



# VINO



Voor 3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar, speelduur 60-90 minuten

Ontworpen door Christward Conrad en uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1999

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Illustraties en opmaak door Dirk Schoorens (Spelgroep Ars Ludendi, Limburg, België).

## Spelidee

Op het spelbord ziet u de laars van Italië in zijn volle pracht met zijn wondermooie landschappen zoals Sardinië en Toscane. Druivensoorten met welluidende naam zoals Pinot Grigio en Montepulciano doen de kenners watertanden. De spelers proberen wijngaarden te kopen en hierop de juiste druivensoorten te verbouwen. De juiste druivensoorten brengen immers wijnen op die aan de beste prijs verkocht kunnen worden. Met dit geld koopt u dan nieuwe wijngaarden. Deze zijn op het einde van het spel immers belangrijker dan de zoetste druiven.

## Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 200 eigendomsschijfjes (telkens 40 doorzichtige schijfjes in 5 kleuren)
- 50 paarse merkbolletjes (= wijndruiven)
- 5 opslagkaarten
- 5 zichtschermen
- 1 markeervat
- 6 subsidieflessen
- 30 vierkante merktekens met druivensoorten
- 5 ronde marktschijfjes (1 per druivensoort)
- speelgeld



- Elke speler neemt ook een opslagkaart, een zichtscherm en 10 wijndruiven.



Bovenaan de opslagkaart staan er 9 vakjes, één voor elk wijngedebied. Op deze vakjes worden tijdens het spel de merktekens van de druivensoorten geplaatst die in dit gebied worden verbouwd.

Het onderste deel van de opslagkaart stelt de **wijkelder** voor van een speler: De letters voor elke rij duiden de verschillende druivensoorten aan. In de eerste twee vakjes ernaast worden de wijndruiven als telstenen gelegd. Zo geeft een speler aan in hoeveel wijngaarden hij die druivensoort verbouwd. Verbouwt hij een druivensoort in meer dan 10 wijngaarden, dan duidt hij met de eerste druif de tientallen en met de tweede druif de eenheden aan.

## Spelvoorbereiding:

- Het spelbord wordt voor alle spelers goed zichtbaar in het midden van de tafel gelegd. Het markeervat wordt naast het spelbord klaar gezet.
- De merktekens met druivensoorten worden per wijngedebied (= kleurtype) gesorteerd en op de overeenkomstige velden van het spelbord gelegd.
- De 6 subsidieflessen worden op de zes bijbehorende velden geplaatst, d.w.z. naast Sardegna, Calabria, Abruzzo, Toscana, Veneto en Trentino.
- De rode marktschijfjes worden alle op het veld met waarde '0' in het midden van de marktljst gestapeld. Deze lijst staat onderaan links op het spelbord.
- Elke speler kiest een kleur en neemt de overeenkomstige eigendomsschijfjes en legt deze goed zichtbaar voor zich. Zo kan men onmiddellijk zien welke kleur bij welke speler hoort.



- Iemand wordt aangeduid als bankier. Hij geeft aan elke speler een startkapitaal van 1000 Vino.
- De linkerbuur van de bankier legt één van zijn eigendomsschijfjes op veld '1' van de windroos. Hij wordt hierdoor de startspeler van de voorronde **en** van de eerste ronde van het eogenlijke spel. De andere spelers volgen in wijzerzin en leggen één van hun eigendomsschijfjes op het eerstvolgende vrije veld van de windroos. De volgorde van deze schijfjes geeft telkens de spelvolgorde aan.

## Spelverloop en doel van het spel

In de voorronde krijgt elke speler 3 wijngaarden.

In het hoofdspel kopen de spelers bijkomende wijngaarden en bepalen welke druivensoorten ze er willen telen.

Daarna kan men wijn verkopen. De prijs wordt bepaald door de aangeboden hoeveelheid en door de vraag naar specifieke druivensoorten.

Met het geld kopen de spelers opnieuw bijkomende wijngaarden.

De speler die op het einde van het spel de meeste wijngaarden bezit, wint het spel.

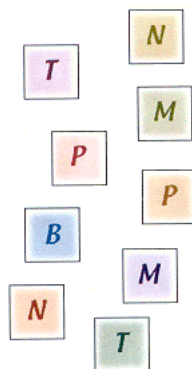
### De voorronde

In een eerste fase worden voor elke speler twee verschillende wijngebieden getrokken. In deze gebieden kan een speler dan telkens een eerste wijngaard aankopen. Daarna mag elke speler nog een willekeurige wijngebied uitkiezen en er een wijngaard aankopen.

### 1. Uitloten van wijngebieden

De bankier neemt de volgende 9 merktekens van het speelbord en legt ze verdekt naast het speelbord. Uit elk wijngebied wordt daarbij één druivensoort gekozen:

- |             |               |
|-------------|---------------|
| 1. Liguria  | Nebbiolo      |
| 2. Lazio    | Trebbiano     |
| 3. Campania | Montepulciano |
| 4. Sardegna | Pinot Grigio  |
| 5. Calabria | Pinot Grigio  |
| 6. Abruzzo  | Barbera       |
| 7. Toscana  | Montepulciano |
| 8. Veneto   | Nebbiolo      |
| 9. Trentino | Trebbiano     |



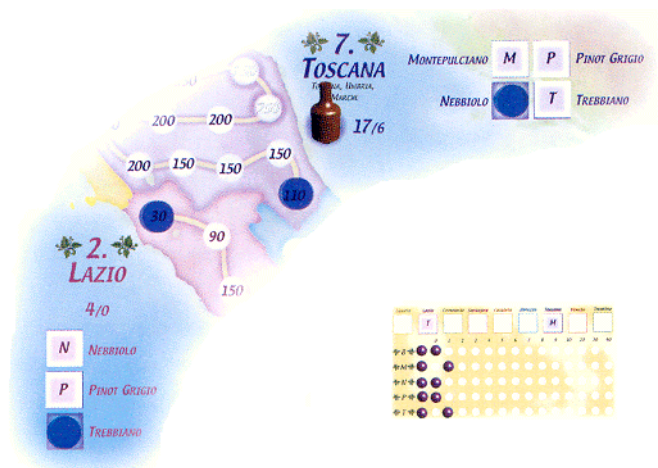
De linkerbuur van de bankier begint (zie windroos). Hij trekt twee merktekens en draait ze om. In elk van deze wijngebieden mag hij nu één wijngaard aankopen.

Wijngaarden worden voorgesteld d.m.v. een getal: een zwart getal komt overeen met een privé-wijngaard, een grijs getal is een staatswijngaard. Dit getal stelt eveneens de prijs voor van de betreffende wijngaard. In deze fase van het spel mag de speler totaal zelf kiezen welke wijngaard hij wenst aan te kopen.

Hij betaalt het overeenkomstige bedrag aan de bank en legt een eigendomsschijfje op de plaats van de wijngaard. De twee getrokken merktekens legt de speler nu bij de passende wijngebieden bovenaan zijn opslagkaart. Op de oorspronkelijke plaats van deze merktekens op het speelbord, legt deze speler ten slotte telkens een eigen chip om aan te duiden dat hij in dat wijngebied reeds aanwezig is.

Als laatste actie moet hij nog de wijnhoeveelheden in zijn wijnkelder aanpassen: Voor elke aangekochte wijngaard van een druivensoort past hij de hoeveelheid aan. (Dit zijn nu ofwel twee wijngaarden met dezelfde druivensoort ofwel twee wijngaarden met een verschillende druivensoort.)

Nadat de eerste speler zijn wijngaarden heeft aangekocht, komt de tweede speler aan de beurt. Hij voert eveneens de besproken acties uit. Daarna volgen de andere spelers in de volgorde zoals aangegeven op de windroos.



Zijn er (bij minder dan vijf spelers) nog markeerschijfjes over, dan worden deze teruggelegd op het speelbord.

Bij 5 spelers kan de bankier (= laatste speler) slechts één schijfje trekken. Hij mag daarom zijn tweede wijngaard vrij kiezen op het speelbord. Kiest hij een wijngaard in een ander wijngebied, dan moet hij ook aangeven welke druivensoort hij wenst te telen op die wijngaard. Hij kiest daarvoor een nog aanwezig markeerschijfje en legt het bovenaan de eigen opslagkaart.

### 2. Een derde wijngaard uitkiezen

De startspeler begint opnieuw en kiest als eerste een willekeurige derde wijngaard.

Koopt hij een wijngaard in een gebied waar hij zelf nog niet actief was, dan moet hij ook onmiddellijk het druivensoort bepalen en aanduiden.

Is hij in het gekozen wijngebied reeds aanwezig, dan verbouwt hij automatisch wijn van hetzelfde type.

Daarna volgen de andere spelers in de volgorde zoals aangegeven op de windroos.

### Druivensoorten vastleggen

Zodra een speler in een wijngebied zijn **eerste** wijngaard koopt, moet hij **altijd onmiddellijk** de druivensoort vastleggen die hij daar teelt.

Hij neemt het overeenstemmende merkteken van de druivensoort en legt dit op het veld van dit wijngebied boven op zijn opslagkaart. Op de plaats van het merkteken van de druivensoort legt hij één van zijn eigendomsschijfjes op het speelbord.

Een speler kan nooit twee verschillende druivensoorten in eenzelfde wijngebied verbouwen! Koopt hij in de loop van het spel nog wijngaarden in dit wijngebied, dan teelt hij automatisch dezelfde druivensoort.

In eenzelfde wijngebied kan elke druivensoort slechts door één speler verbouwd worden. Wil een speler een eerste wijngaard aankopen in een bepaald gebied maar zijn daar geen druivensoorten meer voorhanden, dan kan deze speler geen wijngaard kopen in dat gebied en moet hij elders een wijngaard uitkiezen.

Voorbeeld: in een spel met 5 spelers trekt de rode speler Liguria met de druivensoort Nebiolo. De gele speler kiest als derde wijngaard ook een wijngaard in Liguria uit. Hij moet daar nu Pinot Grigio verbouwen. Nu is er in Liguria nog slechts één vrije wijngaard, maar alle druivensoorten die hier kunnen geteeld worden zijn reeds in bezit genomen. Deze derde wijngaard kan nog uitsluitend door de gele of rode speler worden gekocht en niet door een andere speler.



## Hoofdspel

Een spelronde bestaat telkens uit twee onderdelen:

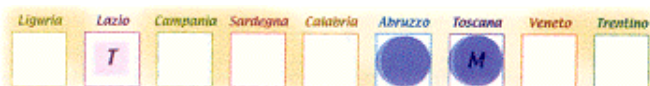
1. aankopen van wijngaarden
2. verkopen van wijn

### 1. Wijngaarden aankopen:

Elke speler plaatst zijn zichtschermbord bovenaan zijn opslagkaart waardoor de rij met wijngelieden niet zichtbaar is voor andere spelers.

Daarna kiest elke speler in het geheim twee verschillende wijngelieden uit waar hij wijngaarden wil aankopen. Daarvoor legt hij telkens een eigen chip op het gekozen wijngelied bovenaan zijn opslagkaart.

Zodra alle spelers gekozen hebben, worden de zichtschermborden weggenomen en kan de aankoop beginnen.



De verkoop begint steeds in het eerste wijngelied 1: Liguria. Daarna volgen de andere gelieden in opstijgende volgorde.

Gelieden die niemand heeft gekozen, worden overgeslagen. Om aan te duiden om welk wijngelied het telkens gaat, wordt het markeervat gebruikt en bij het betreffende gelied geplaatst.

In een wijngelied mogen alleen die spelers wijngaarden aankopen die dat wijngelied ook effectief hebben aangeduid op het opslagkaart. De aankoopvolgorde wordt daarbij als volgt bepaald, gebaseerd op het feit of de spelers in dit wijngelied reeds wijngaarden ezig of niet:

- A. Eerst mogen die spelers wijngaarden aankopen die reeds minstens één wijngaard bezitten in dat gelied.

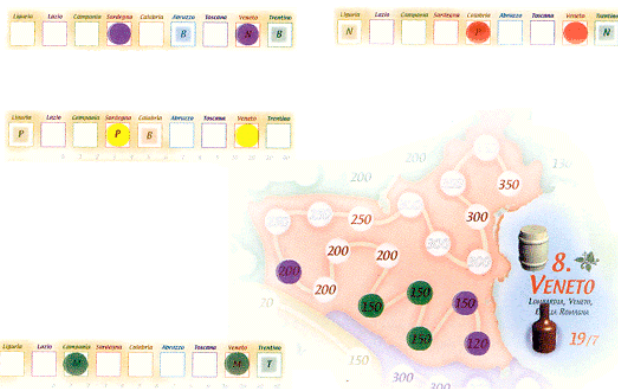
De speler die daarbij de meeste wijngaarden bezit, komt als eerste aan de beurt. Hij mag zoveel wijngaarden aankopen als hij zelf wil. De speler betaalt aan de

bank en legt zijn eigendomsschijfjes op de aangekochte wijngaarden.

Daarna volgt de speler met het tweede grootste aantal reeds aangekochte wijngaarden, enz. Hebben meerdere spelers evenveel wijngaarden in bezit, dan gaat de beurt eerst naar die speler die de duurste (of verst naar boven getekende) wijngaard bezit. Elk van deze spelers mag telkens zoveel wijngaarden aankopen als gewenst.

- B. Dan pas komen eventueel de andere spelers aan de beurt die in dit wijngelied nog **geen** wijngaarden bezitten.

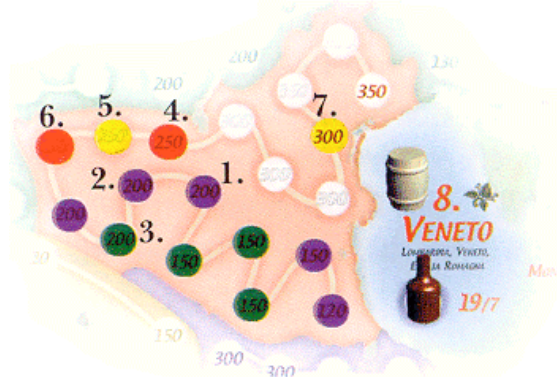
Zij mogen dan in de volgorde zoals aangegeven op de windroos om beurten telkens **één** wijngaard aankopen. Bij de eerste aankoop moet wel bepaald worden om welke druivensoort het gaat! Er zijn daarna evenveel koopronde als gewenst. Past een speler, dan kan hij geen verdere wijngaarden meer aankopen. Is er slechts één speler meer over, dan kan hij nog zoveel wijngaarden aankopen als gewenst.



Voorbeeld: in Veneto worden wijngaarden verkocht. Eerst mogen groen en paars kopen omdat zij in Veneto al wijngaarden bezitten. Paars begint, hij heeft dan wel evenveel wijngaarden als groen, omdat hij de verstgellegen wijngaard (200 vino) bezit.

Paars koopt 2 wijngaarden voor elk 200 vino (1,2). Dan koopt groen de laatste wijngaard van 200 vino (3).

Nu pas mogen rood en geel afwisselend elk één wijngaard kopen. Rood koopt de privé-wijngaard van 250 vino (4) en verklaart hier Barbera te verbouwen. Geel koopt de staatswijngaard van 250 vino (5). Voor hem blijft als druivensoort slechts Trebbiano over. Rood koopt de laatste wijngaard van 250 euro (6). Geel koopt de privé-wijngaard van 300 vino (7). Nu passen beiden omdat ze geen geld meer hebben.



Een speler kan steeds van zijn kooprecht afzien.

Op geen enkel ogenblik kan of mag geld geleend worden bij de bank of bij een andere speler.

Daarna volgt de verkoop in het volgende wijngedebied.

### Staatsbedrijven wegschenken

Wordt in een bepaald wijngedebied voor **de eerste maal** de laatste private wijngaard verkocht, dan wordt de verkoop onmiddellijk onderbroken! Dit gebeurt ook indien nog andere spelers in datzelfde wijngedebied wijngaarden wilden aankopen.

Op dit moment worden alle overblijvende vrije staatsbedrijven als subsidie gratis weggeschenken.

De volgorde waarin spelers (eventueel) een subsidie verkrijgen, wordt op dezelfde manier bepaald als de aankoopvolgorde voor spelers die reeds wijngaarden in dat gebied bezitten: de speler met de meeste wijngaarden mag als eerste **één** gratis wijngaard uitkiezen. De speler met het tweede grootste aantal wijngaarden verkrijgt **twee** gratis wijngaarden, de volgende speler krijgt **alle overblijvende** wijngaarden. Alle andere spelers ontvangen niets. Bezit een speler nog geen wijngaarden in dat gebied, dan kan hij ook geen gratis wijngaarden ontvangen.

Hebben twee of meer spelers evenveel wijngaarden, dan gaat de beurt eerst naar de speler die eigenaar is van de wijngaard die het verst ligt op de wijnroute (van lage naar hoge waarden).

In een zeldzaam geval kan het voorkomen dat in een wijngedebied slechts twee spelers aanwezig zijn op het moment van de subsidiëring. Zijn er na het wegschenken van de eerste drie wijngaarden (1 + 2) nog wijngaarden over, dan worden deze niet weggegeven. Zij kunnen eventueel later nog op de normale manier verkocht worden.

Heeft een speler recht op één of meer gratis staatsbedrijven maar zijn er nog onvoldoende over, dan ontvangt hij zolang de voorraad strekt. In het slechtste geval is dit dus geen enkele...

In elk wijngedebied waar staatsbedrijven voorkomen, wordt **slechts één keer** tijdens het spel een subsidieronde ingelast. Is deze afgewerkt, dan wordt de subsidiefles bij dat wijngedebied weggenomen om dit aan te duiden.

Wordt in een bepaald wijngedebied de laatste staatswijngaard verkocht voordat de laatste privé-wijngaard verkocht wordt, dan wordt de subsidiëringsteen ook weggenomen.

Telkens als een speler een wijngaard koopt of krijgt, moet hij de wijnvoorraad in zijn wijnkelder aanpassen!

Na een subsidieronde gaat de normale verkoop in een volgend wijngedebied gewoon door.

## 2. Wijn verkopen:

Na het aankopen van wijngaarden, kunnen spelers - indien gewenst - wijn verkopen.

Elke speler kan slechts **één keer** per ronde wijn verkopen, d.w.z. dat hij slechts wijn van één druivensoort kan verkopen. Een speler mag ook steeds afzien van de verkoop.

De eerste speler in de volgorde zoals aangegeven op de windroos begint. De andere spelers volgen zoals aangeduid op de windroos.

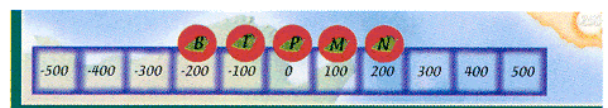
### a) druivensoort en hoeveelheid vastleggen

De speler aan beurt kiest een druivensoort. Daarbij kijkt hij na hoeveel wijngaarden van die soort hij bezit (zie wijnkelder). Dit aantal is tevens de grootste mogelijke hoeveelheid (in hectoliter) die hij van die druivensoort kan verkopen. Een speler mag steeds - indien dit hem beter uitkomt - een kleinere hoeveelheid wijn van dat type verkopen!

Voorbeeld: een speler heeft 5 wijngaarden in Trentino, 3 in Abruzzo en 2 in Campania. In alle 3 de wijngedebieden verbouwt hij Trebbiano. Hij kan dus een maximum van 10 hectoliter Trebbiano verkopen.

Daarna bepaalt hij zijn inkomsten. Hiervoor kijkt hij op de overzichtstabel (zie binnenkant zichtscherf) naar het bedrag (= **Erlös**) dat onder de gekozen hoeveelheid vermeld staat. Vervolgens moet de marktinfluentie in rekening gebracht worden: De getalwaarde op de markt tabel (zie onderaan het speelbord) die bij de gekozen druivensoort hoort wordt opgeteld bij of afgetrokken van het oorspronkelijke bedrag. De som bepaalt uiteindelijk de opbrengst van de verkoop. De bank betaalt de speler uit.

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
Pachtverluf	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7
Kursänderung	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	



Voorbeeld: de speler uit het vorige voorbeeld besluit 10 hectoliter Trebbiano te verkopen. Onafhankelijk van de druivensoort krijgt hij voor 10 hectoliter wijn 1300 vino. De vraag naar Trebbiano is echter laag. Op de markt tabel staat de Trebbiano op -100 vino. De speler krijgt dus in totaal 1200 vino.

**Opgelet:** Deze speler legt het ontvangen geld duidelijk apart voor zich op tafel. De grootte van de inkomsten bepaalt namelijk de speelvolgorde in de volgende spelronde!

## b) wijngaarden afstaan

Afhankelijk van de hoeveelheid verkochte wijn moet een speler nu één of meer wijngaarden afstaan. Dit aantal staat vermeld in de derde rij van de overzichtstabel (zie **Pachtverlust**).

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	1200	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	4	4	4	4	5

De speler moet hiervoor op het speelbord wijngaarden afstaan die overeenstemmen met de **verkochte** druivensoort. Daarbij mogen wel wijngaarden uit meerdere (passende) wijngebieden gekozen worden. Van de uitgekozen wijngaarden worden de eigendomsschijfjes weggenomen en terug bij de eigen voorraad gelegd. Tenslotte moet ook de hoeveelheid in de wijnkelder aangepast worden.

*Voorbeeld: de speler uit ons voorbeeld heeft 10 hectoliter verkocht en moet dus 3 wijngaarden afgeven. Om zijn positie in Trentino niet al te erg te verzwakken en toch nog in Abruzzo en Campania vertegenwoordigd te blijven, geeft hij 1 wijngaard in Abruzzo en 2 wijngaarden in Trentino af. Hij vermindert zijn hoeveelheid Trebbiano van 10 naar 7.*

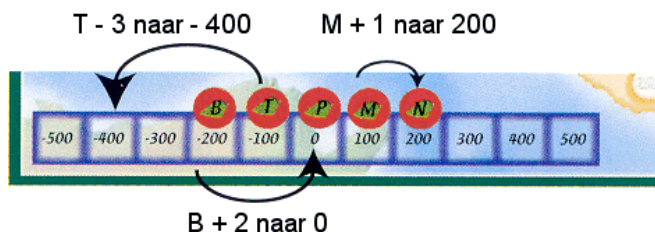
De vrijgekomen wijngaarden kunnen in de volgende ronde opnieuw aangekocht worden.

Neemt een speler zijn **laatste wijngaard in een bepaald wijngebied** weg, dan moet hij ook het bijbehorende merkteken van de druivensoort terug op het speelbord plaatsen.

## c) marktvraag aanpassen

Als gevolg van deze verkoop zakt de vraag naar de pas verkochte druivensoort. Het onderste getal in de overzichtstabel (**Kursänderung**) geeft aan hoeveel velden de marktschijf van die druivensoort moet zakken (= naar links verschuiven) op de markt tabel.

Als compensatie stijgt de vraag naar **andere** druivensoorten. De speler aan beurt moet nu uitmaken welke druivensoorten in waarde zullen stijgen. Daarbij mag hij één of meer druivensoorten uitkiezen. De som van alle prijsstijgingen is **even groot** als de waarde van de prijsdaling.



De aanpassing van de prijs kan nooit lager dan '-500' vallen of meer dan '+500' bedragen. Verkoopt een speler zoveel wijn van een bepaalde soort zodat de prijsaanpassing lager zou moeten zijn dan '-500', dan zakt de prijs toch slechts tot die waarde. Overeenkomstig mag de prijsstijging niet meer bedragen dan het werkelijk aantal verschoven vakjes van de prijsdaling. Een prijsstijging kan ook maximaal '+500' bedragen.

Zijn bij het verschuiven de prijsstijgingen nog niet gelijk aan de prijsdalingen, dan moet nog een andere prijs verhoogt worden.

## Nieuwe speelvolgorde:

Na een volledige spelronde wordt de nieuwe speelvolgorde vastgelegd.

De speler met de kleinste inkomsten (eventueel 0 Vino) wordt de nieuwe startspeler en legt zijn eigendomsschijf op veld 1 van de windroos. Daarna volgen de spelers volgens stijgend inkomen. De speler met het hoogste inkomen speelt in de volgende ronde als laatste. Hebben meerdere spelers een even groot inkomen, dan wordt hun onderlinge volgorde van de pas beëindigde spelronde behouden.

Heeft een speler - bij vergissing - zijn inkomsten reeds bij zijn andere geld gelegd, dan wordt deze speler automatisch de laatste speler van de nieuwe ronde. Zijn meerdere spelers in dat geval, dan bepaalt de nieuwe startspeler de volgorde van deze spelers.

Na het vastleggen van de speelvolgorde mag alle geld op één stapel gelegd worden.

Daarna begint een nieuwe spelronde.

## Speleinde en waardering

Het spel eindigt zodra de laatste subsidiefles weggenomen wordt. De spelfase 'wijngaarden kopen' wordt wel nog volledig afgewerkt. Er wordt geen wijn meer verkocht.

De speler die op dat moment de meeste wijngaarden in bezit heeft, is de winnaar. Bij een gelijkheid wint die speler met het meeste geld.

## Tips

De spelers moeten het doel van het spel steeds in-dachtig zijn: niet het geld telt, wel het aantal wijngaarden. Geld is enkel een middel.

Wijngebieden met veel staatsbedrijven moeten extra in de gaten gehouden worden. Aanwezig zijn in die gebieden is heel belangrijk.

Investeer niet alles in één druivensoort. Probeer gelijke hoeveelheden van twee of drie druivensoorten te bezitten. Interessante marktprijsaanpassingen kunnen dan meegenomen worden.

Ga steeds na of het wel interessant is om de volledige aanwezige hoeveelheid wijn van de gekozen druivensoort te verkopen. Misschien is een kleinere opbrengst gunstiger.

Bij het afstaan van wijngaarden moet steeds nagegaan worden waar met dat doet. Houd daarbij eventueel rekening met de aankoopvolgorde in de volgende ronde. Kan men als eerste kopen, dan kunnen beter goedkopen wijngaarden afgestaan worden.

Bij het aanpassen van de marktprijs is het verstandig eerst naar de wijnkelder van de volgende speler(s) te kijken...

Ga af en toe na of het aantal eigendommen op het speelbord overeenstemt met de aangeduide hoeveelheden in de wijnkelder.

## Wijngebieden en wijnsoorten

		<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	✿	✿	✿	✿	✿

## Verkoopstabel

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

© 1999 Simba Toys  
 Goldsieber Spiele, Werkstr. 1  
 D-90765 Fürth  
 Alle Rechte vorbehalten.  
 Made in Germany  
[www.goldsieber.de](http://www.goldsieber.de)



# Overzicht van de spelregels

## **Voorronde**

De volgorde op de windroos wordt aangehouden

### **1. Iedere speler krijgt 2 wijngebieden met een druivensoort uitgeloot**

- |                             |                            |                            |
|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. Liguria – Nebiolo        | 4. Sardegna – Pinot Grigio | 7. Toscana – Montepulciano |
| 2. Lazio – Trebbiano        | 5. Calabria – Pinot Grigio | 8. Veneto – Nebbiolo       |
| 3. Campania – Montepulciano | 6. Abruzzo – Barbera       | 9. Trentino – Trebbiano    |

En koopt één willekeurige wijngaard in de uitgelote wijngebieden.

### **2. Wijngebied uitkiezen**

Iedere speler mag in één willekeurig gebied één wijngaard kopen (eventueel druivensoort bepalen).

## **Hoofdspel**

### **1. Wijngaarden kopen**

- I. De spelers kiezen in het geheim en gelijktijdig 2 wijngebieden.
- II. In de volgorde van de wijngebieden (1-9) wijngaarden kopen.  
(Eventueel druivensoorten bepalen, eventueel staatswijngaarden wegschenken.)

Volgorde binnen de wijngebieden:

- A.** Eerst de spelers die in dit wijngebied al wijngaarden bezitten.  
Spelers met meer wijngaarden gaan voor op spelers met minder wijngaarden. Bij gelijkstand telt de wijngaard die het verste ligt. U mag zoveel wijngaarden kopen als u zelf wenst.
- B.** Daarna de spelers die in dit wijngebied nog geen wijngaarden bezitten.  
U mag in de volgorde van de windroos om beurt elk één wijngaard kopen.

Zodra de laatste vrije privé-wijngaard in een wijngebied verkocht wordt:

**staatswijngaarden wegschenken**, in volgorde van meeste wijngaarden

De speler met	de meeste wijngaarden krijgt	1 staatswijngaard
	het tweede meeste wijngaarden krijgt	2 staatswijngaarden
	het derde meeste wijngaarden krijgt	de resterende staatswijngaarden.

### **2. Wijn verkopen**

De volgorde op de windroos wordt aangehouden

- a. Druivensoort en hoeveelheid bekendmaken  
De inkomsten van hoeveelheid (zie verkoopstabel: Erlös)  
en marktvraag (zie marktvraagtabel op het spelbord) berekenen
- b. Wijngaarden teruggeven (zie verkoopstabel Pachtverlust)
- c. Marktvraag aanpassen (zie verkoopstabel Kursänderung)

### **Nieuwe spelersvolgorde bepalen**

na de uitkering van de winsten van de huidige ronde. De speler met het laagste inkomen wordt start-speler, de anderen volgen in volgorde van stijgend inkomen. De speler met het hoogste inkomen speelt de volgende ronde laatst.