



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## VINHOS DELUXE 2016 (2-4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

In einem Zeitraum von 6 Jahren versuchen die Spieler in der Rolle von Weinproduzenten in Portugal sich einen Namen und ihre Marke bekannt zu machen, und sich den besten nationalen und internationalen Ruf sichern. Der Wettbewerb ist hart: Nur die besten Marken werden sich bewähren! Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels ist der Sieger.

### SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 2-4** im Handbuch.

### SPIELLENDE

Nach 6 Runden (= 6 Jahren) + 1 Aktion endet das Spiel.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Bago(s):**  
Das Geld im Spiel.

→ **Regionsruhmestmarker:**  
Wirf 1/2 dieser Marker ab, um den Wert des Weines zu steigern.

In der Region **Alentejo** ist jeder Marker **2 Punkte** wert.

Siehe **Wert eines Weines (Wein bewerten)**  
Siehe [ 5.2 ] **Pressemitteilung veröffentlichen (Aktionen)**  
Siehe [ 7 ] **Export (Aktionen)**  
Siehe [ 8 ] **Lokaler Verkauf (Aktionen)**

→ **Länderei:**  
5 Gebiete auf dem Spielertableau.

Innerhalb einer **Länderei** müssen alle **Weingüter dieselbe Region und dieselbe Farbe** teilen!

→ **Magnataktionen (grün):**  
Genau **1 Magnataktionsplättchen** pro **Runde** kann **zusätzlich** zur normalen Aktion genutzt werden. Nach Nutzung werden sie umgedreht. Sie werden einzig **nach der 1. und 2. Messe** wieder verfügbar.

Siehe [ V ] **Weinprobemesse (Spielablauf)**

→ **Multiplikatoren (lila):**  
Multiplikatorplättchen müssen mit einem **Fass** aktiviert werden. Dieses Fass geht damit für den normalen Gebrauch verloren.

Siehe [ V ] **Weinprobemesse (Spielablauf)**

→ **Regionen:**  
In jeder Region gibt es nur **2 rote & 2 weiße** Weingüter.

Siehe **Boni der Regionen**

→ **Siegpunkte:**  
**Grün** = Sofort, **Lila** = zu Spielende.

→ **Wein:**  
Wein wird durch Plättchen dargestellt. Die Nummer gibt die **Qualitätsstufe** des Weines an, die Farbe dessen Art (Rot oder Weiß).

Siehe **Qualitätsstufe eines Weines (Wein bewerten)**

→ **Wein-Experten:**  
Pro Runde ist **genau 1 Experte** einsetzbar (wie Magnataktionsplättchen). Nach Gebrauch der Zusatzaktion erschöpfen (umdrehen). Sie werden einzig **nach der 1. und 2. Messe** wieder verfügbar.

→ **Wein-Bewertungskriterien:**  
**Aroma** (grün), **Alkoholgehalt** (gelb), **Aussehen** (blau) & **Geschmack** (rot).

### WEIN BEWERTEN

#### QUALITÄTSSTUFE EINES WEINES

Die **Qualitätsstufe** eines Weines wird durch die **Zahl im Symbol eines Weinfasses** dargestellt. Alles, was die **Qualitätsstufe eines Weines beeinflusst, ist mit diesem Symbol** versehen.

- +2 Stufe** für jedes **Weingüter der Länderei**.
- +1 Stufe** für jeden **Weinbauern der Länderei**.
- +1 Stufe** für jede **Kellerei der Länderei**.
- +2 Stufen** für jeden **Önologen der Länderei**.
- +3 Stufen** falls **Portwein** hergestellt wird (Region Douro).
- ± Einfluss der Wetterbedingungen** (-2 bis +2 Stufen).

Ein Wein mit der **Qualitätsstufe 0** ist nicht möglich, es gibt keine Plättchen mit dem Wert 0.

Siehe [ I ] **Jahresbeginn (Spielablauf)**

### WERT EINES WEINES

Der **Wert eines Weines** wird durch ein **Kreissymbol mit einem Weinfass** darin dargestellt. Alles, was den **Wert eines Weines beeinflusst, ist mit diesem Symbol** versehen.

- Die **Qualitätsstufe**.
- + 1/3/5 **Punkte** für die **Reifung im Weinkeller**.
- Optional: +1/2 Punkte** für **Regionsruhmestmarker**.
- +1 **Punkt**, falls der Wein aus der **Algarve** kommt.

Siehe **Regionsruhmestmarker (Schlüsselbegriff)**  
Siehe [ 5.2 ] **Pressemitteilung veröffentlichen (Aktionen)**  
Siehe [ 7 ] **Export (Aktionen)**  
Siehe [ 8 ] **Lokaler Verkauf (Aktionen)**

### SPIELABLAUF

Das Spiel dauert **6 Spielrunden**. Jede Spielrunde stellt **1 Jahr** dar. Jedes Jahr besteht aus **5 Phasen**:

- Jahresbeginn**
- Aktionen**
- Unterhalt**
- Produktion**
- Weinprobemesse**

#### [ I ] JAHRESBEGINN

Diese Phase wird in **der ersten Runde übersprungen!**

Das **Jahrgangsplättchen** des vergangenen Jahres wird abgeworfen und das nächste für das aktuelle Jahr aufgedeckt.

Die **Zahl (-2 bis +2) links oben** gibt die **Wetterbedingungen** an und hat Einfluss auf die **Weinproduktion** am Jahresende.

Siehe [ IV ] **Produktion (Spielablauf)**

#### [ II ] AKTIONEN

In der Aktionsphase führt jeder Spieler reihum **1 Aktion** durch. Anschließend wird die Spielerreihenfolge angepasst. **Dann wird dies alles wiederholt.**

Ihr führt also **insgesamt 2 Aktionen** durch und passt dabei die **Spielerreihenfolge bis zu 2x** an.

#### FÜHRE 1 AKTION DURCH

→ Setzt den **Jahres-/Phasenmarker** auf das aktuelle Feld des aktuellen Jahres.

→ Du **musst** deinen **Aktionsmarker** auf ein anderes Feld des Quadrells setzen und die Aktion dort ausführen.

→ Beachte folgende **Bewegungsregeln** im Quadrell:

**01.** Bewegt Du dich auf ein **benachbartes Feld** (orthogonal & diagonal), ist die Bewegung **kostenlos**.

**02.** **Zahle je 1 Bago**, wenn...

→ ...dein Zielfeld **nicht benachbart** ist (an die **Bank**).

→ ...sich der **Jahres-/Phasenmarker** auf deinem Zielfeld befindet (an die **Bank**).

→ ...**Mitspieler** auf deinem Zielfeld sind (je 1 an jeden Spieler).

**03.** Kannst/willst Du **keine** Aktion ausführen, musst du das Feld **Passen/Pressemitteilung** wählen und passen.

Kannst Du die **Kosten nicht zahlen**, darfst Du dich **nicht auf dieses Feld bewegen!**

Du **musst nie zahlen**, wenn...

...Du das Feld **Passen/Pressemitteilung** wählst.

...Du **bereits gepasst** hast und erneut **keine** andere Wahl hast.

### SPIELERREIHENFOLGE ANPASSEN

Wird **übersprungen**, wenn zuvor **niemand** die Aktion **Passen/Pressemitteilung** gewählt hat. Anschließend folgt die **2. Aktionsrunde**.

Führt nun in **neuer Spielerreihenfolge** eine **2. Aktion** aus und passt die **Spielerreihenfolge** dann ggfs. **nochmals** an!

Siehe [ 5.1 ] **Spielerreihenfolge anpassen (Aktionen)**

#### [ III ] UNTERHALT

Der **Vorrat der guten Weine** ist zur **Neige** gegangen und die **Kunden verlangen nun nach mehr!**

→ Der **Jahres-/Phasenmarker** wird auf das **Feld B** des aktuellen Jahres gesetzt. **B = Barrel = Fass**.

→ Jeder Spieler nimmt (falls möglich) **1 Weinfass** seiner Farbe aus dem **Verkaufsbereich** zurück auf seine **Spielerplatte**.

#### [ IV ] PRODUKTION

Die **Produktion** ist die **wichtigste Spielphase**, das **ultimative Ziel** jedes **Weinherstellers** und der **Moment**, auf den **alle gewartet** haben!

**01. Wein reifen lassen:**

Alle Spieler müssen alle **Weinplättchen** auf ihrer Spielerplatte (in Lagerhäusern und Weinkellern) **um 1 Platz nach rechts** schieben.

Kann ein **Weinplättchen nicht mehr nach rechts** geschoben werden, ist es **verloren** und wird **ersatzlos abgeworfen!**

**02. Optional: Angestellte umverteilen:**

Alle Spieler können ihre **Önologen** und **Weinbauern** auf ihren **Ländereien** frei verteilen.

Dies ist ein **nützlicher Zeitpunkt**, um die **Qualitätsstufe der Weine** kurz vor der **Produktion** noch zu beeinflussen!

Nur **1 Önologe pro Kellerei** bzw. **nur 1 Weinbauer pro Weingut!**

**03. Wein produzieren:**

Alle Spieler führen für **alle ihre Ländereien** mit **mind. 1 Weingut** folgende Schritte durch.

→ Berechne die **Qualitätsstufe** des Weines.

Ein **Weingut mit Weinbauer** (2+1) bzw. eine **Kellerei mit Önologen** (1+2) ist immer **3 Qualitätsstufen** wert.

→ **Ist die Qualitätsstufe größer als 0?**

Nimm das Plättchen von entsprechendem Wert und Farbe und lege es auf den **äußerst linken Platz** des Lagerhauses/des Weinkellers der Länderei.

Siehe **Qualitätsstufe eines Weines (Wein bewerten)**

## [ V ] WEINPROBEMESSE

Endlich erhalten die Spieler die Belohnung für ihre Mühen!

Die Messe findet **nur im 3., 5. und 6. Jahr** statt.

Jeder Spieler **muss 1 Wein** auf der Messe präsentieren. Ist dies durch **Aktion 5.2 Pressemitteilung veröffentlichen** nicht bereits geschehen, so muss es nun nachgeholt werden.

Siehe [ 5.2 ] **Presmitteilung veröffentlichen (Aktionen)**

Anschließend werden die **3 Schritte der Messe** durchgeführt:

**01.** Erhalte **Siegpunkte** für eure Position auf der **Messeleiste**:

→ **1. Messe:** Erhalte **9/6/3 Siegpunkte**.

→ **2. Messe:** Erhalte **12/8/4 Siegpunkte**.

→ **3. Messe:** Erhalte **15/10/5 Siegpunkte**.

**4 Spieler:** Der letzte Spieler erhält **kostenfrei ein Weinexperten-Plättchen** seiner Wahl.

Die Marker auf der Messepunkte-Leiste werden **nie zurückgesetzt!**

**02.** Aktualisiert die **Spielerreihenfolge** basierend auf den **Markern auf den Messeständen**.

**03.** Wahl der **Weinmagnat-Plättchen** in **Spielerreihenfolge**:

→ Legt je **1 Wein** ab um **1 Magnat-Plättchen** zu nehmen.

→ Haben alle Spieler gepasst oder sind alle Magnat-Plättchen genommen worden? Legt übrige Magant-Plättchen ab und legt neue aus.

**Multiplikatorenplättchen:** Um eines zu beanspruchen, **musst Du ein Weinfass darauf stellen**. Dieses Weinfass ist für den normalen Gebrauch verloren.

**04.** Deckt alle genutzten **Weinexperten-** und **Magnataktions-Plättchen** wieder auf.

Siehe **Magnataktionen (grün) (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Multiplikatoren (lila) (Schlüsselbegriff)**

## AKTIONEN

Die **Aktionen im Quadrell**, von links oben nach rechts unten.

### [ 1/9 ] WEINGÜTER (2X)

*Eine Länderei ohne Weingüter produziert keinen Wein - das ist schlecht für einen Weinproduzenten! Jedes Weingut erhöht die Qualitätsstufe des produzierten Weins um 2 Punkte.*

Kaufe **1-2 Weingüter** aus verschiedenen Regionen.

Führe **je Kauf** folgendes aus:

**01.** Nimm das **oberste Weingutplättchen** der gewählten Region.

*Es ist **nicht erlaubt** mit derselben Aktion **2 Weingüter derselben Region** zu erwerben!*

**02.** Zahle die **Kosten** (Bagos)

**03.** Lege das Plättchen auf eine **entsprechende/leere Länderei** deines Spielertableaus.

*Bis zu **5 Ländereien** sind möglich. **Innerhalb einer Länderei müssen alle Weingüter dieselbe Region und dieselbe Farbe teilen!***

**Weitere Weingüter** in einer Länderei erhöhen die **Qualität des Weines**, **nicht** die Anzahl.

**04.** **Eröffnest Du eine neue Länderei?**

Lege **1 Scheibe** in diese Region.

**05.** Lege **1 Regionsruhmestmarker** auf die Leiste dieser Region.

Siehe **Qualitätsstufe eines Weines (Wein bewerten)**  
Siehe **Wert eines Weines**  
Siehe **Boni der Regionen**

### [ 2 ] WEINKELLER

*Weinkeller ermöglichen eine längere Lagerung und damit Reifung der Weine, wodurch ihr Wert für Verkauf, Export und Messepräsentation steigt. Je älter ein Wein, desto wertvoller ist er.*

Kaufe **1-2 Weinkeller** für **je 3 Bagos**.

Führe **je Kauf** folgendes aus:

**01.** Zahle die **Kosten** (Bagos).

**02.** Lege ein **Weinkellerplättchen** in eine deiner Ländereien. Lege **vorhandene Weine** auf die **gleiche Reihenfolge** weitest-

möglich nach links.

**03.** Lege **1 Regionsruhmestmarker** auf die Leiste dieser Region.

→ Spielst Du den Weinkeller auf eine leere Länderei, so kommt der Regionsruhmestmarker vorerst auf das Plättchen, bis die Region der Länderei (durch ein Weingut) feststeht.

### [ 3 ] KELLEREI

*Kellereien sind für die Beschäftigung von Önologen erforderlich und eine Kellerei erhöht zudem die Qualität des produzierten Weins um 1 Stufe.*

Kaufe **1/2 Kellereien** für **je 3 Bagos**.

Führe **je Kauf** folgendes aus:

**01.** Wähle die **Seite** entsprechend deines Weinguts (rot/weiß).

**02.** Zahle die **Kosten** (Bagos).

**03.** Lege ein **Kellereiplättchen** auf ein **leeres Feld** einer deiner Ländereien.

**04.** Lege **1 Regionsruhmestmarker** auf die Leiste der Region.

→ Spielst Du die Kellerei auf eine leere Länderei, so kommt der Regionsruhmestmarker vorerst auf das Plättchen, bis die Region der Länderei (durch ein Weingut) feststeht.

### [ 4 ] WEINEXPERTEN

*Weinexperten sind nützliche Helfer, um die Spieler bei der Verbesserung ihres Weingeschäfts zu unterstützen und sie bei ihrer Reise in die Welt des Weins zu begleiten.*

Stelle **1-2 Experten** für je 1 Bagos ein.

Führe **je Experten** folgendes aus:

**01.** Zahle die **Kosten** (Bagos).

**02.** Nimm das **oberste Weinexpertenplättchen** eines Stapels.

**03.** Lege es **offen** vor dir ab.

*Pro Zug kannst Du **nur 1 deiner Weinexperten** nutzen. Drehe nach Verwendung das Plättchen um.*

### [ 5 ] PASSEN/PRESSEMITTEILUNG

*Mit dieser Aktion exponiert sich der Spieler und bereitet die Präsentation seines Weins für den größten Wettbewerb der Welt vor. Er will hier beweisen, dass er das beste aller Weingeschäfte führt.*

**Kosten: 0**, auch bei mehreren Spielern.

**01.** Schiebe deinen **Reihenfolgemark**er auf einen beliebigen leeren Platz der **unteren Reihe**.

**02.** Passe **-ODER-** veröffentliche eine **Pressemitteilung**.

### [ 5.1 ] SPIELERREIHENFOLGE ANPASSEN

**Liegen Reihenfolgemark**er auf **Plätzen der unteren Reihe?**

Die Marker werden auf die Plätze **direkt darüber** verschoben. Andere Marker werden nach rechts oder links **verdrängt**.

### [ 5.2 ] PRESSEMITTEILUNG VERÖFFENTLICHEN

**Wähle 1 Wein** für die Messe aus:

**01.** Erhalte **Messepunkte**:

→ **Messepunkte** entsprechen dem **Wert des Weines**.

Siehe **Regionsruhmestmarker (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Wert eines Weines (Wein bewerten)**

**02.** Schiebe deine Scheibe auf einen **leeren Messestand** und erhalte den **abgebildeten Bonus**.

**03. Weinexperten:** Auf dem Jahrgangsplättchen sind unten links Symbole der Experten abgebildet. Wähle **pro Farbe 1 spielbereiten Experten** in deinem Spielbereich. Erhalte entsprechend viele **Messepunkte**.

*Etwaige **Expertensymbole** (Weinkriterium mit Pfeil) auf dem **Expertenplättchen** zählen **ebenfalls**.*

*So verwendete **Weinexperten** werden anschließend **unter ihren Stapel** abgelegt!*

**04. Erfüllt der Wein die Erwartungen eines Magnaten?**

Erhalte insgesamt **bis zu 2 Weinfässer** der Magnaten, deren Erwartungen Du erfüllt hast.

**05.** Wirf das **Weinplättchen** ab.

### [ 6 ] ÖNOLOGEN/WEINBAUERN

*Önologen arbeiten in Kellereien und Weinbauern auf Weingütern. Ein Önologe erhöht die Qualität des produzierten Weins um 2 Stufen. Ein Weinbauer erhöht die Qualität des produzierten Weins um 1 Stufe.*

Stelle **1-2 Önologen/Weinbauern** für **je 3/2 Bagos** ein.

Führe **je Önologen/Weinbauern** folgendes aus:

**01.** Zahle die **Kosten** (Bagos).

**02.** Stelle **1 Önologen/1 Weinbauern** auf ein(e) **leere Kellerei/leeres Weingut** auf deinem Spielertableau.

**Önologen und Weinbauern** können jederzeit und **kostenfrei neu positioniert** werden.

## [ 7 ] EXPORT

*Der Export von Weinen in verschiedene Länder bringt Ansehen. Durch Exporte erhalten die Spieler sofort und zum Spielende Siegpunkte.*

Exportiere 1-2 Weine.

Führe je exportierten Wein folgendes aus:

**01.** Stelle 1 Weinfass aus deinem Vorrat auf ein freies Exportfeld deiner Wahl.

*Der Wert des Feldes muss gleich/geringer sein als der Wert des Weines.*

Siehe Regionsruhmestarker (Schlüsselbegriff)

**02.** Wirf das Weinplättchen ab.

**03.** Erhalte Siegpunkte für den Wert des Exportfeldes.

## [ 8 ] LOKALER VERKAUF

*Ohne Verkäufe kann man keinen Profit erwirtschaften. um in seine Geschäfte zu investieren. Die Casa de Fados, das Hotel und die Enoteca sind gerne bereit, den Wein der Spieler zu kaufen.*

Verkaufe 1-2 Weine.

Führe je verkauftem Wein folgendes aus:

**01.** Stelle 1 Weinfass aus deinem Vorrat auf ein freies Verkaufsfeld deiner Wahl.

*Farbe des Feldes muss dem Wein entsprechen. Der Wert des Feldes muss gleich/geringer sein als der Wert des Weines.*

Siehe Regionsruhmestarker (Schlüsselbegriff)

**02.** Wirf das Weinplättchen ab.

**03.** Erhalte den Wert des Verkaufsfeldes in Bagos.

## SPIELLENDE

Sobald der Jahres-/Phasenmarker das X-Feld erreicht, führen alle Spieler noch eine letzte Aktion aus.

## ENDWERTUNG

→ Bargeld.

→ Die Hälfte der Qualitätsstufe jedes Weines (abgerundet).

→ Mehrheit in den Spalten des Exportbereichs.

*Bei Gleichstand: Teilt die Punkte gleichmäßig auf.*

→ Multiplikatorplättchen für die Schlusswertung, jedoch nur mit einem Fass darauf.

*Bei Gleichstand: Weinfässer im Exportbereich, dann Bagos.*

## BONI DER REGIONEN

*Das 2. Weingut einer Region verdoppelt nie den Bonus!*

**01. Trás-os-Montes:**

Die Spieler erhalten 2 zusätzliche Messespunkte, wenn sie einen Wein aus dieser Region auf einer Messe präsentieren.

**02. Minho:**

In einer Länderei in Minho kann kein Weinkeller gebaut werden.

**03. Douro:**

Der Spieler erhält 2 Portweinplättchen. Ein Portweinplättchen kann während der Produktion abgelegt werden, um die Qualitätsstufe eines Douroweines um 3 zu verbessern.

*Anfängliches Weingut: Erhalte 1 Weinplättchen im Wert 2 oder Wert 5, je nach seiner Entscheidung, Portwein oder Dourowein zu produzieren.*

Siehe Qualitätsstufe eines Weines (Wein bewerten)

**04. Dão:**

In einer Länderei in Dão kann ein Spieler einen kostenlosen Weinkeller bauen (ohne zusätzlichen Regionsruhmestarker).

*Anfängliches Weingut: Erhalte sofort 1 Weinkeller und legt das Weinplättchen auf dessen äußerst linkes Feld.*

**05. Ribatejo:**

Auf ein Weingut dieser Länderei wird ein kostenloser Weinbauer gesetzt.

*Anfängliches Weingut: Erhalte sofort 1 Weinbauern und 1 Weinplättchen mit Wert 3.*

**06. Lisboa:**

In einer Länderei in Lisboa kann ein Spieler eine kostenlose Kellerei bauen (ohne zusätzlichen Regionsruhmestarker).

*Anfängliches Weingut: Erhalte sofort 1 Kellerei und 1 Weinplättchen mit Wert 3.*

**07. Setúbal:**

Ein Spieler kann hier 2 Weinexperten kostenlos anheuern.

*Anfängliches Weingut: Erhalte sofort 2 Weinexperten-Plättchen von beliebigen Stapeln.*

**08. Alentejo:**

Jeder Regionsruhmestarker in dieser Region hat den Wert 2 statt 1. Die Spieler können wie üblich 1-2 Marker ausgeben, um den Wert des Weines um 2 bzw. 4 zu erhöhen.

Siehe Wert eines Weines (Wein bewerten)

**09. Algarve:**

Weine aus der Algarve haben einen +1 erhöhten Wert, wenn sie verkauft, exportiert oder im Zuge einer Pressemitteilung zur Messe geschickt werden.

Siehe Wert eines Weines (Wein bewerten)

Siehe [ 5.2 ] Pressemitteilung veröffentlichen (Aktionen)

Siehe [ 7 ] Export (Aktionen)

Siehe [ 8 ] Lokaler Verkauf (Aktionen)

**10. Madeira (Inselmodul):**

Ein Spieler erhält in der Produktionsphase 1 Bago für jede Madeira-Länderei.

→ Touristen: Ein Spieler setzt 1 Touristen in einen beliebigen Weinkeller. Ein Tourist in einem Weinkeller erhöht den Wert jedes aus diesem Weinkeller genommenen Weines um 1.

*Ist kein Weinkeller vorhanden, stelle den Touristen in ein Lagerhaus. Touristen können ausschließlich während der Produktionsphase verschoben werden.*

Siehe [ IV ] Produktion (Spielablauf)

**11. Azoren (Inselmodul):**

Ein Spieler nimmt 1 Azoren-Lagerhaus und legt es auf sein Spielertableau. Auf das rechte Feld im Lager stellt er ein Fass. Erreicht der gereifte Wein das Feld des Fasses, kann er sofort exportiert werden, wofür dieses 9. Fass genutzt wird.

*Diese Aktion ist nur einmalig mit dem 9. Fass möglich!*

*Es kann Rot- und Weißwein produziert werden. Entscheide während der Produktionsphase. 3 Weingüter sind möglich.*

## EXPERTENMODUL (4 PLÄTTCHEN JEDES TYP)

→ Aufbau: Die Plättchen werden mit denen des Grundspiels gemischt. Sonst keine Änderungen.

## INSELMODUL

→ Aufbau: Den Inseln werden nicht genutzte Regionsnummern zugewiesen. Die Insel-Tafel werden mit einem Weinplättchen dieser Nummer markiert.

Siehe Boni der Regionen

## KENNERMODUL

### REBLAUS-JAHRGANGSPLÄTTCHEN

*Nur für erfahrene Spieler!*

→ Aufbau: Das Plättchen wird beigemischt.

→ In diesem Jahr wird kein Wein produziert! Vorhandene Weine können dennoch eingereicht werden.

### OZEANPLÄTTCHEN

→ Aufbau: Deckt nicht im Spiel befindliche Regionen ab.

### WEINKELLER DOPPELTER GRÖSSE (4 BAGOS)

→ Pro Spieler nur 1 Weinkeller doppelter Größe.

→ Touristen dürfen den doppelten Weinkeller nicht besuchen!

### KELLEREI DOPPELTER GRÖSSE (5 BAGOS)

→ Pro Spieler nur 1 Kellerei doppelter Größe.

→ Erhöht den Wert der Produktion um +2 Stufen.

### WEINGUT DOPPELTER GRÖSSE (6 BAGOS)

→ Pro Spieler nur 1 Weingut doppelter Größe.

→ Erhöht die Qualität des Weines um +2 Stufen, funktioniert nur mit 3. Weingut, das die Region definiert.

## PROBIERSTUBELMODUL

### KELLEREIEN AUS HOLZ

→ Kellereien aus Holz werden auf Kellereiplättchen gestellt und erleichtern die optischen Unterscheidung von Kellereien und Weingütern.

### TOURISTENMEEPLES AUS HOLZ

→ Die Anzahl der Touristen entspricht der Anzahl der Weinkeller (auch mit Madeira (Inselmodul)).

→ Das Aktionsplättchen „Önologen/Weinbauern/Touristen anheuern“ wird auf das Önologen-Aktionsfeld des Quadralls gelegt.

→ Touristen besuchen Weinkeller.

→ Ein Tourist in einem Weinkeller erhöht den Wert jedes aus diesem Weinkeller genommenen Weines um 1.

*Anders als Önologen & Weinbauern können Touristen auch auf leeren Länderei-Feldern stehen, bringen jedoch nur einen Vorteil, wenn sie auf Weinkellern stehen. Sie können ausschließlich in der Produktionsphase bewegt werden.*

*Nur 1 Tourist pro Weinkeller!*

Siehe [ IV ] Produktion (Spielablauf)