

Stonemaier Games prezentuje

BORDEAUX

Autor gry: Jamey Stegmaier
Oprawa graficzna: Sylvain Léroty

GRA DLA 1–6 GRACZY W WIEKU OD 14 LAT. CZAS GRY: 90–120 MINUT.

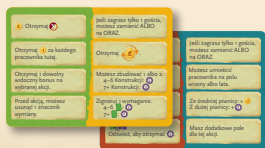


Bordeaux to dodatek do Viticulture, oferujący 4 pory roku dla naszych pracowników, tor pobudki z bonusami, nowe i odświeżone akcje, rynek oraz odkryte karty do wyboru przy dobieraniu.

KOMPONENTY

- plansza
- 24 kostki
(w 6 kolorach graczy)
- 6 kart pomocy

Lista komponentów do trybu solo znajduje się w instrukcji do Automy.



PRZEBIEG GRY

W **Bordeaux** używamy tych samych zasad podstawowych, celów oraz procesu tworzenia wina, co w **Viticulture**. Podczas swojej tury, umieszczasz pracownika na dostępnym polu (w zależności od liczby graczy*) albo pasujesz, aby przejść do kolejnej pory roku. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby **Punktów Zwycięstwa** (●). Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **25 PZ**.

Plansza **Bordeaux** jest w pełni kompatybilna z innymi dodatkami do **Viticulture** (wyjątkiem jest **Viticulture: Winobranie**, mające własną planszę). Nie ma bezpośredniego sposobu dobierania kart Konstrukcji z dodatku **Toskania**, jednak są takie, które pozwalają dobrać dowolną kartę.

Bordeaux ma podobny format rozgrywki jak **Toskania**. Wszystkie kluczowe różnice są opisane na stronach 2-6. Osoby nie znające tego dodatku powinny najpierw przeczytać sekcję **ROZSZERZONA PLANSZA** na stronie 7.

* 2 graczy używa tylko lewych pól akcji,
3–4 graczy używa lewych i środkowych,
a 5-6 graczy – wszystkich.

5–6 graczy |

3–4 graczy |

2 graczy |



PRZYGOTOWANIE

1. **PLANSZA:** Połóż znacznik pierwszego gracza w prawym dolnym rogu Toru Pobudki. Po przetasowaniu wszystkich kart, odstoń 2 karty Winorośli i 2 karty Zamówień (odstąpionych kart nie można dobrać podczas przygotowania!).
Jeśli używasz kart Konstrukcji, połóż je w zakrytym stosie tak jak karty Gości.



2. **GRACZE:** Każdy z graczy zaczyna grę mając do dyspozycji wyłącznie pole o wartości 6. Na pozostałych polach (5 i 7) należy umieścić kartę na stronie „SPRZEDANE”. Każdy z graczy otrzymuje 4 kostki w swoim kolorze oraz kartę pomocy. Ponadto, oprócz bonusów z niebieskich i różowych kart (znanych jako Karty Matek i Ojców), gracze otrzymują:

- 3: £3,
- 2: grono o wartości 2 (wybierz czerwone albo białe),
- 1: wino o wartości 1 (wybierz czerwone albo białe),
- poziom wypłaty 1.



JEŚLI GRASZ Z KARTAMI KONSTRUKCJI (DODATEK TOSKANIA):

Po otrzymaniu powyższych bonusów, potasuj karty Konstrukcji i umieść je koło planszy głównej. Każdy dobiera po 4 karty Konstrukcji, wybiera 1 z nich i przekazuje pozostałe zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Powtórzcie to, aż każdy z graczy będzie miał 4 karty. Każdy otrzymuje planszетkę Konstrukcji.

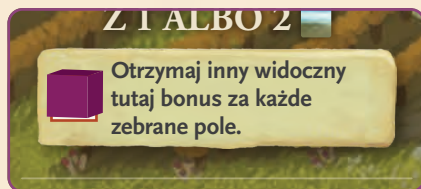
3. **KOLEJNOŚĆ GRACZY:** Losowo wybierzcie gracza, który jako pierwszy wybierze pozycję na Torze Pobudki. Wybiera on rząd za pomocą Koguta, którego kładzie w kolumnie wiosny. Dalej, zgodnie ze wskazówkami zegara, powtórzcie to, aż każdy gracz dokona wyboru. Nie można wybierać zajętych pól oraz pierwszego rzędu, ponieważ jeszcze nikt nie posiada znacznika pierwszego gracza. Nie ma bonusów za położenie Koguta w tej kolumnie.



ROZGRYWKA

(RÓŻNICA W ELEMENTACH Z VITICULTURE I TOSKANII)

- ODKRYTE KARTY NA PLANSZY:** Zawsze są dostępne 2 karty Winorośli (🍷) i 2 karty Zamówień (📦). Możesz je dobrać za każdym razem, gdy jakiś efekt Ci na to pozwala. Górna karta każdego stosu jest także dostępna. Gdy dobierzesz odkrytą kartę natychmiast odsoń na jej miejsce nową. Stosy kart odrzuconych dla 🍷 i 📦 częściowo wychodzą poza planszę.
- LICZNIK WYPŁAT:** Za każdym razem, gdy przejdziesz z 2 na 3, z 4 na 5 albo z 6 na 7 otrzymujesz 1 PZ (🔵). Te PZ to jednorazowe bonusy, a nie punkty, które otrzymujesz pod koniec roku. W rzadkich przypadkach, gdy stracisz poziom Wypłaty (np. z 3 na 2), nie tracisz PZ, a ponownie przechodząc na wyższy poziom ponownie otrzymujesz PZ jako bonus.
- TOR POBUDKI:** Ikona 👥 oznacza „wszyscy gracze” (wliczając Ciebie). Są też ikony dojrzewania 1 albo wszystkich gron oraz dojrzewania 1 albo wszystkich win, ikona odświeżenia odkrytych kart (odrzuć odkryte karty i dobierz na ich miejsce nowe), ikony dobrania dowolnej karty (w tym karty Konstrukcji, jeżeli ich używacie), ikona odzyskania zwykłego pracownika użytego podczas jesieni (jeśli takiego nie masz, nic się nie dzieje) i opcja dobrania dowolnej karty albo otrzymania 1 PZ (w ostatnim rzędzie).
- WIOSNA:** Jeśli wybierzesz akcję ②: **ZATRUDNIJ EKSPERTA**, połóż kostkę w swoim kolorze na niezajętym, białym kwadracie pod dowolnym polem akcji. Jest limit 4 ekspertów na gracza, więc nie możesz użyć tej akcji, jeśli posiadasz już 4 ekspertów. Na stronach 4-6 znajdziesz opis wszystkich ekspertów.



Jeśli wybierzesz akcję **DOKONAJ 1 WYMIANY**, opłać koszt z tabeli, aby otrzymać wybrany bonus. Połóż szklany znacznik, aby zablokować to pole przed jego ponownym użyciem. Bonus na lewym polu akcji (🍷) daje możliwość drugiej wymiany.



WIOSNA	LATO	JESIEŃ	ZIMA
1 🍷	① 🍷	🍷	🍷
2 ① 🍷	① 🍷	🍷	🍷 odśwież
3 + ① 🍷	🍷	wszystkie	🍷
4 + ② 🍷	+ ③ 🍷	+ ③ 🍷	wszystkie
5 + ③ 🍷	+ ③ 🍷	+ ④ 🍷	① 🍷
6 + ④ 🍷	+ ④ 🍷	+ ⑤ 🍷	weź 1 z jesieni
7 na ten rok	+ ⑤ 🍷	+ ⑤ 🍷	🍷

- ① 🍷 Winorośl
- ② 📦 Zamówienie
- ③ 🍷 Letni Gość
- ④ 🍷 Zimowy Gość
- ⑤ + Dowolna

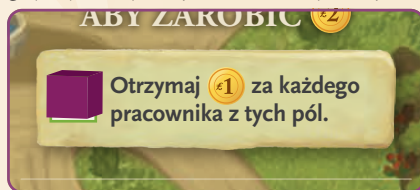
5. **LATO:** Podczas **KUP ALBO ZBIERZ PLONY Z 1**  nie możesz sprzedać pola. Z każdego pola możesz zbierać plony tylko raz w ciągu roku.
6. **JESIEŃ:** Od teraz akcja **ZBIERZ PLONY** pozwala ci działać na jednym albo dwóch różnych polach.
Dla : **WYKONAJ DOWOLNĄ AKCJĘ**, wybierz dowolną akcję na planszy (z dowolnej pory roku) i wykonaj ją bez wykładania pracownika (nie otrzymujesz również bonusu z pola akcji). Jeśli masz eksperta dla tej akcji, możesz skorzystać z jego bonusu.
7. **ZIMA:** Dla akcji **SPRZEDAJ 1** , odrzuć jeden znacznik wina ze swojej piwnicy, aby otrzymać PZ zgodnie z tabelą. Tylko typ wina ma znaczenie, nie jego wartość.

ZAKOŃCZENIE GRY: Rozgrywka dobiega końca pod koniec roku w momencie, gdy któryś z graczy zdobędzie przynajmniej 25 PZ zanim spasiuje w zimie. Wszyscy rozpatrują zakończenie roku wraz z otrzymaniem wypłaty. Wymień wszystkie wina (zgodnie z ich wartością) i grona (według ceny sprzedaży), następnie każde £10 daje 1 PZ ( = ). Nie ma limitu PZ.

JEŚLI GRASZ Z KARTAMI KONSTRUKCJI (DODATEK TOSKANIA): Karty Konstrukcji możesz otrzymać za pomocą bonusu „dowolnej karty” (). Jeśli pociągniesz kartę z , odrzuć ją i dobierz nową.

BONUSY EKSPERTÓW

Jeśli wykonujesz akcję, przy której masz eksperta, możesz otrzymać związany z nią bonus. Możesz go wykorzystać w dowolnym momencie wykonywania akcji (generalna zasada: musisz wykonać akcję, na której kładziesz pracownika). Eksperci nie działają, gdy wykonujesz podobne akcje za pomocą kart Gości.



Na kolejnych stronach znajdziesz objaśnienia bonusów eksperckich dla każdej akcji. Bonusy te aktywujesz za każdym razem, gdy wykonujesz akcję. Jeśli nie jest wyraźnie zaznaczone, bonus możesz otrzymać tylko raz na turę (np., gdy bonus mówi: „: Otrzymaj ”, możesz wykonać to tylko raz).

WIOSNA – AKCJE I ICH BONUSY EKSPERCKIE

- **DOBIERZ** (🟢): Zapłać £X, aby otrzymać grono o wartości X.
- **OPROWADŹ WYCIECZKĘ, ABY ZAROBIĆ** (€2): Otrzymaj £1 za każdego pracownika przy tej akcji. Dotyczy to zarówno Twoich, jak i pracowników innych graczy.
- **€2: ZATRUDNIJ EKSPERTA**: Otrzymaj widoczny bonus na wybranej akcji, również ten niedostępny dla waszej liczby graczy. Otrzymujesz widoczny bonus z pola akcji, przy którym kładziesz swojego eksperta. Działa to nawet, gdy kładziesz eksperta przy tej akcji.
 - ✱ Zauważ, że otrzymywanie bonusu to nie to samo, co wykonywanie akcji. Dlatego też, nie otrzymujesz bonusu eksperta akcji, która została wybrana.
- **DOKONAJ 1 WYMIANY**: Przed wykonaniem tej akcji, możesz usunąć jeden ze znaczników wymiany. Wykonaj to przed zrobieniem jakiegolwiek wymiany. Nie możesz wykorzystać bonusu z pola, aby dokonać wymiany, usunąć znacznika i znów dokonać tej samej wymiany.

LATO – AKCJE I ICH BONUSY EKSPERCKIE

- **ZAGRAJ** (🟡): Jeśli zagrywasz tylko 1 kartę (nie korzystasz z bonusu, który pozwala ci zagrać 2), możesz zamienić wszystkie „albo” na „oraz”.
 - ✱ Jeśli karta określa, że należy wybrać określoną liczbę opcji (np. „wybierz 1”), nadal jesteś ograniczony do tej liczby.
 - ✱ Jeśli karta pozwala zagrać obie opcje po opłaceniu ich kosztu, ekspert anuluje ten koszt.
- **KUP ALBO ZBIERZ PŁONY Z 1** (🟦): Zwiększ poziom wypłaty o 1.
- **€2: ZBUDUJ 1 KONSTRUKCJĘ**: Możesz zbudować 1 albo 2 Konstrukcje (zapłać za obie). Jeśli posiadasz 4-6 Konstrukcji otrzymujesz 1 PZ, jeśli 7 albo więcej to 2 PZ.
- **ZASADŹ** (🟢): Zignoruj 1 wymaganie (np. zignoruj wymaganie Trejażu podczas sadzenia w tej turze). Jeśli posiadasz 4-6 posadzonych winorośli otrzymujesz 1 PZ, jeśli 7 albo więcej to 2 PZ.



Fioletowy gracz wykonuje te akcje, aby położyć eksperta na **DOKONAJ 1 WYMIANY**. Gdy to robi, dzięki ekspertowi przy akcji **ZATRUDNIJ EKSPERTA**, otrzymuje odkryty bonus +1 przy **DOKONAJ 1 WYMIANY**. Dokonuje więc 1 wymiany.

JESIEŃ – AKCJE I ICH BONUSY EKSPERCKIE

- **DOBIERZ** (🍷): Odrzuć X kart z ręki, aby otrzymać wino o wartości X.
- **ZBIERZ PLONY Z 1 ALBO 2** (🍇): Otrzymaj inny **odkryty** bonus za każde pole, z którego zbierzesz plony. Istnieją 3 różne bonusy za tę akcję. Otrzymasz 1 z nich, jeśli umieścisz pracownika na polu akcji (np. dobierzesz Zimowego Gościa), więc jeśli zbierzesz plony z 1 pola, otrzymasz inny bonus (np. 1 PZ); jeśli zbierzesz plony z 2 pól, otrzymasz także pozostały bonus (np. winogrono dojrzeje o 1). Bonusy możesz otrzymywać zaraz po tym jak zbierasz plony z pola.
- **WYTWÓRZ 1 ALBO 2** (🍷): Możesz łączyć grona tego samego typu, aby wytworzyć wino; otrzymujesz wtedy 1 PZ. Możesz więc np. połączyć czerwone grono o wartości 2 i czerwone grono o wartości 5, aby stworzyć czerwone wino o wartości 7. Jeśli to zrobisz przynajmniej raz, otrzymujesz 1 PZ. Ten bonus nie działa na wina musujące, które wymagają 2 czerwonych gron i 1 białego grona.
- **🕒: WYKONAJ DOWOLNĄ AKCJĘ:** Musisz odświeżyć wszystkie odkryte karty, aby dostać 1 PZ. Odrzuć wszystkie odkryte karty Winorośli oraz Zamówień, a następnie wyłóż nowe.

ZIMA – AKCJE I ICH BONUSY EKSPERCKIE

- **ZAGRAJ** (🎲): Jeśli zagrywasz tylko 1 kartę (nie korzystasz z bonusu, który pozwala ci zagrać 2), możesz zamienić wszystkie „albo” na „oraz”.
- ✱ Jeśli karta określa, że należy wybrać określoną liczbę opcji (np. „wybierz 1”), nadal jesteś ograniczony do tej liczby.
- ✱ Jeśli karta pozwala zagrać obie opcje po opłaceniu ich kosztu, ekspert anuluje ten koszt.
- **🕒: PRZYGOTUJ** (🍷): Możesz w tej chwili umieścić tego pracownika na akcji wiosny albo lata. Pole musi być dostępne pod względem liczby graczy. Wykonaj akcję i otrzymaj ewentualne bonusy.
- **SPRZEDAJ 1** (🍷): Jeśli wino, które sprzedajesz, leżało w średniej piwnicy to otrzymujesz +£2, a jeśli leżało w dużej piwnicy to otrzymujesz +2 PZ.
- **ZREALIZUJ** (🍷): Masz dodatkowe miejsce akcji, z którego możesz korzystać, aby wykonać tę akcję. Jego bonus to zwiększenie poziomu wypłaty o 1.
Przypomnienie: W Viticulture możesz wybrać akcję tylko, jeśli możesz ją wykonać.



Jeśli żółty gracz jest pierwszym, który wykonuje tutaj akcję i jeśli może zebrać plony z dwóch pól to otrzyma on wszystkie 3 bonusy. Jeśli jakiś gracz już wcześniej zająłby jedno z pól to ten bonus byłby niedostępny dla żółtego gracza.



ROZSZERZONA PLANSZA

Nie musisz czytać tej sekcji, jeśli znasz rozszerzenie planszy z dodatku **Toskania**.

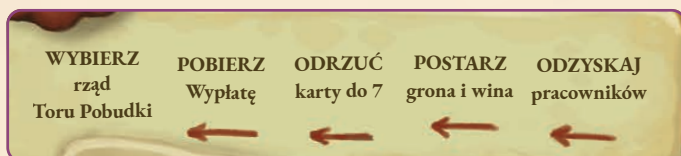
Podczas swojej tury umieszczasz pracownika na polu akcji obecnej pory roku albo na prywatnym polu akcji **ALBO** pasujesz, aby przejść do kolejnej pory roku. Kiedy pasujesz z sezonu na sezon, otrzymujesz bonus z Toru Pobudki zależny od pozycji wyznaczonej na początku roku.

Po spasowaniu, nie możesz wykonywać akcji, dopóki wszyscy pozostali gracze również nie spasują. W każdej porze roku, gracz, który jest najwyżej na Torze Pobudki wykonuje akcje jako pierwszy, następnie gracz poniżej.

WIOSNA	LATO	JESIEŃ	ZIMA
1	€1	1	
2	€1		odśwież
3	2	wszystkie	
4			wszystkie
5	3		€1
6			weź 1 z jesieni
7	na ten rok	4	

Gracz 1 i gracz 4 już spasowali, aby przejść do jesieni i otrzymali swoje bonusy. Gracz 2 i gracz 3 wciąż wykonują swoje tury w lecie. Kiedy gracz 2 spasuje, aby przejść do jesieni, jego wszystkie grona dojrzeją. Kiedy gracz 3 spasuje, otrzyma on kartę Zimowego Gościa.

Jeśli spasujesz w zimie natychmiast wykonaj 5 kroków od prawej do lewej, które opisano pod Torem Pobudki.



Pole **ZARABIASZ** 1 jest zawsze dostępne dla każdego pracownika i nie ogranicza się tylko do zimy.

Po drugiej stronie planszy znajduje się oryginalna plansza do **Viticulture** z opcją grania z odkrytymi kartami (patrz strona 3). Zawiera obszary na szklane znaczniki oraz żetony lirów.

ZAKOŃCZENIE ROKU

Kiedy gracz spasuje w zimie (co może zrobić, nawet jeśli ma pracowników do wykorzystania), to natychmiast wykonuje poniższe czynności:

- Powrót pracowników**
(łącznie z pracownikiem tymczasowym). To może zwolnić zimowe pola akcji.
- Postarzenie gron i wina.**
Należy zwiększyć o 1 wartość wszystkich znaczników gron i wina. Nie można przesuwac znaczników wina do piwnic, które nie zostały jeszcze wybudowane.
- Odrzucenie kart z ręki do 7.**
- Pobranie Wypłaty**
(i ewentualnych bonusów z Konstrukcji).
- Wybór rzędu na Torze Pobudki na kolejny rok.**
W tym dodatku nie przekazuje się znacznika pierwszego gracza (), ponieważ służy on teraz do przypomnienia, aby gracz, który wybrał siódmy rząd w poprzednim roku, umieścił teraz swojego Koguta w pierwszym rzędzie.

CELE PROJEKTANTA

- Szybszy start oraz krótsze rozgrywki (zwłaszcza dla 5-6 graczy).
- Lepsze opcje przy wyborze bonusów w grze dla 2 graczy.
- Więcej decyzyjności graczy (zwłaszcza przy doborze kart).
- Zapewnienie większej zachęty do korzystania z procesu produkcji wina.
- Zwiększenie wpływu monet na budowanie silnika oraz zwycięstwo.
- Zmniejszenie grywalności strategii nie opierających się na tworzeniu wina.
- Dodanie przekonującej, alternatywnej ścieżki na pozyskanie pracowników.
- Dodanie sytuacji na pozytywną interakcję graczy.
- Zapewnienie graczom nagrody za nadwyżkę monet, gron, wina itd.
- Zwiększenie liczby niektórych akcji w późniejszym etapie gry.

GŁÓWNI TESTERZY: Luke Allison, Jared Bangs, Mitch Caudill, Allie Feiner, Jeff Grey, Frank Heeren, Brett Kerr, Nick Korte, Nersi Nikakhtar, George Orbesteanu, Michael Price

TESTERZY: Gray Bangs, Riley Bangs, Mike Bartoo-Abud, Wade Bates, Curt Bougher, Tim Browning, Dan Cameron, Mihai Danila, Garrett Feiner, Aidan Feiner, John Galletta III, Adam Gigous, Lyndsey Grey, Chris Gwaltney, Wanja Heeren, José Hernández, Tim Hucke, Lindsay Judd, Travis Judd, Jim Kangas, Austin Larson, Jordan Latimer, Florin Ilarion Mieritoiu, Chance Remmel, Stephan Rink, Shari Simonds, Megan Sisco, Katie Smith, Wobbly Square

KOREKTORZY WERSJI ANGIELSKIEJ: Brian Chandler, Crystal Nevin, Dana Rickle, Ian Tyrrell, Josh Ward

PROJEKTANCI GRAFICZNI: Karel Titeca, Christine Santana

TLUMACZENIE: Krzysztof Widera

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Katarzyna Jasińska

REDAKCJA WERSJI POLSKIEJ: Adrian Turzański

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Mariusz Rosik, Natalia Turzańska

POZNAJ ZASADY GRY, POCZYTAJ FAQ ALBO ZADAJ PYTANIA

na <https://phalanx.com.pl/games/bordeaux/>

SZUKAJ ODPOWIEDZI I PODZIEL SIĘ ZDJĘCIAMI

na grupie Viticulture na Facebook lub w serwisie BoardGameGeek

POTRZEBUJESZ BRAKUJĄCYCH KOMPONENTÓW?

Odezwiń się do nas na reklamacja@phalanxgames.pl

CHCESZ BYĆ NA BIEŻĄCO?

Subskrybuj nasz comiesięczny newsletter na <https://phalanx.com.pl>



STONEMAIER
GAMES