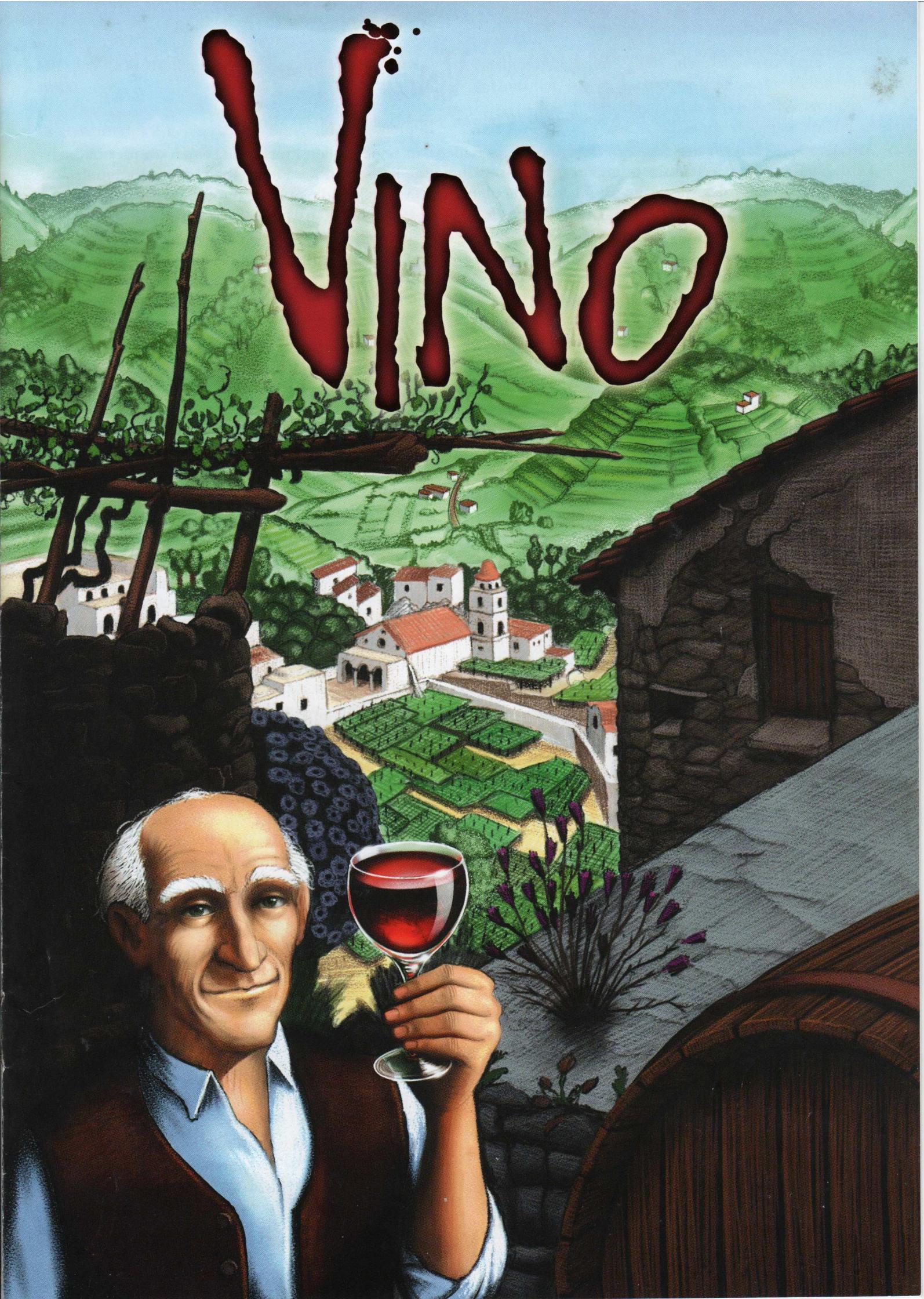
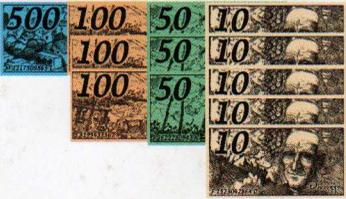


VINO



Spielgeld

Startkapital: 1000,- Vinos



Besitzchips

Jeder Spieler erhält die Besitzchips in seiner Farbe.



Subventionssteine

Die 6 Subventionssteine werden auf die mit einer Weinflasche gekennzeichneten Felder der Anbauggebiete 4-9 gestellt.



Rebsortenmarken

Die 30 Rebsortenmarken werden nach den Farben der Anbauggebiete getrennt und auf die entsprechenden Felder der jeweiligen Gebiete gelegt. Die Buchstaben stehen für die Rebsorten:

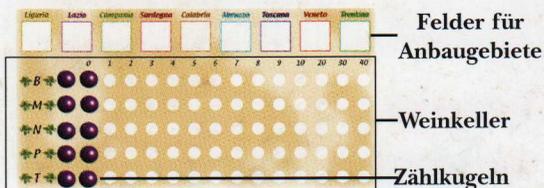
- B** = Barbera
- M** = Montepulciano
- N** = Nebbiolo
- P** = Pinot Grigio
- T** = Trebbiano

Windrose

VINO wird nicht reihum gespielt, wie man es von vielen anderen Spielen gewohnt ist. Auf den fünf durchnummerierten Feldern der Windrose markieren die Spieler ihren Platz in der Spielerreihenfolge mit einem ihrer Besitzchips.

Bei Spielbeginn belegt der linke Nachbar des Bankhalters Feld 1. Er wird damit zum Startspieler für die Vorrunde **und** die erste Runde des Hauptspiels. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Ablagetafel



VINO

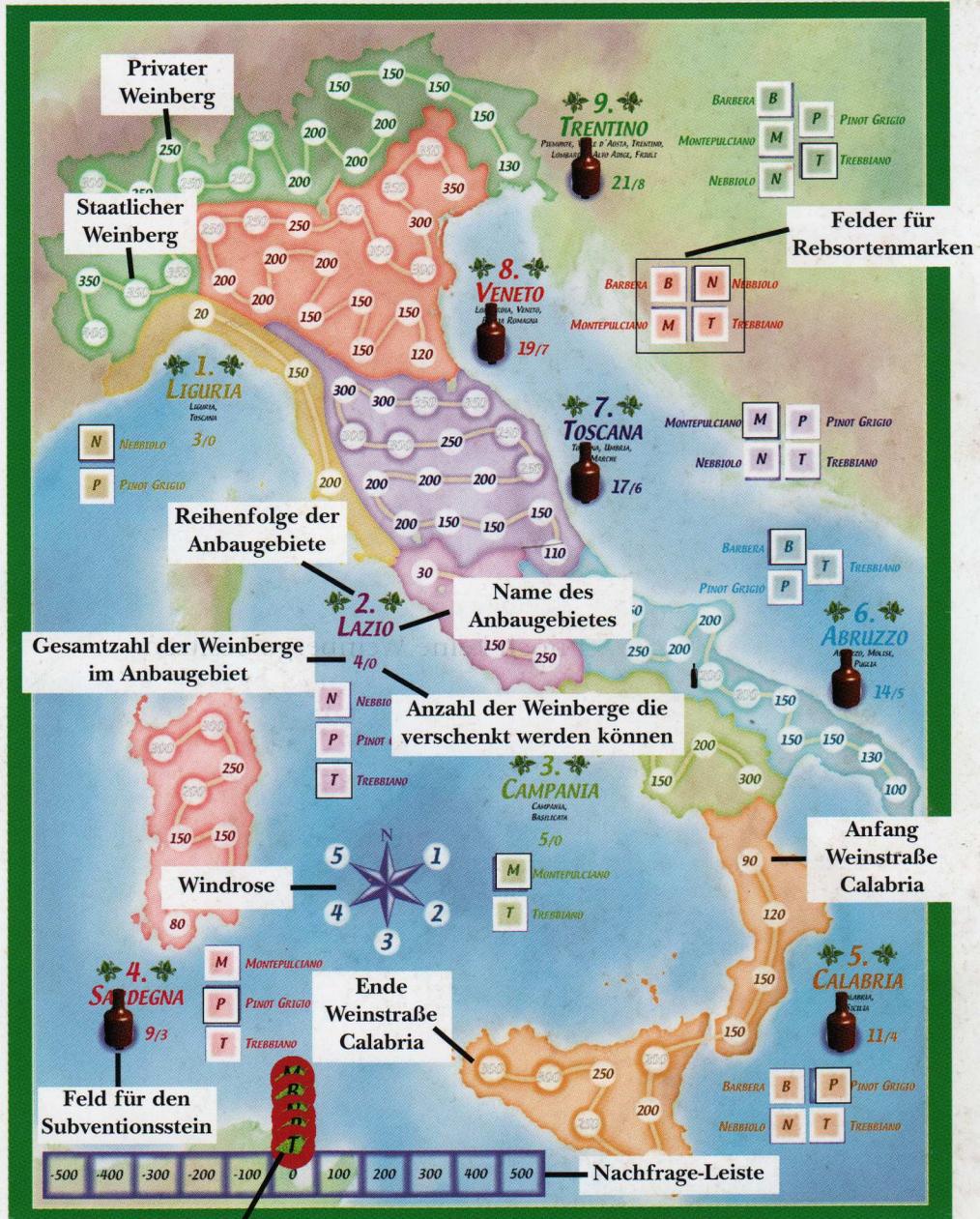
Spielübersicht

Der Spielplan zeigt neun Anbaugebiete.

Die Gebiete sind farblich unterschieden und nach ihrer Größe durchnummeriert.

An der **Weinstraße** liegen alle Weinberge eines Anbaugebietes. Sie beginnt am billigsten und endet bei den teuersten Weinbergen (Abbildung zeigt Weinstraße Calabria). Die Zahl auf jedem Weinberg gibt den **Kaufpreis** an, den ein Spieler für diesen Berg bezahlen muss.

Private Weinberge zeigen eine fett gedruckte Zahl. Sie können nach Belieben gekauft werden. **Staatliche Weinberge** zeigen eine Zahl, die nur als Umriss dargestellt ist. Sie können nach Belieben gekauft werden. Nur staatliche Weinberge können an Spieler verschenkt werden.



Nachfrage-Marken

Auf der **Nachfrage-Leiste** wird der augenblickliche Kurs für die einzelnen Rebsorten festgehalten. Die Nachfrage hat beim Verkauf von Wein dieser Sorte Einfluss auf die Einnahmen.

Die 5 **Nachfrage-Marken** stehen für die Nachfrage nach den einzelnen Rebsorten. Sie zeigen die Anfangsbuchstaben der Rebsorten und werden über der Leiste hin- und herbewegt. Bei Spielbeginn werden sie über das Feld für 0 Vinos gelegt.

Kurzspielregel

Vorrunde

Es gilt die Spielerreihenfolge:

I. Jedem Spieler 2 Anbaugelände mit Rebsorten zuzulassen

- | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Ligurien - N ebbiolo, | 4. Sardegnen - P inot Grigio, | 7. Toskana - M ontepulciano, |
| 2. Latio - T rebbiano, | 5. Kalabrien - P inot Grigio, | 8. Veneto - N ebbiolo |
| 3. Kampanien - M ontepulciano, | 6. Abruzzo - B arbera, | 9. Trentino - T rebbiano |

und Je Gelände 1 beliebigen freien Weinberg kaufen

Bei 5 Spielern erhält der letzte Spieler nur ein Anbaugelände zugelassen. Das andere darf er frei auswählen.

II. Anbaugelände aussuchen

Jeder Spieler darf in einem Anbaugelände seiner Wahl einen beliebigen freien Weinberg kaufen. (evt. Rebsorte festlegen!)

Hauptspiel

1. Weinberge kaufen

I. Die Spieler wählen gleichzeitig je 2 Anbaugelände geheim aus.

II. In der Reihenfolge der Anbaugelände (1. - 9.) Weinberge kaufen
(evt. Rebsorte festlegen, evt. staatliche Weinberge verschenken)

Reihenfolge innerhalb des Anbaugeländes:

A. Zuerst Spieler, die dort schon Weinberge besitzen

- Spieler mit mehr Weinbergen, vor Spielern mit weniger Weinbergen.

Sie dürfen beliebig viele freie Weinberge kaufen. (Bei Gleichstand zählt der Weinberg, der am weitesten vom Anfang der Weinstraße entfernt ist.)

B. Danach Spieler, die dort noch keine Weinberge besitzen:

Sie dürfen in der Spielerreihenfolge reihum immer 1 beliebigen freien Weinberg kaufen.

Sobald der letzte freie private oder staatliche Weinberg verkauft wird:

Staatliche Weinberge verschenken

Die Spieler erhalten staatliche Weinberge einmalig geschenkt:

Der Spieler mit	den meisten Weinbergen	1
	zweitmeisten Weinbergen	2
	drittmeisten Weinbergen	alle übrigen

Zuerst erhält der Spieler mit den meisten Weinbergen die Subvention, dann der zweite und zuletzt der dritte Spieler.

2. Wein verkaufen

Es gilt die Spielerreihenfolge:

a. Rebsorte und Menge bestimmen

Einnahmen aus Menge und Nachfrage errechnen
(siehe Verkaufstafel „Erlös“ + Nachfrage-Leiste)

b. Weinberge zurückgeben (siehe Verkaufstafel "Pachtverlust")

c. Nachfrage ändern (siehe Verkaufstafel "Kursänderung")

Neue Spielerreihenfolge festlegen

nach den Einnahmen aus der laufenden Runde

(Der Spieler mit den niedrigsten Einnahmen wird Erster.)



VINO



für 3 bis 5 Spieler, ab 12 Jahren, Spieldauer ca. 60-90 Minuten

Auf dem Spielplan vor den Spielern liegt der Stiefel Italiens, in seiner vollen Pracht mit seinen wunderschönen Landschaften, wie der Toskana oder Sardinien. Wohlklingende Rebsorten wie Pinot Grigio oder Montepulciano lassen dem Kenner das Wasser im Mund zusammenlaufen. So versuchen die Spieler, durch den Kauf von Weinbergen und den geschickten Anbau der richtigen Rebsorten, möglichst den Wein auf Lager zu haben, den sie am besten verkaufen können. Mit diesem Geld kaufen sie dann neue Weinberge. Denn diese sind am Ende wichtiger als die süßesten Trauben.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 200 Besitzchips (je 40 durchsichtige Kunststoffchips in 5 Farben)
- 50 Zählkugeln in Form von Weinbeeren
- 5 Ablagetafeln
- 5 Sichtschirme
- 1 Markierungsfässchen
- 6 Subventionssteine in Form kleiner Weinflaschen
- 30 quadratische Rebsortenmarken
- 5 runde Nachfrage-Marken
- Spielgeld (40x 10 Vino, 40x 50 Vino, 40x 100 Vino, 30x 500 Vino)
- 1 Spielregel
- 1 Spielübersicht

Vor dem ersten Spiel müssen die Rebsortenmarken, die Nachfrage-Marken und die Ablagetafel vorsichtig aus dem Rahmen gebrochen werden. Die Seiten der Sichtschirme werden vorsichtig nach innen gefaltet. So kann man den Sichtschirm vor die Ablagetafel stellen und die Verkaufstafel auf der Innenseite lesen.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Das Markierungsfässchen wird griffbereit neben den Plan gestellt
- Die Rebsortenmarken werden nach den Farben der Anbaugelände getrennt und auf die entsprechenden Felder der jeweiligen Gebiete gelegt.
- Die 6 Subventionssteine werden auf die mit einer Weinflasche gekennzeichneten Felder der Anbaugelände Sardegnas, Calabrias, Abruzzos, Toscanas, Venetos und Trentinos gestellt.
- Die Nachfrage-Marken werden über das Feld mit der 0 auf der Nachfrage-Leiste auf dem Spielplan unten links gelegt.
- Jeder Spieler erhält die Besitzchips in seiner Farbe und legt sie gut sichtbar als Vorrat neben sich ab. So kann man immer erkennen, welche Farbe zu welchem Spieler gehört.



N



- Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm, eine Ablagetafel und 10 Weinbeeren.



Im oberen Teil der Ablagetafel befinden sich die Felder für die einzelnen Anbaugelände. Sie sind in der gleichen Reihenfolge angeordnet wie die Gebiete auf dem Plan. Hier wird die Marke der jeweiligen Rebsorte abgelegt, die man in diesem Gebiet anbaut. Auf diesen Feldern markiert man mit Besitzchips auch die Gebiete, in denen man Weinberge kaufen will.

Im unteren Teil der Ablagetafel befindet sich der **Weinkeller** des Spielers. Der Buchstabe am Anfang der Zeile steht für die Rebsorte. In die beiden ersten Löcher werden die Weinbeeren als Zählkugeln gelegt. So markiert der Spieler in wie vielen Weinbergen er eine bestimmte Rebsorte anbaut. Baut er in mehr als zehn Weinbergen die gleiche Rebsorte an, so markiert er mit der einen Weinbeere die Zehner und mit der anderen die Einer.

- Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er gibt jedem Spieler 1000,- Vino als Startkapital.
- Der linke Nachbar des Bankhalters legt einen seiner Besitzchips auf Feld 1 der Spielerreihenfolge auf die Windrose. Er wird damit zum Startspieler der Vorrunde **und** der ersten Runde des Hauptspiels. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und belegen jeweils das nächste freie Feld mit einem ihrer Besitzchips.

Spielverlauf und Spielziel

In der Vorrunde erhält jeder Spieler drei Weinberge.

Im Hauptspiel kaufen die Spieler weitere Weinberge und bestimmen, welche Rebsorten sie anbauen wollen.

Den Wein können sie verkaufen. Dabei bestimmt die Nachfrage nach der verkauften Rebsorte und natürlich die Menge den Preis.

Mit dem Geld kaufen die Spieler dann wieder neue Weinberge.

Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Weinberge besitzt.

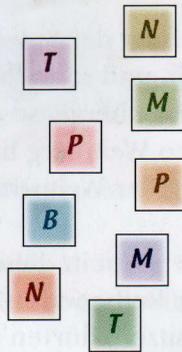
Vorrunde

Zuerst werden für jeden Spieler zwei Anbauggebiete ausgelost, in denen er seine ersten Weinberge kaufen darf. Danach darf sich jeder Spieler noch ein beliebiges Anbauggebiet aussuchen, in dem er einen Weinberg seiner Wahl kauft.

I. Anbaugebiete auslosen

Der Bankhalter nimmt aus folgenden Anbaugebieten die genannten Rebsortenmarken vom Plan und mischt sie verdeckt:

- | | |
|-------------|-----------------------|
| 1. Liguria | N ebbiolo |
| 2. Lazio | T rebbiano |
| 3. Campania | M ontepulciano |
| 4. Sardegna | P inot Grigio |
| 5. Calabria | P inot Grigio |
| 6. Abruzzo | B arbera |
| 7. Toscana | M ontepulciano |
| 8. Veneto | N ebbiolo |
| 9. Trentino | T rebbiano |



Der linke Nachbar des Bankhalters beginnt. Er zieht zwei verdeckte Rebsortenmarken und deckt sie auf. In jedem dieser beiden Anbaugebiete darf er einen beliebigen privaten oder staatlichen Weinberg kaufen. Er zahlt den entsprechenden Betrag an die Bank und legt jeweils einen seiner Besitzchips auf die von ihm gekauften Weinberge. Die beiden Rebsortenmarken legt der Spieler auf die entsprechenden Felder auf seiner Ablagetafel. An ihre Stelle legt er je einen seiner Besitzchips auf den Spielplan.

Der Spieler markiert in seinem Weinkeller bei der entsprechenden Rebsorte sofort die Anzahl der Weinberge, in denen er diese Sorte anbaut.



Nachdem der erste Spieler die zwei Weinberge gekauft hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er zieht von den übrigen verdeckten Rebsortenmarken zwei Marken und verfährt wie der erste Spieler. Die übrigen Spieler folgen in der Spielerreihenfolge, wie sie auf der Windrose angegeben ist.

Sind danach noch verdeckte Rebsortenmarken übrig, werden sie aufgedeckt und auf die entsprechenden Felder des Spielplans zurückgelegt.

Bei fünf Spielern erhält der Bankhalter auf diese Art nur ein Anbaugebiet zugelost. Dort kauft er seinen ersten Weinberg. Für seinen zweiten Weinberg darf er ausnahmsweise unter allen neun Anbaugebieten eines frei wählen. Dort kauft er einen beliebigen Weinberg seiner Wahl, auf dem noch kein Besitzchip liegt. Er muss sofort die Rebsorte festlegen, die er dort anbaut.

II. Anbaugebiet aussuchen

Danach beginnt erneut der Startspieler. Er darf jetzt in einem beliebigen Anbaugebiet seiner Wahl einen beliebigen freien Weinberg kaufen.

Kauft er einen Weinberg in einem Anbaugebiet, in dem er noch keinen Weinberg hat, muss er immer sofort die Rebsorte festlegen, die er dort anbaut.

Wählt er ein Anbaugebiet, in dem er schon einen Weinberg besitzt, ist die Rebsorte, die er hier anbaut, bereits festgelegt.

Danach dürfen in der Spielerreihenfolge alle anderen Spieler ebenso jeweils einen Weinberg in einem Anbaugebiet ihrer Wahl kaufen.

Rebsorte festlegen

Sobald ein Spieler in einem Anbaugebiet seinen **ersten** Weinberg kauft, muss er **immer** sofort die Rebsorte festlegen, die er dort anbaut.

Er nimmt die entsprechende Rebsortenmarke und legt sie auf seiner Ablagetafel in das Feld für dieses Anbaugebiet. An die Stelle der Rebsortenmarke legt er einen seiner Besitzchips auf dem Spielplan ab.

Jeder Spieler kann in einem Anbaugebiet immer nur eine Rebsorte anbauen. Kauft er im Laufe des Spieles weitere Weinberge in diesem Gebiet, so baut er auf diesen Bergen automatisch diese Rebsorte an.

Eine Rebsorte kann in einem Gebiet immer nur von einem Spieler angebaut werden. Wenn von einigen Spielern also alle in einem Anbaugebiet vorhandenen

Rebsorten angebaut werden, so kann dort kein anderer Spieler mehr Weinberge kaufen.

In einem Spiel mit fünf Spielern wurde dem zweiten Spieler (rot) beispielsweise Liguria mit der Rebsorte **Nebbiolo** zugelost. Der Bankhalter (gelb) wählt für seinen zweiten Weinberg ebenfalls Liguria aus. Er muss **Pinot Grigio** anbauen. Jetzt gibt es in Liguria zwar noch einen freien Weinberg, aber alle Rebsorten, die dort angebaut werden können, werden bereits von Spielern beansprucht. Der Startspieler kann den dritten Weinberg also nicht mehr kaufen. Diesen Berg können nur noch der rote oder der gelbe Spieler kaufen.



Hauptspiel

Eine Spielrunde besteht aus zwei Abschnitten, die nacheinander durchgespielt werden:

1. Weinberge kaufen
2. Wein verkaufen

1. Weinberge kaufen

Jeder Spieler stellt seinen Sichtschirm so vor seine Ablagetafel, dass die übrigen Spieler die Felder für die Anbauggebiete nicht einsehen können. Jetzt markieren alle Spieler gleichzeitig geheim zwei verschiedene Anbauggebiete, in denen sie in dieser Runde Weinberge kaufen möchten. Dazu nehmen sie zwei Besitzchips und legen sie auf die Felder der entsprechenden Anbauggebiete. Nachdem jeder Spieler zwei Gebiete markiert hat, werden die Sichtschirme weggenommen. Die Ablagetafeln werden nur verdeckt, um geheim zwei Anbauggebiete auszuwählen. Sonst müssen sie für alle Spieler immer gut sichtbar sein



Der Verkauf der Weinberge beginnt im ersten Anbauggebiet, 1. Liguria. Danach folgen die Anbauggebiete in aufsteigender Reihenfolge.

Gebiete, die kein Spieler ausgewählt hat, werden übersprungen. Wegen der besseren Übersicht, stellt man das Markierungsfässchen auf den Plan, neben das Anbauggebiet, in dem gerade Weinberge verkauft werden.

In einem Anbauggebiet dürfen nur die Spieler Weinberge kaufen, die das entsprechende Feld auf ihrer Ablagetafel markiert haben. Die Reihenfolge, in der die Spieler Weinberge kaufen dürfen, richtet sich danach, ob sie in dem Gebiet bereits Weinberge besitzen oder nicht:

- A. Zuerst dürfen die Spieler Weinberge kaufen, die in dem Gebiet bereits Weinberge besitzen:

Abweichend von der Spielerreihenfolge beginnt der Spieler mit den meisten Weinbergen in dem betreffenden Gebiet. Er darf **beliebig viele** freie Weinberge auf einmal kaufen. Der Spieler zahlt den entsprechenden Betrag an die Bank und legt seine Besitzchips auf die jeweiligen Weinberge.

Dann folgt der Spieler mit den zweitmeisten Weinbergen, und so weiter. Haben mehrere Spieler gleich viele Weinberge, so darf der Spieler zuerst kaufen, der den Weinberg besitzt, der am weitesten vom Anfang der Weinstraße entfernt liegt.

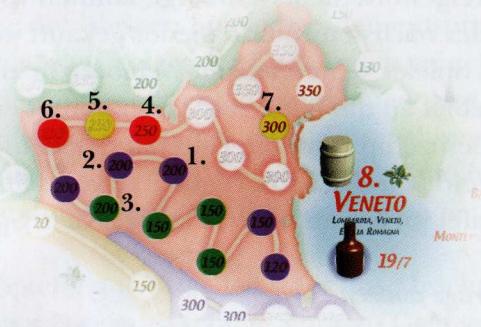
- B. Erst wenn in diesem Anbauggebiet alle Spieler an der Reihe waren, die dort bereits Weinberge besitzen, dürfen die Spieler Weinberge kaufen, die dort noch **keine** Weinberge besitzen.

Sie dürfen in der Spielerreihenfolge nacheinander reihum jeweils **einen** Weinberg kaufen. Es gibt unter diesen Spielern so viele Kaufrunden, bis keiner von ihnen mehr kaufen möchte. Verzichtet ein Spieler darauf einen Weinberg zu kaufen, wenn er an der Reihe ist, darf er in dieser Runde in diesem Gebiet keinen Weinberg mehr kaufen. Ist nur noch ein Spieler übrig, kann dieser so viele Weinberge auf einmal kaufen, wie er möchte.



In Veneto werden Weinberge verkauft. Zuerst dürfen Grün und Lila Weinberge kaufen, da sie hier schon Weinberge besitzen. Lila beginnt, da er zwar genau so viele Weinberge hat wie Grün, aber sein Weinberg für 200 Vino liegt am

weitesten vom Anfang der Weinstraße entfernt.
 Lila kauft zwei Weinberge zu 200 Vino (1,2).
 Dann kauft Grün den letzten Weinberg zu 200 Vino (3).
 Jetzt erst dürfen Rot und Gelb abwechselnd je einen Weinberg kaufen. Rot kauft den privaten Weinberg zu 250 Vino (4) und bestimmt, hier **Barbera** anzubauen. Gelb kauft den nächsten staatlichen Weinberg zu 250 Vino (5). Für ihn bleibt als Rebsorte nur noch **Trebbiano** übrig. Rot kauft den letzten staatlichen Weinberg zu 250 (6). Gelb kauft den privaten Weinberg zu 300 (7). Jetzt passen beide, da sie kein Geld mehr haben.



Ein Spieler darf jederzeit auf sein Kaufrecht verzichten.
 Es ist nicht erlaubt von der Bank oder anderen Spielern Geld zu leihen, um Weinberge zu kaufen.

Danach beginnt der Verkauf im nächsten Gebiet.

Staatliche Weinberge verschenken

Wird in einem Anbaugbiet **zum ersten Mal** der letzte freie private Weinberg verkauft, wird das Spiel sofort kurz unterbrochen. Das gilt auch dann, wenn noch andere Spieler in dem Gebiet Weinberge kaufen wollen.

Jetzt werden die freien staatlichen Weinberge dieses Anbaugbiets an Spieler verschenkt.

Die Weinberge werden in der gleichen Reihenfolge verschenkt, die beim Kauf von Weinbergen gilt, wenn Spieler in einem Gebiet bereits Weinberge besitzen: Der Spieler mit den meisten Weinbergen in diesem Gebiet darf sich zuerst kostenlos **einen** freien staatlichen Weinberg aussuchen, danach der Spieler mit den zweitmeisten Weinbergen **zwei** und zuletzt der Spieler mit den drittmeisten **alle noch übrigen** staatlichen Weinberge. Alle anderen Spieler gehen leer aus. Besitzt ein Spieler in einem Gebiet keine Weinberge, hat er natürlich auch keinen Anspruch auf staatliche Weinberge.

Haben mehrere Spieler gleich viele Weinberge, erhält zuerst der Spieler staatliche Weinberge, der den Weinberg besitzt, der am weitesten vom Anfang der Weinstraße entfernt ist.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass in einem Gebiet nur zwei Spieler Weinberge besitzen, wenn dort staatliche Weinberge verschenkt werden. Gibt es, nachdem der zweite Spieler seine beiden Weinberge geschenkt erhalten hat, noch freie staatliche Weinberge, werden diese nicht verschenkt. Sie bleiben frei und können von nachfolgenden Spielern ganz normal gekauft werden.

Hat ein Spieler Anspruch auf einen oder mehrere staatliche Weinberge und es stehen nicht mehr genügend zur Verfügung, so erhält er entsprechend weniger oder unter Umständen gar keine Weinberge mehr.

In jedem Anbaugbiet werden im gesamten Spiel **nur einmal** staatliche Weinberge verschenkt. Nachdem die staatlichen Weinberge verschenkt wurden, wird der Subventionsstein für dieses Gebiet vom Brett genommen.

Wenn in einem Anbaugbiet der letzte staatliche Weinberg von einem Spieler gekauft wird, bevor alle privaten Weinberge verkauft sind, wird der Subventionsstein ebenfalls vom Spielplan genommen.

Immer wenn ein Spieler einen Weinberg kauft oder geschenkt erhält, muss er auf seiner Ablagetafel die Anzeige seines Weinkellers für die entsprechende Rebsorte erhöhen.

Danach geht das Kaufen von Weinbergen ganz normal weiter.

2. Wein verkaufen

Nachdem die Käufe in den gewählten Anbaugbiets abgeschlossen sind, dürfen die Spieler Wein verkaufen.

Jeder Spieler darf nur **einen** Verkauf tätigen. Das bedeutet, dass er nur Wein einer Rebsorte verkaufen kann. Ein Spieler darf auf das Verkaufen von Wein verzichten.

Der erste Spieler in der Spielerreihenfolge beginnt. Die übrigen Spieler folgen nacheinander in der Spielerreihenfolge.

a. Rebsorte und Menge bestimmen

Er entscheidet sich für die Rebsorte, die er verkaufen möchte. Dann sieht er auf seiner Ablagetafel nach, wie viele Weinberge er besitzt, in denen er diese Rebsorte anbaut. Diese Zahl ist zugleich die Höchstmenge Wein in Hektoliter (hl), die er von dieser Rebsorte verkaufen kann.

Er darf aber auch weniger verkaufen wenn es ihm günstiger erscheint.

Ein Spieler hat 5 Weinberge in Trentino, 3 in Abruzzo und 2 in Campania. In allen drei Gebieten baut er Trebbiano an. Er darf also bis zu 10 hl Trebbiano verkaufen.

Der Spieler sieht in der Verkaufstafel auf seinem Sichtschirm nach:

In der Zeile **Verkauf** sucht er die Spalte mit der Weinmenge, die er verkaufen möchte.

In der Zeile darunter findet er den **Erlös**.

Zu diesem Betrag addiert er den Betrag, den die Nachfrage-Marke für diese Rebsorte anzeigt.

Die Summe erhält der Spieler als Einnahmen von der Bank ausbezahlt.

Verkauf	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-12	13-15	16-19	20-24	25-30	31+
Erlös	350	450	550	600	650	900	1000	1300	1400	1750	2150	2250	2650
Pachtverlust	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7
Kursänderung	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5



Der Spieler im vorigen Beispiel entscheidet sich 10 hl Trebbiano zu verkaufen. Unabhängig von der Rebsorte, erhält der Spieler für 10 hl Wein 1300 Vino. Die Nachfrage nach Trebbiano ist gerade niedrig. Die Nachfrage-Marke steht bei -100 Vino. Der Spieler erhält also insgesamt 1200 Vino.

Achtung: Diese Einnahmen lässt der Spieler bis zum Ende der Runde getrennt von seinem übrigen Geld vor sich liegen. Die Höhe der Einnahmen bestimmt die Spielerreihenfolge in der nächsten Runde.

Am leichtesten kann man seine Einnahmen vom übrigen Geld trennen, wenn man die beiden Stapel rechts und links von seiner Ablagetafel ablegt.

b. Weinberge zurückgeben

Jetzt muss der Spieler, abhängig von der verkauften Weinmenge, Weinberge an die Bank zurückgeben. In der Spalte mit der Verkaufsmenge steht in der dritten Zeile, unter **Pachtverlust**, die Anzahl Weinberge, die er abgeben muss.

Verkauf	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-12	13-15	16-19	20-24	25-30	31+
Erlös	350	450	550	600	650	900	1000	1300	1400	1750	2150	2250	2650
Pachtverlust	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7
Kursänderung	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5

Er darf nur Weinberge abgeben, auf denen er die eben **verkaufte** Rebsorte anbaut. Die Weinberge dürfen auch aus verschiedenen Anbaugebieten

abgegeben werden. Er nimmt seine Besitzchips von den jeweiligen Weinbergen zurück in seinen Vorrat und setzt die Anzeige seines Weinkellers entsprechend zurück.

Da der Spieler in unserem Beispiel 10 hl verkauft hat, muss er 3 Weinberge abgeben. Um seine Position in Trentino nicht zu sehr zu schwächen und trotzdem in Abruzzo und Campania vertreten zu bleiben, gibt er 1 Weinberg aus Abruzzo und 2 Weinberge aus Trentino ab. Seine Anzeige für Trebbiano ändert er auf 7.

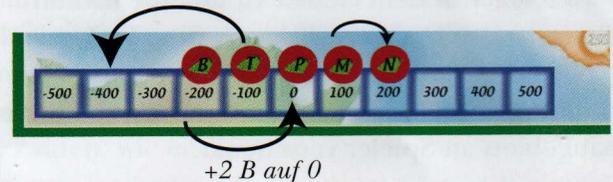
Die so freigewordenen Weinberge können von Spielern in der nächsten Runde wieder gekauft werden. Gibt ein Spieler seinen **letzten Weinberg in einem Anbaugbiet** an die Bank zurück, so nimmt er auch seinen Besitzchip von dem Feld mit der Rebsorte zurück und legt die Rebsortenmarke von seiner Ablagetafel wieder auf ihren Platz auf dem Spielplan.

c. Nachfrage ändern

Auf Grund des Verkaufs sinkt nun die Nachfrage nach dieser Rebsorte. Die Zahl in der vierten Zeile der Verkaufstabelle gibt unter **Kursänderung** an, um wie viele Felder die Nachfrage-Marke der Rebsorte auf der Leiste nach links verschoben wird.

Zum Ausgleich erhöht der Spieler die Nachfrage nach einer oder mehreren beliebigen **anderen** Rebsorten **insgesamt** um genau so viele Stufen, wie die Nachfrage nach der von ihm verkauften Rebsorte zurück ging.

-3 von T auf -400 +1 M auf 200



+2 B auf 0

Der Spieler verkaufte 10 hl Trebbiano. Die Nachfrage sinkt um 3 Stufen auf -400 Vino. Der Spieler entscheidet sich dafür, die Nachfrage nach Barbera um 2 Stufen, von -200 Vino auf 0 Vino, und die Nachfrage nach Montepulciano um 1 Stufe, von +100 Vino auf +200 Vino, steigen zu lassen. Die Nachfrage nach Trebbiano kann er nicht erhöhen, da er diese Sorte gerade verkauft hat.

Die Nachfrage nach einer Rebsorte darf niemals unter -500 Vino fallen oder über +500 Vino steigen. Verkauft ein Spieler so viel Wein einer Rebsorte, dass durch den Kursverlust deren Nachfrage-Marke über das Feld -500 Vino hinausgezogen würde, so sinkt die Nachfrage nur auf -500 Vino. Dem entsprechend wird die Nachfrage nach anderen Rebsorten auch nur um den tatsächlichen Kursverlust der verkauften Rebsorte erhöht. Erreicht die Nachfrage-Marke einer

Rebsorte das Feld +500 Vino, darf die Nachfrage nach dieser Sorte nicht weiter erhöht werden. Die Summe der Nachfrage nach allen Rebsorten zusammen muss immer 0 sein.

Neue Spielerreihenfolge

Am Ende der Runde wird die Spielerreihenfolge für die nächste Runde festgelegt.

Der Spieler mit den niedrigsten Einnahmen in dieser Runde legt seinen Besitzchip auf das Feld 1 der Windrose. Er wird der erste Spieler der nächsten Runde. Die Plätze der übrigen Spieler werden entsprechend der Reihenfolge steigender Einnahmen vergeben. Der Spieler mit den meisten Einnahmen wird in der Spielerreihenfolge also Letzter. Haben mehrere Spieler gleich hohe Einnahmen, behalten sie untereinander die Reihenfolge aus der laufenden Runde bei.

Hat ein Spieler aus Versehen oder mit Absicht seine Einnahmen bereits zu seinem übrigen Geld gelegt, wird er in der folgenden Runde automatisch Letzter in der Spielerreihenfolge. Haben mehrere Spieler ihre Einnahmen bereits weggenommen, entscheidet der Spieler über die Reihenfolge zwischen ihnen, der für die nächste Runde Position 1 belegt. Danach können die Spieler ihre Einnahmen ihrem Geld hinzufügen. Sie müssen ihr Geld immer sichtbar auf dem Tisch liegen haben. Sie dürfen es jedoch zu einem Stapel zusammenschieben und müssen anderen Spielern keine Auskunft über ihr Vermögen geben.

Jetzt beginnt eine neue Runde.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn der **letzte Subventionsstein** vom Spielplan genommen wird.

Der Abschnitt „Weinberge kaufen“ wird noch für alle von den Spielern gewählten Anbaugebiete zu Ende gespielt. Es wird jedoch kein Wein mehr verkauft.

Es gewinnt der Spieler, der jetzt die meisten Weinberge besitzt. Wenn mehrere Spieler gleich viele Weinberge besitzen, gewinnt der Spieler unter ihnen, der über das meiste Bargeld verfügt.

Hinweise und Anmerkungen

Die Spieler sollten nie das eigentliche Ziel des Spiels aus den Augen verlieren: Es gewinnt der Spieler mit den meisten Weinbergen. Das Geld ist nur ein Mittel zum Erwerb der Weinberge. Daher sollte man immer versuchen möglichst billige Weinberge zu kaufen.

Es ist wichtig, in Gebieten mit vielen staatlichen Weinbergen rechtzeitig vertreten zu sein.

Anderenfalls hat man keine Möglichkeit von der Verteilung der staatlichen Weinberge zu profitieren. Gegen Spielende ist es oft schwierig selbst in große Gebiete hinein zu gelangen.

Natürlich muss man auch darauf achten, dass man genügend Weinberge in einer Region hat, um beim Verschenken der staatlichen Weinberge auch etwas abzubekommen.

Bei der Entscheidung, welche Rebsorte man anbaut, sollte man sich nicht ausschließlich auf eine Sorte konzentrieren. Es ist besser über größere Mengen von zwei oder drei Rebsorten zu verfügen, da man so auf Nachfrageschwankungen besser reagieren kann. Man muss zwar durch den Verkauf einer Rebsorte die Nachfrage senken, kann aber dann zum Ausgleich die Nachfrage nach seiner zweiten Rebsorte steigen lassen.

Beim Verkauf sollte man genau überlegen, ob es nicht unter Umständen günstiger ist, eine etwas geringere Weinmenge zu verkaufen, um Pachtverluste zu verringern. Außerdem kann man so in der Spielerreihenfolge nach vorne rücken und in der nächsten Runde vor den anderen Spielern möglicherweise zu einem besseren Kurs verkaufen.

Wenn man nach einem Verkauf Weinberge in einem Gebiet an die Bank zurückgibt, sollte man darauf achten, in welcher Reihenfolge die Spieler in der nächsten Runde in diesem Gebiet kaufen dürfen. Kann man selbst als erster kaufen, gibt man billige Weinberge an die Bank zurück. Dürfen jedoch andere Spieler möglicherweise vorher kaufen, gibt man teure Weinberge zurück.

Ändert man nach einem Verkauf die Nachfrage, sollte man darauf achten, welche Rebsorten die folgenden Spieler verkaufen möchten.

Die Weinkeller dienen im Wesentlichen der besseren Übersicht. Sollte ein Spieler bemerken, dass die Anzeige seines Weinkellers nicht mit seinen Besitzchips auf dem Spielplan übereinstimmt, muss er die Anzeige der Situation auf dem Spielplan anpassen.

Im Allgemeinen entsprechen die im Spiel verwendeten Rebsorten den tatsächlich in den jeweiligen Gebieten angebauten Sorten. Aus spieltechnischen Gründen wurden in einigen wenigen Gebieten Rebsorten eingeführt, die dort normalerweise nicht anzutreffen sind. Aus dem gleichen Grund wurden oft mehrere Anbaugebiete zu einem zusammengefaßt.

Anbauggebiete und Rebsorten

		<i>Barbera</i>	<i>Montepulciano</i>	<i>Nebbiolo</i>	<i>Pinot Grigio</i>	<i>Trebbiano</i>
Liguria	3/0			✿	✿	
Lazio	4/0			✿	✿	✿
Campania	5/0		✿			✿
Sardegna	9/3		✿		✿	✿
Calabria	11/4	✿		✿	✿	✿
Abruzzo	14/5	✿			✿	✿
Toscana	17/6		✿	✿	✿	✿
Veneto	19/7	✿	✿	✿		✿
Trentino	21/8	✿	✿	✿	✿	✿

Verkaufstafel

Verkauf	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-12	13-15	16-19	20-24	25-30	31+
Erlös	350	450	550	600	650	900	1000	1300	1400	1750	2150	2250	2650
Pachtverlust	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7
Kursänderung	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5

Der Autor: Christwart Conrad

„Vino“ ist nach Pfeffersäcke das zweite Brettspiel von Christwart Conrad, das bei Goldsieber Spiele veröffentlicht wurde. Eigentlich Hausmann einer 5-köpfigen Familie, beschäftigt er sich schon seit seiner Kindheit ausdauernd mit Spielen und hat in den letzten Jahren eine umfangreiche Sammlung aufgebaut. Neben Brettspielen entwickelt er auch taktische Spiele für große Gruppen.

Grafik: Franz Vohwinkel

© 1999 Simba Toys
 Goldsieber Spiele, Werkstr. 1
 D-90765 Fürth
 Alle Rechte vorbehalten.
 Made in Germany
www.goldsieber.de

