



INHALT

- Spielblock (150 Blätter)
 - 6 Hof-Karten
 - 42 Weg-Karten (davon 22 gelbe Wertungskarten)
- Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Stift (nicht enthalten)

VORBEREITUNG

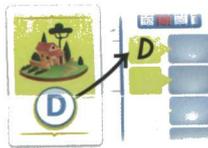
Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Stift.
Der älteste Spieler ist der Aufrufer. Dieser Spieler mischt die Hof-Karten und Weg-Karten separat und legt sie in 2 getrennten Stapeln verdeckt auf den Tisch.

Ziel des Spieles: Die Spieler zeichnen Wege auf ihre Spielblätter und versuchen, Höfe und Schlösser mit so vielen Trauben wie möglich zu verbinden. Am Ende jeder Runde wird einer der Höfe gewertet - aber nur, wenn der Hof mit mehr Trauben verbunden ist als der letzte gewertete Hof. Für Höfe die nicht gewertet werden, gibt es Minuspunkte. Der Spieler, der nach 5 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

SPIELEN EINER RUNDE

Der Aufrufer beginnt die Runde, indem er die oberste Hof-Karte vom Stapel zieht. Der abgebildete Hof ist der, der am Ende dieser Runde gewertet wird. Alle Spieler schreiben den Buchstaben dieses Hofes in das oberste freie gelbe Feld auf der rechten Seite ihres Spielblatts. Danach wird die Hof-Karte auf einen Ablagestapel gelegt.

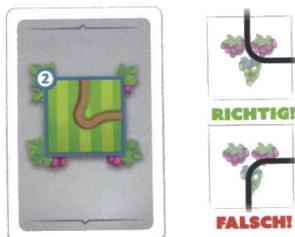
Beispiel: In der ersten Runde wird Hof-Karte „D“ gezogen



• Danach zieht der Aufrufer die oberste Weg-Karte von Stapel, legt sie offen auf den Tisch und ruft die Zahl, die auf der Karte steht, auf. Jede Zahl entspricht einem bestimmten Wegabschnitt, der auf der Karte und unten auf den Spielblättern angezeigt wird. Jetzt muss jeder Spieler wählen, ob er ENTWEDER diesen Weg auf seinem Blatt einzeichnen ODER die nächste Hof-Karte ansehen will. Wenn alle Spieler fertig sind, wird eine neue Weg-Karte gezogen. Wieder müssen die Spieler wählen, ob sie zeichnen oder sich die nächste Hof-Karte ansehen wollen. So wird das Spiel fortgesetzt, bis die Runde zu Ende ist (siehe "Wertung").

• **Wege zeichnen:** Die angegebenen Wegabschnitte können in jedem beliebigen freien Feld auf dem Spielblatt eingezeichnet werden. Alle Spieler zeichnen gleichzeitig. Der Wegabschnitt muss genau so gezeichnet werden, wie er abgebildet ist und darf nicht gedreht werden. Wege können in Sackgassen enden oder zum Rand des Spielplans führen.

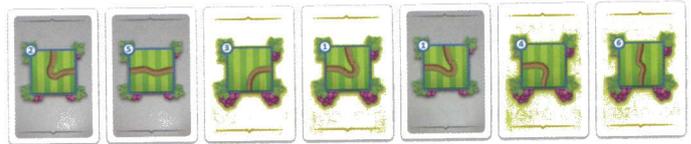
Beispiel: Der Weg darf nicht gedreht werden, sondern muss wie angezeigt gezeichnet werden.



• **Die nächste Hof-Karte ansehen:** anstatt einen Weg einzuzichnen, kann man sich die oberste Karte im Stapel ansehen und sie dann wieder oben auf den Stapel zurücklegen. **Wichtig:** dies kann man nur einmal pro Runde machen. Mehrere Spieler können sich die Karte während des gleichen Zuges ansehen.

WERTUNG

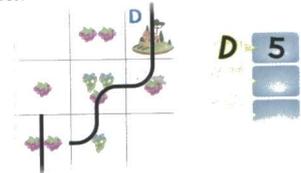
Nachdem die 4. gelbe Wertungskarte gezogen wurde und die Spieler ihren Zug ausgeführt haben, wird eine Wertung ausgelöst, bevor die Runde beendet wird.



Beispiel: Die 4. gelbe Karte löst eine Wertung aus.

Alle Spieler werten nun den Hof, der zu Beginn der Runde gezogen wurde. Es werden Punkte für die Anzahl Trauben (unabhängig von deren Farbe) vergeben, die durch Wege (in beide Richtungen) mit dem Hof verbunden sind. Notiert diese Anzahl in der rechten Kolonne des Wertungsbereiches auf dem Blatt.

Beispiel: Hof D ist mit 5 Trauben verbunden.



Wichtig: Jeder Hof muss mit mehr Trauben verbunden sein als der Hof, der vor ihm gewertet wurde (d.h. jede Zahl im Wertungsfeld muss größer sein als die Zahl im Feld darüber). Wenn ein Hof nicht mit mehr Trauben verbunden ist, als der Hof davor, muss eine „0“ in das Wertungsfeld geschrieben werden. Dies wird am Ende des Spieles Minuspunkte geben.

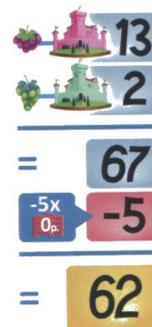
Beispiel: Hof A wird gewertet und ist mit 5 Trauben verbunden. Da der Hof nicht mit mehr Trauben als der vorherige Hof verbunden ist (Hof F war auch mit 5 Trauben verbunden), wird im Wertungsfeld eine „0“ notiert. Der nächste Hof muss mit mehr als 0 Trauben verbunden sein, um gewertet zu werden.



Vor der nächsten Runde: Der Aufrufer legt alle benutzten Weg-Karten auf einen Ablagestapel. Die nächste Runde beginnt mit dem Ziehen einer neuen Hof-Karte.

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach 5 Runden. Einer der 6 Höfe wird also nicht gewertet. Die Spieler zählen nun ihre Schlusspunkte zusammen:



- 1 Punkt für jede lila Traube, die mit dem lila Schloss verbunden ist.
- 1 Punkt für jede grüne Traube, die mit dem grünen Schloss verbunden ist.

- Zwischensumme (Punkte für Höfe und Schlösser).
- -5 Punkte für jeden Hof, der nicht gewertet wurde.

- Endsumme.

Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte in einem einzelnen Wertungsfeld hat.

Anmerkungen:

• Um ein Hof-, Schloss- oder Traubenfeld mit einem Weg zu verbinden, muss in dem Feld ebenfalls ein Weg eingezeichnet sein. (Es reicht nicht, dass ein Weg an den Feldrand angrenzt.)

• Wenn man einen Hof mit „0“ wertet, muss der nächste Hof nur mit mindestens 1 Traube verbunden sein, um gewertet zu werden.

• Wenn man den ersten Hof mit „0“ wertet (weil er nicht mit mindestens einer Traube verbunden ist), gibt dies auch 5 Minuspunkte am Spielende.

CONTENTS

- Scoring Pad (150 sheets)
 - 6 Farm Cards
 - 42 Road Cards (with 22 yellow scoring cards)
- You also need one pen for each player (not included)

PREPARATIONS

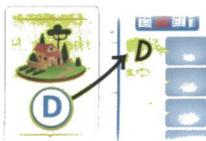
Deal one sheet and a pen to each player.
 The oldest player is the Caller. This player shuffles the road cards and farm cards separately and places them in two face-down decks on the table.

Goal of the game: Players draw roads on their sheets, trying to connect grapes to farms and castles. At the end of each round, a farm is scored – as long as it is connected to more grapes than the previous farm. All farms that are not scored cost you points in the end. The player with the most points after 5 rounds, wins the game.

PLAYING A ROUND

The Caller begins the round by taking the top FARM CARD from the deck and placing it face up on the table. This farm will be scored at the end of this round. Each player writes the farm's letter in the topmost available yellow box at the right side of their sheet. Then the card is discarded.

Example:
 In the first round, farm card D is drawn.

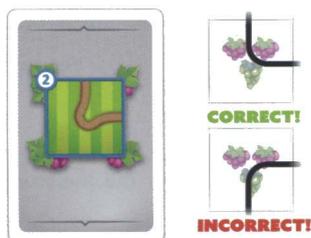


The caller now takes the top card from the deck of ROAD CARDS, places it face up in the middle of the table, and announces the number shown. Each number corresponds to a certain road segment, as shown on the card and on the reference table on the player sheets.

Now, each player must EITHER draw this road on their sheet OR look at the next farm card (see below). All players choose and carry out their chosen action simultaneously. When all players are done, a new road card is drawn. Again, the players must decide whether to draw the road or look at the top farm card in the deck. This is repeated until the round ends (see "Scoring").

Drawing road: You must draw the road segment in a vacant space on your sheet. The road must be drawn exactly as shown on the card/reference table - it may not be rotated. It is legal to make dead ends or to let roads connect to the edge of the sheet.

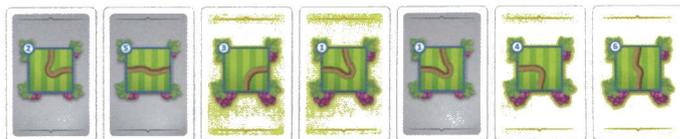
Example:
 The road must be drawn in the exact orientation as shown on the card - it cannot be rotated.



Looking at the next farm card: If you chose this action, secretly look at the topmost card in the deck of FARM CARDS. Then return it to the top of the deck. Note: You can only do this once per round. More than one player can do this in the same turn.

SCORING

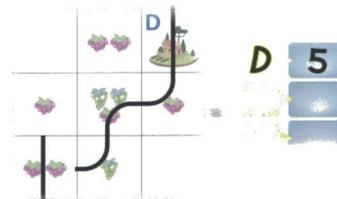
After the 4th yellow card is placed on the table, and players have completed their turn, the next farm is scored.



Example: The 4th yellow card triggers a scoring.

All players now score the farm that was revealed at the beginning of this round. When scoring a farm, count all grapes (of any color) connected by a road (in both directions) to this farm. Write that number in the scoring box in the right column on your sheet.

Example:
 Farm D is connected to 5 grapes



Important: The farm that is scored must be connected to more grapes than the previously scored farm (each number in the scoring column must be higher than the one directly above). If the number of grapes is NOT higher, you must write "0" in the scoring box. This will make you lose points at game end.

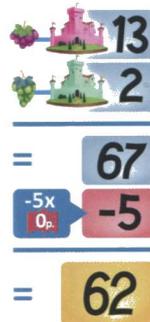
Example: Farm A is connected to 5 grapes. Since this is not higher than the previous score (farm F was also connected to 5 grapes), a "0" is written in the scoring box. The next farm to be scored must now only be connected to more than 0 grapes.



Before next round: The Caller takes all used road cards and places them in a discard pile. Start a new round.

GAME END & FINAL SCORING

After the 5th scoring, the game ends. Note that one farm will not be scored. Players tally their final score as follows:



- 1 point for each purple grape connected to the purple castle.
- 1 point for each green grape connected to the green castle.
- Subtotal (all five farm scores + the two castle scorings)
- - 5 points for each farm with a score of "0"
- Final score

The player with the highest final score wins. In case of a tie, the tied player with the single highest value in any score box wins.

Clarifications:

- For a farm, grape or castle to be considered connected, a road must have been drawn in its space (a road leading to the edge of its space is not enough).
- If you score 0 for a farm, the next scoring only needs to be at least 1.
- If you don't manage to score your very first farm (because it's not connected to any grapes), this will also make you lose 5 points at game end.