daraus ergibt sich folgendes Vermögen:
12 Francs + 45 Francs für neun unterschiedliche Plättchen, sowie 12 Francs für die Weinwürfel im Keller = 69 Francs minus 35 Francs für die fünf Kredite sind zusammen 34 Francs.

Orange hat einen Kredit + 15 Francs. Daraus ergibt sich folgendes Vermögen:
15 Francs + 50 Francs für zehn unterschiedliche Plättchen, sowie 6 Francs für die Weinwürfel im Keller = 71 Francs minus 7 Francs für den Kredit macht zusammen 64 Francs.

Somit hat Orange das Spiel gewonnen.

DIE AUSBAUPLÄTTCHEN

Es gibt Ausbauten, die ihr in Kombination mit einer anderen Aktion nutzt, sowie Ausbauten, die eine Aktion für sich sind.



AOC:

Bei einem Weinverkauf erhältst du für jeden verkauften Weinwürfel 1 Franc zusätzlich.



Assemblage:

Du darfst in **einem** Fass aus deinem Weinkeller die Weinwürfel einer Sorte gegen eine andere Sorte, von der bereits Weinwürfel im selben Fass liegen, austauschen. Du tauscht deine Weinwürfel gegen die gewünschte Sorte aus dem Vorrat.



Anmerkung:

- Sind **keine** Weinwürfel von der gewünschten Weinsorte mehr im allgemeinen Vorrat, kannst du diese Aktion nicht wählen.



Guter Jahrgang:

Du darfst genau 1 Weinwürfel aus einem deiner Fässer zum höchsten Preis dieser Sorte auf der Nachfrage-tabelle verkaufen. Der Wein muss aber seine Reife erreicht haben. Wo sich zu diesem Zeitpunkt der Kursmarker der Sorte befindet, ist unerheblich, nach diesem Verkauf sinkt die Nachfrage **nicht**. Der Weinwürfel kommt direkt in den Vorrat und nicht auf das Weinfest.



Ernte-helfer:

Du darfst die Aktion „Eine Weinlese durchführen“ doppelt durchführen. Für insgesamt 1 Franc darfst du zwei beliebige Weinwürfel von deinen Reben nehmen und im ersten Fass in deinem Weinkeller eingelagern.



Großabnehmer:

Du darfst die Aktion „Eine Weinsorte verkaufen“ doppel durchführen. Dabei wird jeder der beiden Verkäufe einzeln betrachtet, d. h. sowohl nach dem ersten als auch nach dem zweiten Verkauf eine Anpassung der Nachfrage vorgenommen.



Reiche Ernte:

Die reiche Ernte bringt dir bei einer Weinlese einen zusätzlichen Weinwürfel aus dem allgemeinen Vorrat. Dieser muss von der Sorte sein. Der zusätzliche Weinwürfel wird auch im ersten Fass in deinem Weinkeller eingelagert.



Anmerkung:

- Sind **keine** Weinwürfel von der Weinsorte mehr im allgemeinen Vorrat, kannst du diese Aktion nicht wählen.



Veredelung:

Bei der Veredelung darfst du die Weinwürfel **einer** Sorte und aus **einem** Fass um ein Fass weiter nach rechts schieben.



Werbung:

Durch die Werbung wird die Nachfrage der Weine erhöht. Du darfst bis zu drei Mal einen Kursmarker auf der Nachfrage-tabelle nach oben verändern. Es ist möglich, alle drei Nachfragen auf einen Wein zu konzentrieren, oder auch auf mehrere Weine zu verteilen.





Startspieler, 1 Prestigepunkt

Stell einen deiner Aktionsmarker auf dieses Feld, wirst du im nächsten Jahr Startspieler. Stellt sich keiner auf dieses Feld, bleibt der aktive Startspieler auch Startspieler im nächsten Jahr.



Spätlese, 2 Prestigepunkte

Bei der Spätlese darfst du noch einmal eine Weinlese durchführen. Die Nutzung eines Ausbaus ist dabei jedoch nicht möglich.

Anmerkung:

- Für diese Weinlese musst du wie üblich 1 Franc bezahlen.



Nachlieferung, 2 Prestigepunkte

Bei der Nachlieferung darfst du einen zusätzlichen Weinverkauf durchführen. Die Nutzung eines Ausbaus ist dabei jedoch nicht möglich.

Anmerkungen:

- Die verkauften Weinwürfel kommen nicht auf dein Weinfass, sondern werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Die Nachfrage wird angepasst, der Kursmarker um eine Stufe gesenkt.



Primeur, 3 Prestigepunkte

Durch diese Aktion darfst du einen zusätzlichen Weinverkauf durchführen mit einem Wein, der seine Reife noch nicht erreicht hat. Die Nutzung eines Ausbaus ist dabei jedoch nicht möglich. Der Preis für den Wein ermittelt sich am aktuellen Preis aus der Nachfrage-tabelle, abzüglich je 1 Franc pro Jahr, welches dem Wein noch bis zur Verkaufsreife fehlt.



Anmerkungen:

- Die verkauften Weinwürfel kommen nicht auf dein Weinfass, sondern werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Die Nachfrage wird angepasst, der Kursmarker um eine Stufe gesenkt.



Traubensaft, 2 Prestigepunkte

Beim Traubensaft darfst du alle Weinwürfel, die noch auf den Weinreben deines Weinguts liegen, zu Traubensaft verarbeiten. Du bekommst pro Weinwürfel, den du von deinen Weinreben in den allgemeinen Vorrat legst, 1 Franc von der Bank.



Umbau, 4 Prestigepunkte

Mit dem Umbau darfst du eine Weinrebe auf deinem Weingut gegen eine andere Weinrebe aus dem Ablage- oder Nachziehstapel tauschen.

Dazu legst du ein Weinrebenplättchen aus deinem Weingut auf die Ablage und suchst dir ein neues Weinrebenplättchen aus dem Ablage- oder Nachziehstapel aus und legst es auf dein Weingut.

Anmerkungen:

- Der Nachziehstapel wird nach dem Durchschauen erneut verdeckt gemischt.
- Es können nur Weinreben umgebaut werden, keine Ausbauten.
- Die neue Weinrebe wird erst in der Vorbereitung des nächsten Jahres mit einem Weinwürfel bestückt.



Nachfrage erhöhen um 1, 2 oder 3 Stufen, 1, 2 oder 3 Prestigepunkte

Wenn du eines dieser Felder auswählst, darfst du die Nachfrage der Weine erhöhen. In Abhängigkeit des gewählten Feldes darfst du bis zu drei Mal einen Kursmarker auf der Nachfrage-tabelle nach oben verändern. Es ist möglich, die gewählten Nachfragen auf einen Wein zu konzentrieren, oder auch auf mehrere Weine zu verteilen.



Punkte in 1, 2 oder 3 Francs umsetzen, 1, 2 oder 3 Prestigepunkte

Wenn du eines dieser Felder auswählst, bekommst du sofort Geld für den Einsatz von Prestigepunkten. Für 1, 3 oder 5 Prestigepunkte bekommst du entsprechend sofort 1, 2 oder 3 Geld aus der Bank.

Dass Geld bei *Grand Cru* ein knappes Gut ist, dürfte offensichtlich sein. Aktionen können aber ebenso knapp sein. Wenn es ein Mitspieler darauf anlegt, kann schon nach vier Aktionen das Jahresende kommen. Dies gilt es besonders beim Aufnehmen der Kredite im Auge zu behalten. Ich benötige ja immer nur das Kapital für ein Jahr. Am Jahresende kann ich dann wieder neue Kredite aufnehmen. Ich sollte also überschlagen, was ich in diesem Jahr brauche und ob ich überhaupt die Zeit habe, es auszugeben.

Die beiden Faktoren Zinsen und Kosten fürs Ernten dürfen relativ leicht zu berechnen sein. Es bleiben nur die Kosten für das Ersteigern neuer Plättchen als große Unwägbarkeit. Nehme ich wenig und hoffe darauf, etwas günstig zu bekommen, oder prasse ich und nehme mir Plättchen im Direktkauf? Beides kann hervorragend funktionieren, allerdings nur, wenn durch die Länge des Jahres die Möglichkeit dazu besteht. Es gilt also die Mitspieler zu beobachten und ihre Absichten zu erahnen. Gerade Spieler mit wenigen Reben können das Jahr sehr kurz halten, sofern dies in ihrem Interesse ist.

Doch welche Plättchen sollte man sich überhaupt kaufen? In der Schlusswertung und auf dem Weinfest werden möglichst viele verschiedene Reben belohnt. Während des Jahres kann ich mit mehreren gleichen Reben aber effektiver wirtschaften, da ich mitunter mehrere Wurfel gleichzeitig verkaufen kann. Effektivität ist ohnehin sehr wichtig, weshalb auch viele der Ausbauten in diese Richtung zielen.

Es gibt Strategien, die auch ohne Ausbauten zum Sieg führen, aber mit dem ein oder anderen Ausbau wird es sehr viel einfacher. Ich sollte aber flexibel sein und meine Strategie an die Ausbauten und Reben, die ich mir sichern konnte, anpassen.

Ein letzter Tip noch: Es wird häufig gefragt, wie viele Jahre das Spiel denn überhaupt dauert. Dies schwankt einigermaßen stark, je nach Strategien. Aber es sind nur selten mehr als 10 Jahre. Man sollte also nicht mit einem all zu weiten Zeithorizont planen. Besonders wenn jemand angefangen hat Kredite zurück zu zahlen, muss man bald mit dem Spielende rechnen, da sich durch die niedrigere Zinslast die Effektivität des Weingutes weiter steigert.

Nun aber viel Spaß mit *Grand Cru*!

Ulrich Blum

Ich bedanke mich bei ALLEN Testspielern. Insbesondere haben alle Mitglieder der Spiele Clubs Zürich in unzähligen Testpartien zur Entstehung von *Grand Cru* beigetragen.

Durch Tests und andere wertvolle Beiträge haben außerdem folgende Personen an dem Spiel mitgewirkt:

Alois Greter
Beat Flückiger
Christoph Schlewienski
Diana Linhofer
Fabian Degen
Guido Heinecke
Malcolm Braf
Marcello Indino
Markus Vöge
Matthieu Wettstein
Michael Timpe
Peter Blum
Robert Stoop
Rolf Mutter
Sébastien Pauchon

Mein besonderer Dank gebührt Lukas Aschwanden und Manu Pasi. Durch euren stetigen Einsatz in den Testpartien konnte *Grand Cru* zu dem werden, was es heute ist.

Bei eggertspiele und besonders bei Peter Eggert bedanke ich mich dafür, dass ihr an *Grand Cru* geglaubt habt. Erst durch euren großen Einsatz in der ersten positiven Zusammenarbeit wurde die Realisierung von *Grand Cru* möglich.

Last but not least bedanke ich mich bei Santiago Seoane Portela. Ohne die Sicherheit und Unterstützung, die du mir gibst, wäre das alles nicht möglich.



©mouton.ch



KURZÜBERSICHT

Es stehen euch für den Ausbau neun verschiedenen Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung:

1. Erstes Gebot für ein Plättchen abgeben
2. Das Gebot für ein Plättchen erhöhen
3. Ein Plättchen ersteigern
4. Einen Direktkauf durchführen
5. Die Nachfrage für eine Weinsorte erhöhen
6. Eine Weinlese durchführen
7. Eine Weinsorte verkaufen
8. Einen Ausbau nutzen
9. Passen

JAHRESENDE

Das Jahresende besteht aus folgenden Aktionen, die in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Neue Plättchen in die Auslage
2. Das Weinfest
- 2.1 Auswertung Weinverkauf
- 2.2 Sonderaktionen auf dem Weinfest
3. Der Wein reift
4. Zinsen
5. Kredite
6. Vorbereitung für das neue Jahr

DIE AUSBAUPLÄTTCHEN

Es gibt Ausbauten, die ihr in Kombination mit einer anderen Aktion nutzt, und es gibt Ausbauten, die eine Aktion für sich sind.

AOC:

Bei einem Weinverkauf erhältst du für jeden verkauften Weinwürfel 1 Franc zusätzlich.

Assemblage:

Du darfst in einem Fass aus deinem Weinkeller die Weinwürfel einer Sorte gegen eine andere Sorte, von der bereits Weinwürfel im Fass liegen, austauschen.

Guter Jahrgang:

Du darfst genau einen Weinwürfel aus einem deiner Fässer zum Höchstpreis der Sorte auf der Nachfrage-tabelle verkaufen. Der Wein muss aber seine Reife erreicht haben. Wo sich zu diesem Zeitpunkt der Kursmarker befindet ist unerheblich, nach diesem Verkauf sinkt die Nachfrage nicht. Der Weinwürfel kommt direkt in den Vorrat und nicht auf das Weinfest.

Erntehelfer:

Die fleißigen Erntehelfer ermöglichen es, dass du sofort 2 Weinlesen für insgesamt 1 Franc durchführst.

Großabnehmer:

Durch den Großabnehmer darfst du sofort zweimal einen Weinverkauf durchführen.

Reiche Ernte:

Die reiche Ernte bringt dir bei einer Weinlese einen zusätzlichen Weinwürfel aus dem allgemeinen Vorrat. Dieser muss von der gleiche Sorte sein. Der zusätzliche Weinwürfel wird auch im ersten Fass in deinem Weinkeller eingelagert.



Veredelung:

Bei der Veredelung darfst du die Weinwürfel einer Sorte und aus einem Fass ein Fass weiter nach rechts schieben.



Werbung:

Durch die Werbung wird die Nachfrage der Weine erhöht. Du darfst bis zu drei Mal einen Kursmarker auf der Nachfrage-tabelle nach oben verändern. Es ist möglich, alle drei Nachfragen auf einen Wein zu konzentrieren, oder auch auf mehrere Weine zu verteilen.

DIE SONDERAKTIONEN AUF DEM WEINFEST



Startspieler, 1 Prestigepunkt

Stellst du einen deiner Aktionsmarker auf dieses Feld, wirst du im nächsten Jahr Startspieler.



Spätlese, 2 Prestigepunkte

Bei der Spätlese darfst du noch einmal eine Weinlese durchführen, die Nutzung eines Ausbaus ist dabei jedoch nicht möglich.



Nachlieferung, 2 Prestigepunkte

Bei der Nachlieferung darfst du einen zusätzlichen Weinverkauf durchführen, die Nutzung eines Ausbaus ist dabei jedoch nicht möglich.



Traubensaft, 2 Prestigepunkte

Beim Traubensaft darfst du alle Weinwürfel, die noch auf den Weinreben deines Weinguerts liegen, zu Traubensaft verarbeiten. Du bekommst pro Weinwürfel, den du von deinen Weinreben in den allgemeinen Vorrat legst, 1 Franc von der Bank.



Primeur, 3 Prestigepunkte

Durch diese Aktion darfst du einen zusätzlichen Weinverkauf durchführen mit einem Wein, der seine Reife noch nicht erreicht hat.



Umbau, 4 Prestigepunkte

Mit dem Umbau darfst du eine Weinrebe auf deinem Weinguert gegen eine andere Weinrebe aus dem Ablage- oder Nachziehstapel tauschen.



Nachfrage erhöhen um 1, 2 oder 3 Stufen, 1, 2 oder 3 Prestigepunkte

Wenn du eines dieser Felder auswählst, darfst du die Nachfrage der Weine erhöhen.



Punkte in 1, 2 oder 3 Francs umsetzen, 1, 3 oder 5 Prestigepunkte

Wenn du eines dieser Felder auswählst bekommst du sofort Geld für den Einsatz von Prestigepunkten. Für 1, 3 oder 5 Prestigepunkte bekommst du entsprechend sofort 1, 2 oder 3 Geld aus der Bank.

IMPRESSUM

Autor: Ulrich Blum

Illustration: Alexander Jung

Gestaltung: Alexander Jung

Copyright: © 2010 eggerts Spiele

GmbH & Co. KG, Hamburg

www.eggerts Spiele.de

