

Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

VITICULTURE + TUSCANY / WORLD / BORDEAUX

ZIEL DES SPIELS

Errichte ein erfolgreiches Weingut, produziere Wein, erfülle Weinbestellungen und sammle Siegpunkte (SP). Im Hauptmodus gilt **Viticulture mit Tuscany**. Der erweiterte Tuscany-Spielplan ersetzt den Grundspielplan; Grundregeln gelten weiter, soweit Tuscany sie nicht überschreibt. Tuscany erweitert das Spiel auf 4 Jahreszeiten mit Zugtabelle, Einflusskarte, Bauwerkskarten und Spezialarbeitern.

- → **Spielende:** Sobald jemand 25+ SP erreicht, wird das laufende Jahr zu Ende gespielt.
- → **Sieg:** Die meisten SP gewinnen.
- → **Gleichstand:** Mehr Lira → höherer Gesamtwert eigener Weine → höherer Gesamtwert eigener Trauben → geteilter Sieg.
- → **SP-Leiste:** Reicht bis 40; es gibt kein SP-Limit.

SPIELAUFBAU

- → Siehe Viticulture-Grundregel und Tuscany-Regel.
- → **Tuscany-Hauptmodus:** Nutzt den erweiterten Tuscany-Spielplan. Der Grundspielplan wird ersetzt.
- → **Tuscany-Module:** Erweiterter Spielplan, Spezialarbeiter, Bauwerkskarten. Diese Spielhilfe behandelt alle 3 Module als aktiv.
- → **Besucherkarten-Erweiterungen:**
- → **In Vino Veritas:** Besucher in die passenden Sommer-/Winterbesucherstapel einmischen; keine zusätzlichen Regeln.
- → **Besuch aus dem Rheingau:** Alternativ zu den normalen Besucherkarten verwenden/ersetzen; keine zusätzlichen Regeln.
- → **Viticulture World:** Nicht kompatible Besucher aus Grundspiel/Erweiterungen gemäß World-Austauschliste durch schwarze Austauschkarten ersetzen.
- → **Bordeaux:** Separater Alternativmodus; nicht mit Viticulture World kombinieren.
- → **Viticulture World:** Separater kooperativer Modus mit eigenem Spielplan und eigenen Siegbedingungen.

> *Hausregel-Tipp (Offene Auslage): Um das Kartenglück in Tuscany zu reduzieren, wird empfohlen, die offene Kartenauslage aus Bordeaux (je 2 offene Reben und Weinbestellungen) auch im Tuscany-Hauptmodus zu nutzen.*

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- → SP: Siegpunkte.
- → Lira: Geld.
- → Einkommen: Geld am Jahresende gemäß Ertragsrondell und Einkommensbauwerken.
- → Hahn: Marker auf der Zugtabelle.
- → Arbeiter: Wird auf ein Aktionsfeld gesetzt; jeder Arbeiter nur 1× pro Jahr.
- → Großer Arbeiter: Darf auf ein Aktionsfeld gesetzt werden, auch wenn alle verfügbaren Felder dieses Aktionsbereichs besetzt sind.
- → Spezialarbeiter: Arbeiter mit optionaler Sonderfähigkeit; siehe Spezialarbeiter.
- → Aktionsbereich: Gruppe zusammengehöriger Einsetzfelder.
- → Bonusfeld: Gibt den Bonus zusätzlich zur Aktion, wenn die Aktion ausgeführt wird. Bonusfelder sind optional, sofern der Effekt keine Pflicht formuliert.
- → Beliebige Karte: Rebe, Sommerbesucher, Winterbesucher, Weinbestellung oder Bauwerkskarte, falls Bauwerkskarten genutzt werden.
- → Kartensymbol mit +: Ziehe eine neue Karte auf die Hand.
- → Kartensymbol ohne +: Spiele/lege eine Karte aus deiner Hand aus.
- → Gebiet: Feld auf deinem Weingut mit maximalem Rebenwert.
- → Rebe: Karte auf einem Gebiet; erzeugt beim Ernten Trauben.
- → Traube: Marker auf der Weinpresse; rot oder weiß.
- → Wein: Marker im Keller; rot, weiß, Rosé oder Sekt.
- → Weinbestellung: Karte, die bestimmte Weine verlangt und SP/Einkommen gibt.
- → Bauwerkskarte: Orange Tuscany-Karte; zählt zum Handkartenlimit.
- → Baukosten: Kosten von Bauwerken stehen als Münzsymbol auf Tableau oder Karte.
- → Einflussmarker: Sternmarker auf der Tuscany-Einflusskarte.
- → Handkartenlimit: Wird nur am Jahresende geprüft.
- → Offene Informationen: Weingut-Tableaus, verfügbare Arbeiter, Lira, SP, Einkommen, Trauben, Weine und Kartenanzahl sind offen.
- → Geheime Informationen: Handkarteninhalte bleiben geheim.
- → Negatives Einkommen: Einkommen kann durch Effekte sinken; nutze den Wert, den Skala bzw. Effekt erlaubt.

SPIELABLAUF – TUSCANY-HAUPTMODUS

Ein Jahr besteht aus **Frühling → Sommer → Herbst → Winter → Jahresende**. Du bist in einer Jahreszeit reihum am Zug, bis du passt und in die nächste Jahreszeit wechselst. Arbeiter bleiben bis zum Jahresende stehen.

[01] ZUGTABELLE

- → **Startposition:** Zu Spielbeginn wählt zufällig jemand zuerst eine Frühlingsposition; danach im Uhrzeigersinn. Platz 1 darf zu Beginn nicht gewählt werden.
- → **Frühlingsstarter-Figur:** Wird in Tuscany nicht normal weitergegeben. Sie liegt als Erinnerung auf der Zugtabelle und markiert die Sonderregel für Platz 7.
- → **Reihenfolge:** Der oberste Hahn auf der Zugtabelle beginnt jede Jahreszeit.
- → **Zeile behalten:** Während des Jahres bleibst du in derselben Zeile. Beim Passen rückst du nur 1 Spalte nach rechts.
- → **Bonus erhalten:** Erhalte den Bonus deiner neuen Spalte, sobald du in diese Jahreszeit wechselst.
- → **Winter-Passen:** Wenn du im Winter passt, wählst du deine neue Frühlingsposition für das nächste Jahr.
- → **Platz 7:** Wer im Winter auf Platz 7 steht, muss für das neue Jahr Platz 1 wählen. Dies ist die einzige Möglichkeit, auf Platz 1 zu kommen.
- → **Jahreswechsel:** Wenn alle Spieler ihr Jahresende beendet und eine neue Frühlingsposition gewählt haben, beginnt das nächste Jahr.

[02] FRÜHLING

Wähle in Zugreihenfolge:

- → **Arbeiter einsetzen:** Setze 1 Arbeiter auf ein grünes Aktionsfeld oder ein persönliches Aktionsfeld, das nutzbar ist.
- → **Passen:** Rücke deinen Hahn in die Sommer-Spalte. Erhalte den Sommerbonus deiner Zeile.
- → **Blockade:** Nach dem Passen setzt du in dieser Jahreszeit keine Arbeiter mehr ein.
- → **Arbeiter bleiben stehen:** Eingesetzte Arbeiter bleiben bis Jahresende dort.

[03] SOMMER

> *Sommeraktionen beginnen erst, wenn alle Spieler in die Sommer-Spalte gewechselt sind.*

Wähle in Zugreihenfolge Arbeiter einsetzen oder passen.

- → **Rebenkarte ziehen:** Ziehe gemäß Aktionsfeld grüne Rebenkarten. Bonusfelder können zusätzliche Karten geben.
- → **Rebe pflanzen:** Lege 1 Rebenkarte auf ein eigenes unverkauftes Gebiet.
- → **Sommerbesucher spielen:** Spiele 1 Sommerbesucher und führe den Text sofort aus. Zahle Kosten, falls verlangt.
- → **Bauwerk errichten:** Zahle Lira und errichte 1 Grundbauwerk oder 1 Bauwerkskarte.
- → **Gebiet kaufen/verkaufen:** Kaufe ein verkauftes Gebiet zurück oder verkaufe ein unbepflanztes Gebiet gemäß Wert.
- → **Tour anbieten:** Erhalte Lira gemäß Aktionsfeld; Bonusfelder können SP oder weitere Effekte geben.
- → **Handel / Tausche 1 gegen 1:** Nutze das Tuscany-Handelsfeld gemäß Symbolen.
- → **Passen:** Rücke in die Herbst-Spalte und erhalte den Herbstbonus deiner Zeile.

[04] HERBST

- → **Kein automatischer Grundspiel-Herbst:** In Tuscany ziehst du nicht automatisch eine Besucherkarte.
- → **Zugtabellenbonus:** Erhalte nur den auf deiner Zeile abgebildeten Herbstbonus.
- → **Cottage:** Falls du das Cottage gebaut hast, ziehe zusätzlich 1 beliebige Besucherkarte.
- → **Passen:** Rücke in die Winter-Spalte und erhalte den Winterbonus deiner Zeile.

[05] WINTER

Wähle in Zugreihenfolge Arbeiter einsetzen oder dein Jahr beenden.

- → **Wein herstellen:** Stelle bis zu 2 Weine her.

> *Siehe [D] Wein herstellen & Keller*

- → **Winterbesucher spielen:** Spiele 1 Winterbesucher und führe den Text sofort aus.
- → **Arbeiter ausbilden:** Zahle Kosten; neue Arbeiter sind erst ab dem nächsten Jahr verfügbar, außer ein Effekt sagt anderes.
- → **Gebiet ernten:** Ernte 1 Gebiet. Jedes Gebiet nur 1× pro Jahr.
- → **Weinbestellung erfüllen:** Gib passende Weine ab; erhalte SP und erhöhe Einkommen gemäß Karte.
- → **Wein verkaufen:** Verkaufe 1 Wein gemäß Tuscany-Aktion.
- → **Einfluss setzen/verschieben:** Nutze Sternsymbole, um Einflussmarker auf der Einflusskarte zu setzen oder zu verschieben.
- → **Trauben reifen:** Falls deine Zugtabellenposition diesen Bonus zeigt, reife alle eigenen Trauben sofort zusätzlich zum Jahresende.
- → **Passen:** Führe sofort dein Jahresende aus.

[06] JAHRESENDE

> *Führe diese Schritte **sofort** aus, wenn du im Winter passt.*

01. **Arbeiter zurücknehmen:** Nimm alle eigenen Arbeiter zurück, auch Spezialarbeiter und Wanderarbeiter.

> *Dadurch können Winterfelder für andere Spieler wieder frei werden.*

02. **Trauben und Weine reifen:** Erhöhe jeden eigenen Trauben- und Weinmarker um 1, soweit möglich.

> *Wein darf nicht in einen nicht errichteten Keller hineinreifen.*

03. **Handkarten reduzieren:** Reduziere auf 7 Handkarten. Bauwerkskarten zählen mit.
04. **Einkommen erhalten:** Erhalte Lira gemäß Ertragsrondell und Einkommensbauwerken.
05. **Zugposition wählen:** Wähle eine freie Frühlingsposition für das nächste Jahr.

> *Wer auf Platz 7 stand, muss Platz 1 wählen.*

AKTIONEN IM DETAIL

[A] ARBEITER EINSETZEN

- → **Verfügbare Felder:**
- → **2 Spieler:** Nur linkes Feld.
- → **3–4 Spieler:** Linkes und mittleres Feld.
- → **5–6 Spieler:** Alle Felder.
- → **Besetzte Felder:** Ein Einsetzfeld kann nur 1 Arbeiter enthalten.
- → **Großer Arbeiter:** Darf eingesetzt werden, auch wenn alle für die Spielerzahl verfügbaren Felder eines Aktionsbereichs besetzt sind.
- → **Bonus:** Erhalte den Bonus nur, wenn dein Arbeiter auf einem Bonusfeld steht und du die Hauptaktion ausführst.
- → **Großer Arbeiter auf Bonus:** Erhält nur dann den Bonus, wenn er tatsächlich auf einem Bonusfeld steht.
- → **Persönliche Aktionsfelder:** Darfst du mit eigenen Arbeitern nutzen; niemals persönliche Felder anderer Spieler.
- → **Ein Arbeiter pro Jahr:** Jeder Arbeiter darf nur 1× pro Jahr eingesetzt werden.

[B] REBEN & GEBIETE

- → **Pflanzen:** Lege 1 Rebenkarte auf ein eigenes unverkauftes Gebiet.
- → **Gebietsmaximum:** Summe der Rebenwerte auf einem Gebiet darf dessen Maximalwert nicht überschreiten.
- → **Voraussetzungen:** Spalier und/oder Bewässerung müssen vor dem Pflanzen gebaut sein, falls die Rebe sie verlangt.
- → **Verkaufte Gebiete:** Können nicht bepflanzt oder geerntet werden.
- → **Rebenfarben:** Reben können rot, weiß oder rot/weiß sein; beim Ernten zählen die Farbsymbole.
- → **Reben bleiben:** Reben bleiben auf dem Gebiet, bis ein Effekt sie entfernt.

[C] ERNTEN & TRAUBEN

- → **Ernten:** Wähle 1 eigenes unverkauftes Gebiet mit mindestens 1 Rebe.
- → **Nur 1× pro Jahr:** Jedes Gebiet darf pro Jahr nur einmal geerntet werden.
- → **Rote Reben:** Addiere die roten Rebenwerte auf dem Gebiet und erhalte 1 rote Traube.
- → **Weiße Reben:** Addiere die weißen Rebenwerte auf dem Gebiet und erhalte 1 weiße Traube.
- → **Rot/weiße Reben:** Zählen beim Ernten für beide Farben entsprechend ihrer Farbsymbole.
- → **Feld belegt:** Lege die Traube auf den nächstniedrigeren freien Wert derselben Farbe.
- → **Kein gültiges Feld:** Die Traube verfällt.
- → **Trauben bleiben:** Trauben bleiben auf der Weinpresse, bis du sie nutzt, verkaufst oder ein Effekt sie entfernt.
- → **Reifung:** Trauben reifen am Jahresende um 1, bis zur Obergrenze.

[D] WEIN HERSTELLEN & KELLER

- → **Bis zu 2 Weine:** Eine Herstellungsaktion erlaubt bis zu 2 Weinmarker, sofern die Aktion nichts anderes sagt.
- → **Rotwein:** 1 rote Traube → 1 roter Wein mit dem Traubenwert.
- → **Weißwein:** 1 weiße Traube → 1 weißer Wein mit dem Traubenwert.
- → **Rosé:** 1 rote + 1 weiße Traube → 1 Rosé mit Wert = Summe der verwendeten Trauben.
- → **Sekt:** 2 rote + 1 weiße Traube → 1 Sekt mit Wert = Summe der verwendeten Trauben.
- → **Kellerpflicht:** Du darfst Wein nur herstellen, wenn du ihn in einem errichteten Keller lagern kannst.
- → **Kleiner Keller:** Nur niedrige Weinwerte.
- → **Mittlerer Keller:** Erlaubt mittlere Werte.
- → **Großer Keller:** Erlaubt hohe Werte sowie Rosé/Sekt gemäß Tableau.
- → **Feld belegt:** Lege Wein auf den nächstniedrigeren freien zulässigen Wert.
- → **Kein gültiges Feld:** Der Wein kann nicht hergestellt werden.
- → **Wein bleibt:** Weinmarker bleiben im Keller, bis du ihn nutzt, verkaufst oder ein Effekt ihn entfernt.
- → **Reifung:** Wein reift am Jahresende um 1, aber nie in einen nicht errichteten Keller.

[E] BESUCHERKARTEN

- → **Sommerbesucher:** Nur über Sommerbesucher-Aktion oder passenden Effekt spielen.
- → **Winterbesucher:** Nur über Winterbesucher-Aktion oder passenden Effekt spielen.
- → **Soforteffekt:** Führe den Kartentext sofort aus.
- → **Kosten:** Zahle alle geforderten Kosten, um den Effekt zu nutzen.
- → **Oder:** Wähle genau 1 Option.
- → **Und/oder:** Wähle beliebige Optionen, deren Bedingungen du erfüllen kannst.
- → **„Wähle 1“:** Bleibt genau 1 Option, auch wenn ein anderer Effekt „oder“ verändert.
- → **Nicht erfüllbar:** Führe nur legale Teile aus, falls der Kartentext dies erlaubt; sonst darfst du die Option nicht wählen.
- → **Bauwerks-Besuchereffekte:** Besuchereffekte mit Bauwerken dürfen keine Bauwerke errichten, deren Voraussetzungen, Kosten oder Einschränkungen der Effekt nicht erlaubt.
- → **Kartentext vor Grundregel:** Eindeutiger Kartentext überschreibt allgemeine Regeln.

[F] WEINBESTELLUNGEN

- → **Erfüllen:** Gib passende Weinmarker aus deinem Keller ab.
- → **Mindestwerte:** Weinwerte dürfen Forderung übertreffen.
- → **Belohnung:** Erhalte sofort SP und erhöhe Einkommen gemäß Karte.
- → **Einkommenslimit:** Einkommen über das Maximum hinaus verfällt.
- → **Spielende:** Erreicht jemand dadurch 25+ SP, wird das Spielende am Ende des laufenden Jahres ausgelöst.

[G] GRUNDBAUWERKE

- → **Spalier:** Erlaubt Reben, die Spalier verlangen.
- → **Bewässerung:** Erlaubt Reben, die Bewässerung verlangen.
- → **Windmühle:** Gibt SP beim Pflanzen gemäß Gebäudetext.
- → **Gespann:** Persönliches Aktionsfeld für Ernte/Entwurzeln gemäß Tableau.
- → **Cottage:** Gibt im Herbst zusätzliche Besucherkarte.
- → **Degustationsraum:** Gibt SP gemäß Gebäudetext bei Tour/Bedingung.
- → **Mittlerer Keller:** Erlaubt mittlere Weinwerte.
- → **Großer Keller:** Erlaubt hohe Weinwerte und entsprechende Weinsorten.
- → **Dauerhaft:** Errichtete Bauwerke bleiben dauerhaft, außer ein Effekt entfernt sie.

[H] TUSCANY-BAUWERKSKARTEN

Bauwerkskarten werden auf der Hand gehalten, zählen zum Handkartenlimit und können über die 4. und 7. Zeile der Zugtabelle sowie über Lucca gezogen werden.

- → **Errichten:** Setze einen Arbeiter auf „Errichte ein Bauwerk“, zahle die Kosten oben links und lege die Karte aus.
- → **Platzierung:** Lege sie auf ein freies Feld deiner Tableau-Erweiterung oder auf ein leeres eigenes Gebiet.
- → **Leeres Gebiet:** Keine Reben und keine Bauwerke dort.
- → **Sofort-SP:** Jede errichtete Bauwerkskarte gibt sofort 1 SP.
- → **Entfernen:** Setze einen Arbeiter auf das entsprechende Aktionsfeld deiner Tableau-Erweiterung und wirf die Bauwerkskarte ab. Du verlierst keine SP.
- → **Aktionsbauwerk:** Enthält ein persönliches Aktionsfeld, das 1× pro Jahr in beliebiger Jahreszeit genutzt werden darf. Kosten stehen unter dem Feld, Nutzen in der Mitte.
- → **Großer Arbeiter:** Darf seine Sonderfähigkeit nicht nutzen, um auf ein bereits besetztes Aktionsfeld einer Bauwerkskarte zu gehen.
- → **Verstärkungsbauwerk:** Gibt dauerhaften Bonus.
- → **Einkommensbauwerk:** Gibt Bonus am Jahresende während „Einkommen erhalten“.
- → **Statue:** Gibt 1 SP am Jahresende, nicht während des Jahres; dieser SP kann das Spielende nicht auslösen.

[I] EINFLUSSKARTE

Die Einfluss-Aktion erlaubt dir, Regionen der Toskana zu beeinflussen. Setzt du einen Arbeiter auf „Setze oder verschiebe [Stern]“ oder erhältst du ein Sternsymbol, setzt du 1 eigenen Einflussmarker auf die Einflusskarte. Du erhältst sofort den abgebildeten Bonus der gewählten Region. Ein gesetzter Stern kehrt nie in deinen Vorrat zurück. Hast du alle Sterne gesetzt, darfst du stattdessen 1 eigenen Stern in eine andere Region verschieben; beim Verschieben erhältst du keinen Sofortbonus. Du darfst nie Sterne anderer Spieler verschieben. Bei Spielende erhält nur der Spieler mit den meisten Sternen in einer Region die dort angegebenen SP; bei Gleichstand erhält niemand die Punkte dieser Region. Die Tuscany-Regel nennt außerdem eine optionale Variante ohne Spielendpunkte der Einflusskarte, empfohlen für 2 Spieler.

- → **Stern einsetzen:** Setze 1 eigenen Stern aus deinem Vorrat in 1 Region und erhalte den Sofortbonus.
- → **Stern verschieben:** Verschiebe 1 eigenen bereits gesetzten Stern; erhalte keinen Sofortbonus.
- → **Zusatz-Sternbonus:** Der Bonus der Einfluss-Aktion erlaubt 1 zusätzlichen Stern einzusetzen oder zu verschieben.
- → **Lucca:** Region für Bauwerkskarten. Bauwerkskarten können über Lucca gezogen werden.
- → **Mehrheitenwertung:** Nur alleinige Mehrheit zählt. Gleichstand = keine SP für diese Region.
- → **2-Spieler-Variante:** Einflusskarte kann ohne Spielendpunkte gespielt werden; Sofortboni bleiben aktiv.

[J] SPEZIALARBEITER

Bei Spielbeginn werden 2 der 11 Spezialarbeiter zufällig bestimmt; nur diese können in dieser Partie ausgebildet werden. Im 2-Spieler-Spiel wird der Gastwirt ersetzt, falls er gezogen wird. Spezialarbeiter kosten bei der Ausbildung zusätzlich zum normalen Ausbildungspreis +1 Lira, jeder Spieler darf pro Spezialarbeiter-Art höchstens 1 besitzen, und es gilt weiterhin das Maximum von 6 Arbeitern. Neue Spezialarbeiter sind erst ab dem nächsten Jahr nutzbar. Fähigkeiten, die beim Einsetzen ausgelöst werden, passieren vor der Aktion, außer eine Karte sagt anderes.

- → **Landwirt:** Beim Einsetzen auf dem Spielplan erhältst du genau 1 beliebigen Bonus dieses Aktionsbereichs, auch ohne Bonusfeld. Alle Boni des Bereichs sind verfügbar, unabhängig von Spielerzahl.
- → **Mafioso:** Wenn du ihn auf ein Aktionsfeld ohne Bonus setzt, darfst du die Aktion zweimal nacheinander ausführen. Du darfst keine Grundregel brechen; z. B. kein Gebiet zweimal im selben Jahr ernten.
- → **Koch:** Darf auf ein Aktionsfeld mit gegnerischer Figur gesetzt werden. Die gegnerische Figur wird an ihren Besitzer zurückgestoßen und darf in diesem Jahr erneut eingesetzt werden. Koch darf keinen Koch zurückstoßen.
- → **Gastwirt:** Wenn du ihn auf ein Aktionsfeld setzt, darfst du 1 Lira an einen Mitspieler zahlen, der im selben Aktionsbereich bereits eine Figur hat, um zufällig 1 Besucherkarte aus dessen Hand zu stehlen. Wähle vorher Sommer- oder Winterbesucher. Nicht im 2-Spieler-Spiel.
- → **Professor:** Wenn du ihn einsetzt, darfst du 1 Arbeiter zurücknehmen, den du in der aktuellen Jahreszeit bereits eingesetzt hast. Dieser Arbeiter darf dieses Jahr erneut eingesetzt werden.
- → **Soldat:** Solange er auf einem Aktionsfeld des Spielplans steht, müssen Mitspieler dir 1 Lira zahlen, wenn sie einen Arbeiter in diesen Aktionsbereich setzen. Figuren dürfen dort auch eingesetzt werden, wenn alle Aktionsfelder besetzt sind.
- → **Politiker:** Wenn du ihn auf ein Bonusfeld des Spielplans setzt, darfst du 1 Lira an die Bank zahlen, um den Bonus ein zweites Mal zu erhalten. Erst nach Aktion und erstem Bonus entscheiden.
- → **Orakel:** Wenn du durch sein Einsetzen Karten ziehst, ziehe 1 zusätzliche Karte und behalte 1 davon. Nur 1× pro Zug.
- → **Kaufmann:** Wenn du ihn auf dem Spielplan einsetzt, nachdem alle Mitspieler bereits in die nächste Jahreszeit gewechselt sind, ziehe nach der Aktion 1 beliebige Karte.
- → **Reisender:** Darf auf ein beliebiges freies Aktionsfeld einer bereits vergangenen Jahreszeit dieses Jahres gesetzt werden. Auch Felder, die wegen Spielerzahl nicht verfügbar wären. Aktion sofort ausführen.
- → **Bote:** Darf auf ein Aktionsfeld einer zukünftigen Jahreszeit dieses Jahres gesetzt werden. Wenn du später erstmals in dieser Jahreszeit am Zug bist, führst du die Bote-Aktion aus, statt einen Arbeiter einzusetzen. Falls das Feld einen Bonus hat und du die Aktion nicht ausführen kannst, erhältst du keinen Bonus; dein Zug endet sofort.
- → **Automa:** Entferne Koch, Gastwirt, Kaufmann und Soldat aus dem Spezialarbeiter-Vorrat. Automa erhält bei Spielende ebenfalls SP durch die Einflusskarte.

SPIELENDE & WERTUNG – TUSCANY

- → **Auslöser:** Jemand erreicht 25+ SP.
- → **Zeitpunkt:** Spiel endet am Ende des laufenden Jahres.
- → **Weiter spielen:** Alle Spieler führen das Jahr normal zu Ende.
- → **Jahresende ausführen:** Einkommen, Reifung, Handkartenlimit usw. werden noch abgehandelt.
- → **Einflusskarte:** Addiere Spielendpunkte der Einflusskarte.
- → **Sieg:** Höchste SP.
- → **Gleichstand:** Mehr Lira → höherer Weinwert → höherer Traubenwert → geteilter Sieg.

ALTERNATIVER MODUS: VITICULTURE WORLD

Viticulture World ist kooperativ: Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Ihr habt 6 Jahre, und am Ende müssen alle jeweils 25 SP erreicht haben und der Einflussmarker muss das Ende der geteilten Einflussleiste erreichen.

WORLD-SPIELAUFBAU

- → **Spielplan:** Nutze den Viticulture-World-Spielplan. Falls ihr mit **Tuscany**-Bauwerkskarten spielt, nutze die Seite mit orangefarbenen Feldern.
- → **Grundmaterial:** Nutze Weingut-Tableaus, Gebietskarten und Grundspielkarten, soweit World sie nicht ersetzt.
- → **Besucher-Erweiterungen:**
- → **In Vino Veritas:** Besucher einfach in die passenden Sommer-/Winterbesucherstapel einmischen; keine Sonderregeln nötig.
- → **Besuch aus dem Rheingau:** Alternativ zu den normalen Besucherkarten verwenden/ersetzen; keine Sonderregeln nötig.
- → **Kartenersatz:** Nicht nutzbare Karten aus Grundspiel oder Erweiterungen, die auf der World-Austauschliste stehen, dauerhaft durch schwarze Austauschkarten ersetzen. Wird eine solche schwarze Karte in World aufgedeckt, wirf sie ab und ziehe erneut.
- → **Arbeiter:** Du startest immer mit 4 normalen Arbeitern und 1 großem Arbeiter.
- → **Hüte:** Setze 2 normalen Arbeitern gelbe Hüte und 2 normalen Arbeitern blaue Hüte auf.
- → **Gelbe Hüte:** Sommerarbeiter.
- → **Blaue Hüte:** Winterarbeiter.
- → **Großer Arbeiter:** Trägt nie einen Hut.
- → **Wanderarbeiter:** Trägt nie einen Hut.
- → **Weinflasche:** Stelle sie in die Mitte des Ertragsrondells.
- → **Korken:** Stelle ihn auf „Start" der SP-Leiste.
- → **Rote/blaue Karten:** Ziehe je 1 rote und 1 blaue Karte und erhalte deren Startboni. Trotz dieser Karten startest du immer mit 4 normalen und 1 großem Arbeiter; Papa Rafael und Papa Gary werden für World nicht empfohlen.
- → **Einflussmarker:** Lege den Einflussmarker auf das Feld der Einflussleiste, das der Spielerzahl entspricht.
- → **Jahresanzeiger:** Lege die Traube auf Feld 1 der Jahresleiste.
- → **Innovationen H/N:** Nur im Solo-Spiel; bei mehreren Spielern direkt in der Schachtel lassen.
- → **Bordeaux:** Nicht kombinieren.

WORLD-BEGRIFFE

- → **Kooperativ:** Alle gewinnen oder verlieren gemeinsam.
- → **Jahresmarker:** Zählt die 6 Jahre.
- → **Einflussmarker:** Gemeinsamer Fortschritt auf der Einflussleiste.
- → **Korken:** Persönlicher SP-Marker; alle müssen 25 erreichen.
- → **Saisonarbeiter:** Arbeiter mit Hut; nur in passender Saison nutzbar.
- → **Gelber Hut:** Sommerarbeiter.
- → **Blauer Hut:** Winterarbeiter.
- → **Ausgebildeter Arbeiter:** Arbeiter ohne Hut; auch großer Arbeiter und Wanderarbeiter zählen für ovale Innovationen als ausgebildet.
- → **Innovation:** Plättchen, das Aktionen verbessert oder neue Einsetzfelder schafft.
- → **Kontinent:** Szenario mit eigener Kontinentkarte und Ereignissen.

WORLD-KONTINENTE & EREIGNISSE

- → **Kontinent wählen:** Wähle 1 Kontinent. Für die erste Partie empfiehlt die Regel Grüntal; weitere Kontinente können in angegebener Schwierigkeitsreihenfolge gespielt werden.
- → **Kontinentkarten:** Lies Kontinent-, Aufbau- und Regelkarten laut vor und befolge deren Aufbauanweisungen.
- → **Erste Partie eines Kontinents:** Nutze nur Ereigniskarten 1–6 dieses Kontinents. Lege sie so als Stapel, dass Karte 1 oben und Karte 6 unten liegt.
- → **Weitere Partien:** Mische alle Ereigniskarten dieses Kontinents und nutze 6 zufällige Karten als Ereignisstapel.
- → **Ereignismarker:** Liegt ein Ereignis auf einer bestimmten Aktion, lege den Ereignismarker als Erinnerung auf diese Aktion.
- → **Einflussquellen:** Zusätzliche Einflussquellen sind kontinentabhängig.

WORLD-SPIELABLAUF

[VW-01] FRÜHLING

01. **Ereigniskarte aufdecken:** Deckt die nächste Ereigniskarte des Kontinents auf und beachtet ihre Regel für dieses Jahr.
02. **Alte Innovationen abräumen:** Entfernt nicht genommene Innovationsplättchen.
03. **Neue Innovationen aufdecken:** Deckt neue rechteckige/ovale Innovationen gemäß Spielplan auf.
04. **Aufstehzeit wählen:** Setzt eure Hähne auf freie Felder des äußeren Rings.
05. **Bonus erhalten:** Erhalte sofort den gewählten Frühlingsbonus.
06. **Reihenfolge:** Sommer und Winter laufen ab 12 Uhr im Uhrzeigersinn.

[VW-02] SOMMER

- → **Zugoption:** Setze 1 passenden Arbeiter auf ein verfügbares Sommer- oder Ganzjahresfeld.
- → **Sommerarbeiter:** Gelbe Saisonarbeiter dürfen nur im Sommer eingesetzt werden.
- → **Ausgebildete Arbeiter:** Dürfen auf passende Felder gemäß World-Regeln.
- → **Großer Arbeiter:** Funktioniert wie üblich; beim Tauschen darf er 1× nehmen und/oder 1× geben.
- → **Innovation nutzen:** Falls ein Aktionsfeld durch Innovation verändert ist, gilt das Plättchen.
- → **Passen:** Wechsel in den inneren Ring und wähle deinen Herbstbonus.

[VW-03] HERBST

- → **Herbstbonus:** Wähle beim Übergang vom Sommer in den Herbst 1 verfügbaren Herbstbonus.
- → **Kein voller Arbeiterabschnitt:** Herbst ist in World keine vollständige Einsetzphase wie **Tuscany**-Herbst.
- → **Cottage:** Falls relevant, ziehe zusätzlich Besucherkarte gemäß Cottage-Regel.

[VW-04] WINTER

- → **Zugoption:** Setze 1 passenden Arbeiter auf ein verfügbares Winter- oder Ganzjahresfeld.
- → **Winterarbeiter:** Blaue Saisonarbeiter dürfen nur im Winter eingesetzt werden.
- → **Besucher spielen / Wein herstellen / Bestellung erfüllen:** Nutze die World-Aktionsfelder.
- → **Einfluss:** Erhalte Einfluss durch World-Aktionen, Ereignisse, Kontinentregeln und Bestellungen, sofern angegeben.
- → **Passen:** Führe sofort dein persönliches Jahresende aus.

[VW-05] WORLD-JAHRESENDE

01. **Arbeiter zurücknehmen.**

> *Dadurch können Winteraktionen für andere Spieler wieder frei werden.*

02. **Trauben und Wein reifen lassen.**
03. **Handkarten auf 5 reduzieren.**
04. **Einkommen erhalten.**
05. **Jahresmarker vorsetzen:** Erst wenn alle gepasst haben.
06. **Nach Jahr 6:** Prüft beide Siegbedingungen: Alle Korken mindestens auf 25 und Einflussmarker am Ende der Einflussleiste. Sind beide Bedingungen erfüllt, gewinnt ihr gemeinsam; sonst verliert ihr gemeinsam.

WORLD-AKTIONSKATALOG

- → **Pflanze:** Pflanze Reben gemäß Grundregel.
- → **Ernte ein Gebiet:** Ernte 1 Gebiet gemäß Grundregel.
- → **Tausche 1 gegen 1:** Tausche gemäß Symbolik.
- → **Großer Arbeiter beim Tauschen:** Darf 1× nehmen und/oder 1× geben.
- → **Verkaufe 1 Traube:** Verkaufe 1 Traube für Lira in Höhe ihres Werts.
- → **Ziehe:** Ziehe Karten gemäß Aktionssymbol.
- → **Tour:** Erhalte Lira gemäß Aktionsfeld.
- → **Stelle bis zu 2 Weine her:** Nutze normale Weinherstellung.
- → **Errichte ein Bauwerk:** Nur relevant, wenn ihr mit Bauwerkskarten spielt.
- → **Bilde 1 Arbeiter aus:** Zahle die Kosten und entferne 1 Hut von einem Saisonarbeiter; das kann auch der ausführende Arbeiter sein. Der Arbeiter ist danach ausgebildet und erhält Boni ovaler Innovationen. Großer Arbeiter und Wanderarbeiter tragen nie Hüte und erhalten ovale Boni immer.
- → **Verkaufe 1 Wein:** Entferne 1 Wein aus deinem Keller und erhalte Lira entsprechend seines Weinwerts.
- → **Einfluss:** Zahle 8 Lira, um 1 Einfluss auf der Einflussleiste zu erhalten; weitere Einflussquellen hängen vom Kontinent ab.
- → **Innovation F:** Kaufe oder verkaufe 1 Traube; Verkauf funktioniert wie im Grundspiel.
- → **Erfülle:** Erfülle 1 Weinbestellung; beachte World-Effekte und Einflussquellen auf Spielplan/Kontinentkarten.

WORLD-INNOVATIONEN

- → **Nehmen:** Zahle die Kosten der Innovationsaktion und nimm 1 verfügbares Innovationsplättchen.
- → **Kein sofortiger Ersatz:** Neue Innovationen kommen erst im nächsten Frühling.
- → **Platzieren:** Lege das Plättchen auf eine passende Aktion.
- → **Überdeckter Bonus:** Wenn du ein Bonusfeld überdeckst, erhältst du diesen Bonus.
- → **Überdeckte Kosten:** Wenn du Kosten überdeckst, musst du sie bezahlen oder ein anderes Feld wählen.
- → **Rechteckige Innovation:** Ersetzt oder verbessert die Aktion.
- → **Ovale Innovation:** Erlaubt beliebig vielen Arbeitern, diese Aktion zu nutzen.
- → **Bonus ovaler Innovationen:** Nur ausgebildete Arbeiter, großer Arbeiter und Wanderarbeiter erhalten den ovalen Bonus. Saisonarbeiter erhalten ihn nicht.

WORLD-SIEG & NIEDERLAGE

- → **Zeitpunkt:** Ende von Jahr 6.
- → **Siegbedingung 1:** Jeder Spieler hat mindestens 25 SP.
- → **Siegbedingung 2:** Einflussmarker erreicht das Ende der Einflussleiste.
- → **Gemeinsamer Sieg:** Beide Bedingungen erfüllt.
- → **Gemeinsame Niederlage:** Mindestens 1 Bedingung nicht erfüllt.

ALTERNATIVER MODUS: BORDEAUX

Bordeaux nutzt dieselben Grundregeln, Spielziele und Weinherstellungsprozesse wie Viticulture, aber einen alternativen Spielplan mit 4 vollwertigen Jahreszeiten, Zugtabelle, Handelsmarkt und Kartenauslage. **Bordeaux** ist mit Viticulture-Erweiterungen kombinierbar, außer mit **Viticulture World**.

BORDEAUX-SPIELAUFBAU

- → **Gebiete:** Nur dein 6er-Gebiet startet offen; die beiden anderen Gebiete starten verkauft.
- → **Marker:** Nimm 4 Spielsteine deiner Farbe und 1 Übersichtskarte.
- → **Kartenauslage:** Nach dem Mischen 2 Rebenkarten und 2 Weinbestellungen offen auslegen. Diese können während der Spielvorbereitung nicht gezogen werden.
- → **Startressourcen:** Zusätzlich zu den Vorteilen deiner roten und blauen Karte startest du mit den auf dem **Bordeaux**-Plan angegebenen Zusatzressourcen: Traube Wert 2, Wein Wert 1, Einkommen 1 und 4 Spielsteine.
- → **Bauwerkskarten:** Keine offene Bauwerksauslage. Falls du mit **Tuscany**-Bauwerkskarten spielst, draftest du 4 Bauwerkskarten: Wähle 1, gib den Rest weiter, bis alle verteilt sind.
- → **Spezialarbeiter:** Die Module und Spezialarbeiter aus **Tuscany** sind voll kompatibel und können gemäß den bekannten **Tuscany**-Regeln verwendet werden.
- → **Beliebige Karte:** In **Bordeaux** können graue „beliebige Karte"-Symbole Bauwerkskarten ziehen. Ziehst du eine Bauwerkskarte mit Sternsymbol, wirf sie ab und ziehe eine andere.
- → **Startposition:** Reihum freie Frühlingsfelder wählen; Platz 1 ist zu Beginn nicht wählbar.

BORDEAUX-SPIELABLAUF

- → **Zugoption:** Setze 1 verfügbaren Arbeiter auf ein für die Spielerzahl verfügbares Feld oder passe in die nächste Jahreszeit.
- → **2 Spieler:** Nur linkes Aktionsfeld.
- → **3–4 Spieler:** Linkes und mittleres Aktionsfeld.
- → **5–6 Spieler:** Alle Aktionsfelder.
- → **Spielende:** 25+ SP lösen das Spielende am Ende des laufenden Jahres aus.

BORDEAUX-AKTIONEN & ÄNDERUNGEN

[BDX-01] FRÜHLING

- → **Zahle für 1 Arbeiter:** Bilde 1 Arbeiter aus; du darfst ihn sofort im Frühling oder Sommer einsetzen.
- → **Besucher spielen:** Wenn du nur 1 Besucher spielst, darfst du auf dieser Aktion ODER als UND behandeln. „Wähle 1" bleibt unverändert.
- → **Weitere Frühlingsaktionen:** Nutze die Aktionsfelder gemäß **Bordeaux**-Spielplan.

[BDX-02] SOMMER

- → **Kaufe oder ernte 1 Gebiet:** Diese Aktion erlaubt Kaufen oder Ernten, nicht Verkaufen.
- → **Pflanze:** Du darfst Voraussetzungen ignorieren: bei 4–6 Reben insgesamt 1 Voraussetzung, bei 7+ Reben insgesamt 2 Voraussetzungen.
- → **Bauwerk errichten:** Du darfst 1 oder 2 Bauwerke bauen. Bei 4–6 Bauwerken erhältst du 1 SP; bei 7+ Bauwerken 2 SP.
- → **Besucher spielen:** Wenn du nur 1 Besucher spielst, darfst du ODER als UND behandeln.
- → **Passen:** Sommer-Passen kann gemäß Zugtabelle Trauben reifen lassen.

[BDX-03] HERBST

- → **Ziehe 1 Weinbestellung:** Wirf beliebig viele Handkarten ab, um 1 Weinmarker mit Wert X zu erhalten.
- → **Ernte bis zu 2 Gebiete:** Erhalte pro geerntetem Gebiet 1 anderen sichtbaren Bonus dieses Aktionsbereichs. Boni erhältst du sofort nach dem jeweiligen Ernten.
- → **Stelle bis zu 2 Weine her:** Du darfst bei jedem der beiden Weine 2 gleichfarbige Traubenmarker kombinieren, um 1 Wein passender Farbe herzustellen. Erhalte 1 SP, wenn du dies mindestens 1× tust. Nicht für Rosé oder Sekt.
- → **Führe 1 andere Aktion aus:** Wähle 1 andere Spielplanaktion aus beliebiger Jahreszeit. Setze keinen weiteren Arbeiter ein und erhalte keinen Bonus des gewählten Einsetzfeldes. Expertinnenvorteile können gelten.

> *Über diese Aktion dürfen auch **orangene Bauwerkskarten** aus **Tuscany** gezogen oder errichtet werden.*

[BDX-04] WINTER

- → **Verkaufe 1 Wein:** Entferne 1 Weinmarker. Der Wert des Weins ist egal; nur die Weinart zählt.
- → **Führe 1 Handel durch:** Nutze den Handelsmarkt. Vor der Aktion darfst du 1 Handelsmarke entfernen, falls der Effekt dies erlaubt.
- → **Stelle 1 Expertin ein:** Lege einen deiner Spielsteine zu einer Aktion; ab dann hast du dort den Expertinnenvorteil.
- → **Tour:** Erhalte Lira pro Arbeiter auf dem Tour-Aktionsbereich gemäß Plan.
- → **Erfülle:** **Bordeaux** gibt dir ein zusätzliches eigenes Feld für Erfüllen.

BORDEAUX-EXPERTINNEN

- → **Grundregel:** Immer wenn du eine Aktion nutzt, bei der du einen Spielstein auf dem zugehörigen Expertinnenfeld hast, darfst du den Expertinnenvorteil nutzen.
- → **Nur bei echter Aktion:** Du darfst keinen Arbeiter einsetzen, nur um den Expertinnenvorteil zu erhalten; du musst die eigentliche Aktion ausführen.
- → **Nicht über Besucherkarten:** Expertinnen geben keinen Vorteil, wenn du über Besucherkarten etwas erhältst, das nur dem Ertrag eines Aktionsfeldes entspricht.
- → **Maximal 1× pro Zug:** Falls nicht ausdrücklich anders erwähnt, erhältst du den Vorteil höchstens 1× pro Zug.

[BDX-E01] FRÜHLINGSEXPERTINNEN

- → **Ziehe 1 Rebe:** Zahle X Lira, um 1 Traube mit Wert X zu erhalten.
- → **Biete 1 Tour an:** Erhalte 1 Lira pro Arbeiter in diesem Aktionsbereich; es zählen alle Arbeiter, nicht nur deine.
- → **Stelle 1 Expertin ein:** Erhalte 1 sichtbaren Bonus der Aktion, bei der du die Expertin einstellst. Jeder sichtbare Bonus ist möglich, auch auf Einsetzfeldern für höhere Spielerzahlen. Den Bonus zu erhalten bedeutet nicht, dass du die Aktion selbst ausführst; dadurch erhältst du nicht zusätzlich den Expertinneneffekt der gewählten Aktion.
- → **Führe 1 Handel durch:** Entferne vor deinem ersten Handel dieses Zuges 1 Handelsmarke. Du darfst nicht handeln, die Marke wieder entfernen und denselben Handel erneut durchführen.

[BDX-E02] SOMMEREXPERTINNEN

- → **Spiele 1 Sommerbesucher:** Spielst du nur 1 Sommerbesucher, darfst du jedes „oder" auf der Karte als „und" behandeln. „Wähle 1" bleibt unverändert. Kosten, die erlauben würden, beide Optionen zu nutzen, werden durch diesen Vorteil negiert. Gilt nur beim Ausspielen der Karte.
- → **Kaufe oder ernte 1 Gebiet:** Erhalte 1 Einkommen.
- → **Errichte Bauwerk:** Du darfst ein zweites Bauwerk bauen; beide müssen bezahlt werden. Hast du danach 4–6 Bauwerke, erhalte 1 SP; bei 7+ Bauwerken erhalte 2 SP.
- → **Pflanze 1 Rebe:** Ignoriere 1 Voraussetzung für Reben, die du in diesem Zug pflanzt. Hast du danach 4–6 gepflanzte Reben, erhalte 1 SP; bei 7+ Reben erhalte 2 SP.

[BDX-E03] HERBSTEXPERTINNEN

- → **Ziehe 1 Weinbestellung:** Wirf beliebig viele Handkarten ab, um 1 Weinmarker mit Wert X zu erhalten.
- → **Ernte bis zu 2 Gebiete:** Erhalte pro geerntetem Gebiet 1 unterschiedlichen sichtbaren Bonus dieses Aktionsbereichs. Boni erhältst du sofort nach dem jeweiligen Ernten.
- → **Stelle bis zu 2 Weine her:** Du darfst bei jedem der beiden Weine 2 gleichfarbige Traubenmarker kombinieren, um 1 Wein der passenden Farbe herzustellen. Erhalte 1 SP, wenn du dies mindestens 1× machst. Nicht für Rosé oder Sekt.
- → **Führe 1 andere Aktion aus:** Wirf alle offenen Karten ab und ersetze sie durch neue Karten vom jeweiligen Stapel, um 1 SP zu erhalten.

[BDX-E04] WINTEREXPERTINNEN

- → **Spiele 1 Winterbesucher:** Spielst du nur 1 Winterbesucher, darfst du jedes „oder" auf der Karte als „und" behandeln. „Wähle 1" bleibt unverändert. Kosten, die erlauben würden, beide Optionen zu nutzen, werden durch diesen Vorteil negiert. Gilt nur beim Ausspielen der Karte.
- → **Bilde 1 Arbeiter aus:** Du darfst den neuen Arbeiter sofort auf ein verfügbares Aktionsfeld im Frühling oder Sommer einsetzen. Führe die Aktion aus und erhalte ggf. den Bonus.
- → **Verkaufe 1 Wein:** Stammt der verkaufte Wein aus dem mittleren Keller, erhalte +2 Lira. Stammt er aus dem großen Keller, erhalte stattdessen +2 SP.
- → **Erfülle 1 Weinbestellung:** Du hast 1 zusätzliches eigenes Aktionsfeld für diese Aktion. Erhöhe als Bonus dein Einkommen um 1.

BORDEAUX-HANDELSMARKT

- → **Handel durchführen:** Wähle 1 zulässige Kombination aus Kosten und Ertrag auf dem Handelsmarkt.
- → **Kosten zahlen:** Zahle die Kosten der gewählten Zeile/Spalte.
- → **Ertrag erhalten:** Erhalte den gewählten Ertrag.
- → **Handelsmarke:** Die Handelsmarke blockiert bzw. markiert die gewählte Kombination gemäß Spielplan.
- → **Expertinnenvorteil:** Mit Expertin bei „Führe 1 Handel durch" darfst du vor deinem ersten Handel dieses Zuges 1 Handelsmarke entfernen.
- → **Kein Sofort-Loop:** Du darfst nicht handeln, dadurch die Marke neu platzieren, sie sofort wieder entfernen und denselben Handel erneut durchführen.
- → **Abwurfbereiche:** **Bordeaux** nutzt eigene Abwurfbereiche gemäß Spielplan.

BORDEAUX-JAHRESENDE & WERTUNG

01. **Arbeiter zurücknehmen.**
02. **Trauben und Weine reifen lassen.**
03. **Auf 7 Karten reduzieren.**
04. **Einkommen kassieren.**
05. **Zugposition wählen.**

- → **Auslöser:** 25+ SP lösen das Spielende am Ende dieses Jahres aus.
- → **Vor dem Passen relevant:** **Bordeaux** präzisiert: Das Spielende wird in dem Jahr ausgelöst, in dem jemand 25+ SP erreicht, bevor er oder sie im Winter passt.
- → **Jahresende vollständig:** Führe noch alle Jahresendeschritte aus, inklusive Einkommen.
- → **Schlussumwandlung:** Wandle danach alle Weine und Trauben in Lira um: Wein für seinen Wert, Trauben für ihren Verkaufspreis.
- → **Lira in SP:** Wandle anschließend je 10 volle Lira in 1 SP um.
- → **Kein SP-Limit:** Es gibt kein Limit für die Endpunktzahl.
- → **Sieg:** Höchste SP. Gleichstände gemäß Viticulture-Wertung.

HÄUFIGE SONDERFÄLLE

- → **Handkartenlimit:** Nur am Jahresende prüfen.
- → **Bauwerkskarten:** Zählen zum Handkartenlimit.
- → **Besetzte Felder:** Der große Arbeiter ignoriert besetzte Aktionsbereiche, aber nicht automatisch jeden Sonderfall von Bauwerkskarten.
- → **Bonus ohne Aktion:** Grundsätzlich kein Bonus, wenn die Aktion nicht ausgeführt wird.
- → **Reifung:** Wein kann nicht in nicht errichtete Keller reifen.
- → **Ein Gebiet pro Jahr:** Jedes Gebiet nur 1× pro Jahr ernten, auch wenn eine Aktion mehrfach ausgeführt wird.
- → **Tuscany-Herbst:** Keine automatische Besucherkarte; nur Zugtabellenbonus und ggf. Cottage.
- → **World:** Handkartenlimit 5 statt 7.
- → **World-Sieg:** Alle müssen 25 SP erreichen; ein einzelner Spieler mit 25 SP reicht nicht.
- → **Bordeaux:** Weinverkauf bewertet die Weinart, nicht den Weinwert.