

Stonemaier Games i Phalanx przedstawiają:

VITICULTURE

WINOBRANIE

DODATEK KOOPERACYJNY

Autorzy gry: Mibir Shah and Francesco Testini * Oprawa graficzna Andrew Bosley



Wspólnie z ogromną winiarską rodziną z rozmaitych zakątków świata, staraj się zdobyć międzynarodową renomę. Odszukaj również balans między zarządzaniem rozkwitającą winnicą a wzajemnym zdobywaniem wpływów w konkretnym regionie.

75-95 MINUT • 1-6 GRACZY • WIEK 14+

WPROWADZENIE

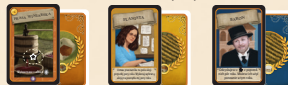
Używając nowej planszy, kafelków, znaczników i kart wydarzeń razem z oryginalnymi planszami Winnic oraz kartami, macie 6 lat, aby wypełnić dwa warunki niezbędne do zwycięstwa w wybranym regionie: (1) każdy gracz musi zdobyć 25 punktów zwycięstwa oraz (2) wspólny znacznik Wpływów musi dotrzeć do końca Toru Wpływów. W tej kooperacyjnej rozgrywce, wszyscy gracze zwyciężają wspólnie albo razem przegrywają.

ELEMENTY GRY

1 plansza (dwustronna do rozgrywki z albo bez modułu Konstrukcje)



20 powtórzonych kart z czarną ramką (oznaczających, że są one niezgodne z Winobranie) (44 x 67 mm)



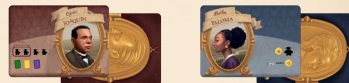
16 prostokątnych kafelków Innowacji



12 owalnych kafelków Innowacji





20 różowych i niebieskich kart (dotychczas określanych jako „Matki” i „Ojcowie”) (63 x 88 mm)



7 niezależnych talii kontynentów (63 x 88 mm)



1 znacznik Wpływów 

1 znacznik Wydarzenia 

24 kapelusze (12 żółtych i 12 niebieskich)



ZGODNOŚĆ I POCZĄTKOWE PRZYGOTOWANIE

Viticulture: Winobranie nie jest samodzielnym dodatkiem, musicie wykorzystać komponenty z gry podstawowej. Jest zgodny z kartami Konstrukcji (ale nie są one wymagane) z dodatku Toskania oraz dodatkami Goście z Doliny Renu i Goście z Wrzosowisk.

Niektóre karty z Viticulture (wymienione na końcu tej instrukcji) nie są zgodne ze Winobranie. Powinny być one na zawsze usunięte z gry podstawowej i zamienione przez odpowiednie karty z czarną ramką z tego dodatku. Nowe karty różnią się wyłącznie czarną ramką, która ma za zadanie przypominać o ich niezgodności z Winobranie. Jeśli karta z czarną ramką zostanie dobrana podczas rozgrywki w Winobranie, to należy ją odrzucić i dobrać kolejną.

PRZYGOTOWANIE OGÓLNE

PLANSZA: Umieść na stole planszę Winobranie. Użyj strony z dodatkowymi pomarańczowymi polami, jeśli używasz kart Konstrukcji z dodatku Toskania.

- A** Potasuj talie małych kart (zielonych, żółtych, fioletowych, niebieskich oraz pomarańczowych, jeśli ich używasz) i umieść każdą talię, zakrytą, na odpowiednim miejscu planszy.
- B** Umieść szarego pracownika tymczasowego na Torze Pobudki (zegarek kieszonkowy).
- C** Umieść wszystkie szklane znaczniki gron/wina oraz liry obok planszy tworząc zasoby ogólne.

KARTY KONTYNETÓW: Wybierzcie kontynent na którym będziecie grać. Jeśli są to wasze pierwsze rozgrywki w Winobranie, to na początek zalecamy Zielony Jar, a w kolejnych rozgrywkach proponujemy inne kontynenty o rosnącym poziomie trudności opisanym w ramce po prawej.

- Weźcie wszystkie karty wybranego kontynentu i umieśćcie w pobliżu znacznik Wydarzenia (📌).
- Przeczytajcie głośno opowieść z karty wprowadzającej, a potem odłóżcie ją do pudełka.
- Przeczytajcie głośno zasady przygotowania i rozgrywki dla wybranego kontynentu, a po ich zastosowaniu odłóżcie te karty do pudełka.

- D TALIA WYDARZEŃ:** Przygotujcie talię Wydarzeń używając jednej z poniższych metod:

PODZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI NA KAŻDYM KONTYNECIE: Użyjcie kart Wydarzeń wybranego kontynentu o numerach 1-6, ułóżcie te karty w zakrytej talii w kolejności – od 1 na górze, do 6 na dole – i umieśćcie talię Wydarzeń na odpowiednim miejscu planszy. Pozostałe, nieużywane karty Wydarzeń odłóżcie do pudełka.

ABY ZRÓŻNICOWAĆ TRUDNOŚĆ ROZGRYWKI (NA WSZYSTKICH KONTYNECACH OPRÓCZ ZIELONEGO JARU): Potasujcie wszystkie karty Wydarzeń wybranego kontynentu i utwórzcie zakrytą talię złożoną z 6 wylosowanych kart, a następnie umieśćcie talię Wydarzeń na odpowiednim miejscu planszy. Pozostałe, nieużywane karty Wydarzeń odłóżcie do pudełka.

- E KAFELKI INNOWACJI:** Kafelki Innowacji potasujcie i umieśćcie obok planszy (w dwóch oddzielnych stosach zgodnie z ich kształtem).

WAŻNE: Kafelki Innowacji *H👤 oraz *N👤



są wykorzystywane wyłącznie w rozgrywce jednoosobowej. Jeśli nie korzystasz z zasad Burattino, to odłóż te dwa kafelki do pudełka.

- F ZNACZNIK WPLYWÓW:** Umieśćcie znacznik Wpływów (🍀) na Torze Wpływów na miejscu odpowiadającym liczbie graczy (tu pokazano oznaczenie 3 graczy).

- G ZNACZNIK ROKU:** Umieść zielony znacznik grona (🍇) na pierwszym polu Toru Lat.

POZIOM TRUDNOŚCI ROZGRYWKI:


1. Zielony Jar (rozgrzywka wprowadzająca)
2. Azja (łatwy)
3. Oceania (średni)
4. Ameryka Południowa (średni)
5. Europa (średni)
6. Ameryka Północna (średni)
7. Afryka (trudny)



PRZYGOTOWANIE GRACZA

PLANSZA WINNICY: Każdy gracz bierze planszę Winnicy i umieszcza na niej karty Pól, tak jak zwykle.

ZNACZNIKI: Każdy gracz umieszcza wszystkie znaczniki w swoim kolorze obok swojej planszy Winnicy i wykonuje poniższe kroki:

- 1 Zwróć 1 pracownika do pudełka (pozostawiając sobie 4 pracowników i 1 dużego pracownika).
Nałóż 2 żółte i 2 niebieskie kapelusze swoim pracownikom.
- 2 Umieść pionek Wyплаты na środku Toru Wyплаты.
- 3 Umieść pionek Punktów Zwycięstwa na  Punkty Zwycięstwa odpowiadają reputacji w Viticulture.

4 RÓŻOWE I NIEBIESKIE KARTY:

Każdy gracz dobiera po jednej takiej karcie i zyskuje widoczne na niej korzyści. Tak jak to pokazano na tych kartach, każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 1 dużym pracownikiem i wszystkimi 4 pracownikami zwykłymi.

UWAGA: Możecie potasować nowe, różowe karty z kartami Matek oraz nowe niebieskie karty z kartami Ojców, ale gracze zawsze zaczynają rozgrywkę w Winobranianiu z jednym dużym pracownikiem i 4 pracownikami zwykłymi, niezależnie od tego, co te karty oferują. Z tego powodu, podczas rozgrywki w Winobranianiu, proponujemy nie używać kart Ojców Rafael i Gary.

UŻYCIE TYCH KART BEZ

WINOBRANIA: Tych kart można używać również podczas zwykłej rozgrywki Viticulture. Dodanie Ojców do różowych kart i Matek do niebieskich kart, pozwala graczom rozpocząć rozgrywkę z dwoma Ojcami lub dwoma Matkami (aby nie ograniczać graczy do par heteronormatywnych).

NOWE IKONY



Postarz 1 grono (wybierz jeden ze swoich znaczników gron i zwiększ jego wartość o 1).



Postarz 1 wino (wybierz jeden ze swoich znaczników win i zwiększ jego wartość o 1).



Wspólny efekt odnoszący się do wszystkich graczy (łącznie z tobą).

1



PRZYKŁAD: Wszyscy gracze otrzymują znacznik wina o wartości 1, zgodnie z własnym wyborem.



Przesuń znacznik Wpływow o 1 pole w prawo.



ZASADY OGÓLNE


KARTY NA RĘCE: W zależności od wyboru grupy, karty na ręce każdego z graczy (Goście, Winorośle, Zamówienia, Konstrukcje) mogą być jawne dla wszystkich albo tylko dla ich posiadacza. Podczas rozgrywki kooperacyjnej słowo „przeciwnik” **na kartach Gości albo Konstrukcji** odnosi się do twoich współgraczy.

TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA: Jednym z celów rozgrywki jest, aby **każdy** z graczy osiągnął co najmniej **25**. Jeśli gracz zdobędzie więcej punktów i osiągnie **30**, to zgodnie z oznaczeniem na planszy, taki gracz zdobywa 1 punkt wpływu. Każdy gracz może zdobyć w ten sposób punkt wpływu tylko raz podczas rozgrywki.

BONUSY: W Viticulture: Winobranie, tylko wyszkoleni pracownicy (pracownicy bez kapeluszy) mogą zdobywać bonusy widoczne na owalnych kafelkach Innowacji.

WIOSNA

Podczas Wiosny, wykonajcie 3 poniższe kroki, zgodnie z kolejnością:

- ODKRYCIE 1. KARTĘ WYDARZENIA:** Odczytajcie tekst wprowadzający z wierzchniej karty talii Wydarzeń, a następnie zapoznajcie się jej efektem. Umieście odkrytą kartę obok talii Wydarzeń. Karta zmienia zasady rozgrywki tylko w bieżącym roku.
 - * Jeśli efekt karty zmienia konkretną akcję na planszy, umieście znacznik Wydarzenia na tej akcji, aby przypominał graczom o tym efekcie.
- ODKRYCIE NOWE KAFELKI INNOWACJI:** Najpierw usuńcie kafelki, jeśli jakieś pozostały z poprzedniego roku. Następnie odkryjcie 2 kafelki Innowacji każdego rodzaju z odpowiednich stosów i umieście je odkryte na wskazanych miejscach planszy w sekcji Wiosny.
- WYBIERZCIE POZYCJE NA TORZE PObUDKI:** Wszyscy gracze swobodnie dyskutują i wspólnie decydują o tym, jaką pozycję zajmą na Torze Pobudki. Każdy gracz umieszcza swojego Koguta na wybranym niezajętym polu zewnętrznego pierścienia Toru Pobudki i od razu zyskuje widoczny na nim bonus. Ten tor określa kolejność graczy podczas rozmieszczania pracowników w Lecie i Zimie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od ikony  na górze toru.



W tym przykładzie gracz zielony będzie pierwszy, po nim pomarańczowy, a jako trzeci gracz biały.

ROZMIESZCZENIE PRACOWNIKÓW

Viticulture: Winobranie zmienia podstawowe zasady rozmieszczania pracowników:

DOSTOSOWANIE GRY DO LICZBY GRACZY: Każda akcja ma dwa pola akcji.

W rozgrywce 2-3 graczy dostępne jest tylko jedno pole akcji, natomiast w rozgrywce 4-6 graczy dostępne są oba pola akcji (w lewym dolnym narożniku planszy znajduje się odpowiednie przypomnienie).

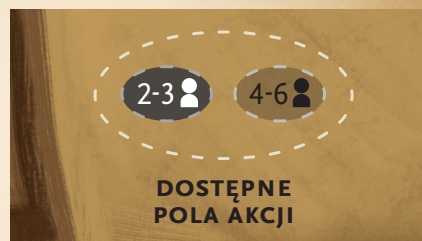
BONUSY: Na początku rozgrywki na polach akcji nie ma żadnych bonusów, są one dodawane podczas rozgrywki przez umieszczenie owalnych kafelków Innowacji (oraz pół akcji na kartach Konstrukcji). Wyłącznie wyszkoleni pracownicy mogą zdobywać bonusy w Viticulture: Winobranie.

PRACOWNICY SEZONOWI: Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 2 pracownikami letnimi (w żółtych kapeluszach) oraz 2 pracownikami zimowymi (w niebieskich kapeluszach). Ci pracownicy mogą być rozmieszczani wyłącznie podczas odpowiednich pór roku (włączając w to rozmieszczanie podczas akcji na zakończenie roku).


WYSZKOLENI PRACOWNICY: Duży pracownik, zwykli pracownicy bez kapeluszy oraz szary pracownik tymczasowy, to wyszkoleni pracownicy. Wyszukoleni pracownicy mogą być rozmieszczani zarówno Latem, jak i Zimą i tylko oni mogą zdobywać bonusy na polach akcji. Duży pracownik zachowują swoją zdolność z gry podstawowej do wykonywania akcji, nawet jeśli wszystkie jej pola są zajęte.

WYMIANA POPRZEZ DUŻYCH PRACOWNIKÓW: Za każdym razem, gdy gracz rozmieszcza swojego dużego pracownika na polu akcji, może zdecydować, aby przeprowadzić wymianę (oddać jedno i/lub uzyskać jedno) z dokładnie jednym innym graczem, którego pracownik (dowolnego rodzaju) również znajduje się na tej akcji. Wymienić można dowolną liczbę monet, dowolną liczbę kart Winorośli, dowolną liczbę kart Zamówień, dowolną liczbę kart Konstrukcji (jeśli w rozgrywce wykorzystywany jest moduł Konstrukcji), 1 grono dowolnej wartości lub 1 wino dowolnej wartości. Podczas wymiany, gracze nie muszą wymieniać zasobów tego samego rodzaju (na przykład gracz może przekazać monety za karty albo gracz może otrzymać coś nie dając nic w zamian). Wymiana może być przeprowadzona przed albo po akcji gracza, ale może być zainicjowana wyłącznie przez gracza, który umieścił swojego dużego pracownika i za obopólną zgodą.





AKCJE NA ZAKOŃCZENIE ROKU: Akcja Wozu na planszy Winnicy, pola akcji na kartach Konstrukcji, karty wydarzeń Zielonego Jaru oraz pole €1 na planszy. Akcja znajdująca się w prawym dolnym narożniku planszy może być użyta przez dowolną liczbę pracowników zarówno Latem, jak i Zimą. Gracz, który umieści tu swojego pracownika zarabia €1 (albo może wybrać dobranie +, jeśli rozgrywka odbywa się na drugiej stronie planszy, z Konstrukcjami).




LATO

Zgodnie z kolejnością (zaczynając od ikony  na górze toru i zgodnie z ruchem wskazówek zegara) wybierz jedną z dwóch opcji: umieść letniego, wyszkolonego albo dużego pracownika na letniej akcji (albo akcji na zakończenie roku) ALBO spasuj.



Większość akcji jest podobna do tych, które znacie z gry podstawowej, jednak niektóre wymagają dodatkowych wyjaśnień:

WYMIEN 1 ZA 1 (AKCJA G): Odrzuć dwie karty (rezygnując z ich efektu) albo , albo znacznik grona, albo , aby zdobyć 2 karty (z tej samej talii albo z różnych talii na planszy) albo , albo znacznik grona o wartości 1 albo . Możesz odrzucić 2 karty, aby zdobyć 2 nowe karty.

INNOWACJA (AKCJA H): Dzięki tej akcji możecie trwale ulepszyć każdą letnią i zimową akcję. Zapłać , aby wybrać 1 kafelek Innowacji z sekcji Wiosny na planszy, a następnie:

JEŚLI WYBRAŁEŚ PROSTOKĄTNY KAFELEK: Umieść go na odpowiedniej akcji (wszystkie akcje są oznaczone literami w lewym górnym rogu).

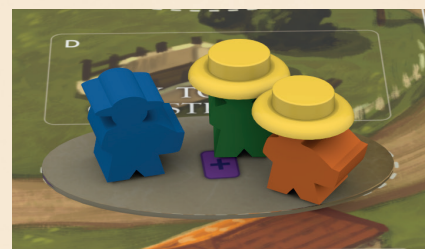
JEŚLI WYBRAŁEŚ OWALNY KAFELEK: Umieść go na dowolnej akcji, gdzie nie ma jeszcze owalnego kafelka (na kafelkach ze strzałkami linia poniżej strzałki oznacza dolną krawędź planszy). Wszystkich pracowników znajdujących się na tej akcji należy umieścić na tym nowym kafelku. Ci pracownicy nie zdobywają bonusu, ani nie wykonują tej akcji ponownie.

- Jeśli na polu akcji, które zakryłeś, znajduje się bonus (np.: ), to zdobywasz go.
- Jeśli na polu akcji, które zakryłeś, znajduje się koszt (np.: ), to ponosisz go (albo umieść ten kafelek w innym miejscu).

WSKAZÓWKA AUTORA: Aby osiągnąć sukces w *Viticulture: Winobranie* warto jak najwcześniej i często, używać akcji Innowacja.

Inne uwagi o akcji Innowacja:

- Nie odkrywaj nowego kafelka Innowacji. Nowe kafelki są odkrywane tylko na Wiosnę.
- Dzięki owalnym kafelkom, pola akcji są ulepszone w taki sposób, że można na tej akcji umieścić dowolną liczbę pracowników (jak widać to na akcji D, na przykładowej ilustracji po prawej). Każdy wyszkolony pracownik (dowolny pracownik bez kapelusza), który zostanie umieszczony na owalnym kafelku, zdobywa odpowiedni bonus (przed albo po wykonaniu akcji). Pracownicy sezonowi (pracownicy z kapeluszem) nie zdobywają bonusów.
- Bonusy strzałek nie działają dookoła planszy (na przykład akcja A nie może skopiować bonusu akcji J). Na ostatniej stronie instrukcji znajduje się wyjaśnienie działania kafelków Innowacji ze strzałkami:
Kafelki Innowacji – uwagi szczegółowe.



Jak widać na ilustracji, na owalnym kafelku Innowacji może się znajdować dowolna liczba pracowników. Tylko wyszkolony pracownik (niebieski) zdobywa bonus (1 karta Zamówienia).

JESIEŃ

Kiedy podczas Lata spasujesz, przejdź do Jesieni i wykonaj 3 poniższe kroki zgodnie z kolejnością:

1. Przesuń swojego Koguta na odpowiednie miejsce wewnętrznego pierścienia Toru Pobudki (kolejność graczy nie zmienia się).
2. Wybierz jeden z dostępnych bonusów (zarabiasz $\text{€}2$, dobierasz 1 dowolną kartę albo postarzasz 1 swój znacznik grona). Następnie poczekaj aż pozostali gracze spasują.
3. Jeśli masz Domek Gościnny, dobierz kartę Gościa.

ZIMA

Zgodnie z kolejnością, wybierz jedną z dwóch opcji: umieść zimowego, wyszkolonego albo dużego pracownika na zimowej akcji (albo akcji na zakończenie roku) ALBO spasuj.

Większość akcji jest podobna do tych, które znacie z gry podstawowej, jednak niektóre wymagają dodatkowych wyjaśnień:

SZKOLENIE PRACOWNIKA (AKCJA L): Rozpoczynasz rozgrywkę ze wszystkimi pracownikami, zatem ta akcja nie daje ci nowego. W zamian zapłać $\text{€}4$, aby usunąć kapelusz jednemu ze swoich pracowników (może to być pracownik, który aktywował tę akcję) i odłożyć go do pudełka. W ten sposób pracownik sezonowy staje się wyszkolonym pracownikiem i teraz możesz go wykorzystać podczas **dowolnej** pory roku. Ponadto taki wyszkolony pracownik zyskuje zdolność zdobywania bonusu po umieszczeniu go na owalnym kafelku.

UWAGA: Ponieważ duży pracownik oraz szary tymczasowy pracownik nigdy nie mają kapeluszy, to można ich rozmieszczać w dowolnej porze roku i zawsze zdobywają bonusy z owalnych kafelków.

SPRZEDAJ 1 WINO (AKCJA O): Odrzuć znacznik wina ze swojej piwnicy, aby zarobić tyle lirów, ile wynosi wartość tego wina.

WPLYWY (AKCJA P): Zapłać $\text{€}8$, aby zdobyć 1 wpływ na Torze Wpływów. Oprócz tej akcji, gracze zdobywają wpływy w specjalny sposób na każdym z kontynentów.

WSKAZÓWKA AUTORA: Na każdym kontynencie postarajcie się zdobyć co najmniej 3-5 wpływów dzięki kartom Wydarzeń.



ZAKOŃCZENIE ROKU I KONIEC ROZGRYWKI

Postępowanie na zakończenie roku jest w większości takie samo jak w grze podstawowej, z jednym wyjątkiem, że kiedy gracz pasuje podczas Zimy, to od razu przeprowadza odpowiednie kroki (w ten sposób może zwolnić pola akcji dla innych graczy). Gracze mogą zachować do 5 kart (zamiast 7 jak w grze podstawowej), a po tym jak wszyscy gracze spasują, należy przesunąć znacznik roku (📅).

Na zakończenie roku 6., sprawdźcie czy wypełniliście **obydwa** warunki zwycięstwa:

- Znacznik Punktów Zwycięstwa każdego z graczy musi dotrzeć albo przekroczyć $\text{€}25$.
- Znacznik wpływów musi dotrzeć do końca Toru Wpływów.

Wszyscy gracze wspólnie zwyciężą po wypełnieniu obydwu warunków radując się osiągnięciem światowej rozpoznawalności... albo wspólnie przegrają, popadając w zapomnienie.

KAFELKI INNOWACJI – UWAGI SZCZEGÓLWE

KAFELEK F: Ten kafelek pozwala na kupowanie albo sprzedawanie znaczników gron. Sprzedawanie gron działa tak samo jak w grze podstawowej. Aby kupić znacznik grona należy zapłacić koszt widoczny w odpowiednim wierszu Tłoczni i umieścić znacznik grona na dostępnym polu najbardziej na lewo w tym wierszu (albo w wyższym wierszu).

Przykład: Aby kupić grono o wartości 1/4/7, należy zapłacić odpowiednio 1/2/3 liry.

NIKTÓRE OWALNE KAFELKI MAJĄ STRZAŁKI: Rozmieszczenie wyszkolonego pracownika na takich kafelkach daje bonus z sąsiedniego owalnego kafelka wskazanego strzałką (taki kafelek nie ma żadnego efektu, jeśli na sąsiednim polu wskazanym strzałką nie ma żadnego owalnego kafelka). Takie owalne kafelki ze strzałką bonusu mogą być umieszczone w taki sposób, aby wskazywały na inny owalny kafelek ze strzałką, tworząc w ten sposób ciąg wskazujących na siebie kafelków.



UWAGA: Jak widać na ilustracji, bonus strzałki wskazującej w lewo pozwala skopiować bonus z sąsiadującego owalnego kafelka, nawet jeśli znajduje się on w innej porze roku.

NIEZGODNE KARTY

Jeśli dobierzesz jedną z poniższych kart, odrzuć ją i dobierz kolejną. Można je łatwo rozpoznać dzięki czarnym ramkom.

KARTY GOŚCI LETNICH



KARTY GOŚCI ZIMOWYCH



KARTY KONSTRUKCJI (TOSKANIA)



© 2021 PHALANX
FANTOMATICA SP. Z O.O.
ALEJA PRZYJAŹNI 59L/7, 45-573 OPOLE

WERSJA POLSKA:

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: **WOJCIECH SIEROŃ, JĘDRZEJ SIEROŃ**
KOORDYNACJA PROJEKTU: **ARLETA STANISZEWSKA, AGATA JURCZYŹYŃ**
SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: **ARTUR BARTOS, STUDIO CONTEXT**
KOREKTA: **MICHAŁ TEODORCZYK**

W RAZIE BRAKU KTÓREGOŚ Z KOMPONENTÓW GRY
SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI ZA POŚREDNICTWEM STRONY
www.phalanxgames.pl

ODWIEDŹ

<https://www.facebook.com/games.phalanx>

I PODZIEL SIĘ Z NAMI SWOIMI OPINIAMI NA TEMAT GRY
ORAZ POZNAJ INNE TYTUŁY NASZEGO WYDAWNICTWA.



STONEMAIER
GAMES

WWW.PHALANXGAMES.PL | WWW.STONEMAIERGAMES.COM