

**Inleiding**

Elke speler is een trotse eigenaar van een wijngaard.

Onze taak bestaat erin om

- plukkers te huren
- wijnproefavonden organiseren
- wijn maken
- wijn verkopen.

**Elke speler**

een kleur

Eén schijfje op “3” plaatsen van geldspoor

Een wijnbord

3 Schijven in de actiecirkels

7 wijnproefkaartjes schudden en verdekt leggen op eigen wijnbord.

Daarvan 2 in de hand nemen.

4 plukkers en daarachter 3 wijnmeesters. 1 werker in de hand

2 kisten RODE wijn en 2 kisten water in de voorraad.

**Spelbord**

Wijnmarkt klaarzetten: 4 rood, 5 wit, 5 champagne, 4 rosé en 5 water

Bij wit en champagne minkaart.

Bij rood en rosé een pluskaart.

Geen kaart bij water.

Zwarte prijsmarkeerders op 0 bij rood, wit, champagne en water

Iedereen plaatst de overgebleven plukker op een leeg wijngedebied op het spelbord.

Daarna start de startspeler met zijn 3 acties:

1 plukkers huren

2 wijn maken

3 wijn verkopen

De acties worden aangeduid op de individuele wijnkaart

**ACTIE 1 Druivenplukkers huren**

De speler huurt een druivenplukker of een wijnmeester PLUS de lobbyist of Mr. Rosé.

Je kiest zelf wie je het eerst huurt. Je huurling moet je wel kunnen betalen!

**\*Plukker huren**

Je selecteert de eerste plukker. **Dus eerst de vier plukkers en daarna de wijnmeester!**

De plukker wordt op een wijnveld op het spelbord geplaatst: ofwel op een leeg veld, ofwel op een veld waar reeds één van zijn plukkers aanwezig is.

Kostprijs: 1 kist rode wijn

**\*Wijnmeester huren**

Enkel op een leeg veld plaatsen

Kostprijs eerste wijnmeester: 1 kist witte wijn.

De tweede wijnmeester kost 2 kisten witte wijn.

De derde wijnmeester is gratis maar je moet per wijnsoort minstens één kist bezitten.

Wie een derde wijnmeester kan plaatsen, verdient 10 ‘geld’

**\*Lobbyist huren**

Een plus/min tegel verplaatsen in het leeg veld boven de marktprijzen en de marktprijs aanpassen. Tweede actie is de tegenovergestelde tegel ook verplaatsen en aanpassen van de marktprijs. (vb eerst een +tegel verplaatst, dan als tweede actie een –tegel.)

Kostprijs: 1 kist champagne

**\*Mr.Rosé huren**

Hij kan de prijzen manipuleren: je mag de prijs voor 2 wijnsoorten (of water)1 verhogen of verlagen. **En** hij mag nu één kist wijn naar keuze kopen of verkopen. Wanneer een voorraad leeg is kan een kist gekocht worden aan de bank.

De volgorde is naar keuze: eerst manipuleren en daarna kopen of verkopen of eerst kopen/verkopen en daarna manipuleren.

Kostprijs: 1 kist rosé wijn.

**ACTIE 2 Wijn maken**

Plukkers en wijnmeesters hebben water nodig!

Je plaatst een vat water (of meer) op een kruispunt van de wijngaard: je plukkers of wijnmeesters produceren nu in de volgende ronde wijn of extra water. Plukkers/wijnmeesters van andere spelers kunnen niet mee profiteren.

De eigen voorraad wordt bijgevuld. De gebruikte vaten water worden aan de bank gegeven.

De kleur van het wijnveld geeft aan welke wijnsoort gemaakt wordt.

- een gebied met één plukker → opbrengst 1 kist wijn of water
- een gebied met 2 plukkers of een wijnmeester: opbrengst 2 kisten wijn/water

De verlaten wijnvelden brengen enkel op met een wijnmeester of twee plukkers maar slechts één kist wijn naar keuze/water.

Deze actie kan je ook laten voorbijgaan en dan krijg je één kist rode wijn of water van de bank.

Slechts één vat per kruispunt. Max 5 vaten plaatsen.

Eén veld kan maar één keer opbrengen.

**ACTIE 3 Wijn kopen/verkopen**

Wijn **kopen** (1-5 kisten): van de voorraad op het spelbord naar je eigen voorraad

Kostprijs: de huidige marktprijs van het product X het aantal kisten die je aanschaft.

Het geld wordt afgetrokken van je geldhoeveelheid (geldspoor)

Wijn **verkopen**: van de eigen voorraad naar de voorraad op het spelbord.

Opbrengst: de huidige marktprijs X het aantal verkochte kisten

Na de 3 acties van een speler worden de prijzen van de wijn/water geüpdate. Daarvoor wordt gekeken naar het +/- tegeltje. Dus ofwel +1 of -1.

Een volledig volle voorraad op het spelbord: -1

Een volledig lege voorraad: +1

**WIJNPROEVEN**

Elke speler neemt een kaartje van zijn eigen stapel en houdt het verdekt.

Op hetzelfde moment worden de kaartjes opengelegd en gesorteerd per wijnsoort. De marktprijs van de wijnsoorten wordt aangepast volgens het aantal plusjes of minnetjes.

De actieschijfjes worden teruggelegd en een nieuwe ronde kan beginnen.

Na 7 rondes eindigt het spel (of meer dan 60 op het geldspoor)