

DŰLŐRE JUTUNK

A JÁTÉK CÉLJA

A játékban a saját borászatotokat fogjátok működtetni. Dűlőkről szüreteltek szőlőt, ami a présházatokba kerül. A szőlőket hordóba teszitek, a pincétekben érlelitek, majd a kész bort palackoztatok, és a raktáratokban tároljátok. Az elkészült borokkal rendeléseket teljesítetek, és ezzel győzelmi pontokat szereztek.

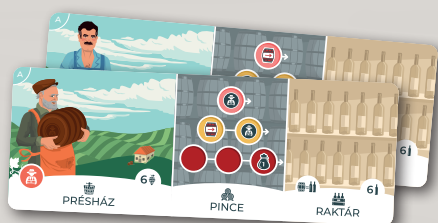
TARTOZÉKOK



9 db dűlőlapka



24 db rendeléskártya

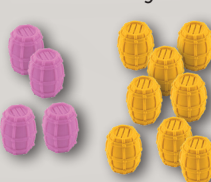


4 db kétoldalas játékos tábla



60 db szőlő

(30 db piros szőlő és 30 db sárga szőlő)



24 db hordó

(4 db rozé, 8 db fehérbor, 12 db vörösbor)

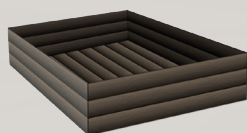


36 db palack

(12 db mind a három színből)



16 db gazdajelző



3 db kosár



3 db kétoldalas
kitűtetéstábla



1 db textilzsák



24 db Borász kártya
(az egyszemélyes játékhoz)



4 db Borász projektkártya
(az egyszemélyes játékhoz)



6 db fekete
gazdajelző
(az egyszemélyes
játékhoz)



1 db kezdő-
játékos-jelölő

ELŐKÉSZÜLETEK



1. Tegyétek a kilenc dűlőlapkát az asztal közepére. A telet ábrázoló dűlő legyen középen, körülötte a többi dűlő pedig **azzal az oldalával legyen felfelé, amelyiken egy kis ház látható** (tavaszi oldal). A lapkákat ujjnyi távolságra helyezzétek le egymástól, hogy könnyebb legyen megfordítani azokat játék közben.

2. Keverjétek meg a rendeléskártyákat, csapjatok fel belőlük **négyet**, a többiből pedig alkossatok egy paklit, amit képpel lefelé tegyétek a négy felcsapott kártya mellé.

3. Tegyétek a három kosarat a dűlők mellé. Az egyikbe tegyétek a borokat, a másikba a hordókat, a harmadikat pedig hagyjátok üresen.

4. A szőlőket tegyétek a zsákba.

5. Minden dűlőre tegyétek a zsákból húzva annyi szőlőt, ahány szőlő ikon látható a dűlőlapka bal felső sarkában.

6. Minden játékos vegyen maga elé egy játékosábrát az „A” oldalával felfelé, és tegye mellé a játékosábra bal alsó részén látható színnel megegyező négy gazdajelzőt.

7. Válasszatok kezdőjátékost. A játékot az kezdi, aki legutóbb játszott a Fröccs című játékkal, vagy legutóbb volt borkóstolón. Adjátok neki a kezdőjátékos-jelölőt.

8. Minden játékos húzzon két szőlőt a zsákból, és tegye a játékosábráján található présházába (a tábla bal oldali része). Ha kettőnél többen játszottok, akkor a harmadik és negyedik játékos húzzon még 1-1 szőlőt.

A JÁTÉK MENETE



A soron lévő játékos a körében két akció közül választ egyet. Miután végrehajtotta a választott akciót, a tőle balra ülő játékos következik.

A VÁLASZTHATÓ AKCIÓK:

Dűlő leszüretelése **VAGY** Rendelés teljesítése

AKCIÓK RÉSZLETESEN



1. DŰLŐ LESZÜRETELÉSE

Amikor leszüretelsz egy dűlőt, **vedd el** a rajta lévő **szőlőt/szőlőket**, és tedd azokat a présházadba. Ezután **használhatod a dűlő képességét**. Ha a dűlő több képességgel is rendelkezik, azokat tetszőleges sorrendben hajtsd végre.

Ha olyan dűlőt szüretelsz le, amin több szőlő van, mint amennyi elfér a présházadban, adj annyi szőlőt (az éppen leszüreteltekből) a **tőled jobbra ülő játékosnak**, hogy annyi szőlőd maradjon, amennyi a présházadban tárolható, és csak ezután hajtsd végre a dűlő képességét. (A játékos táblán a présház jobb alsó sarkában láthatod, hány szőlő tárolható a présházadban.) Ha a tőled jobbra ülő játékosnak nem fér el a szőlő a présházában, neki is tovább kell adnia a többletet. Ha visszajutna hozzád szőlő, azt el kell dobnod.

Ha egy dűlőn nincs leszüretelhető szőlő, akkor nem választhatod azt a dűlőt.

A téli dűlő bármikor választható. Amennyiben így teszel, bár szőlőt nem kapsz, a rajta látható akciók egyikét végrehajthatod. Ilyenkor a köröd végén **minden olyan dűlőt, amin nincs szőlő, fordíts meg**, majd a zsákból tegyél rá annyi szőlőt, amennyi a lapka bal felső sarkában látható. A következő játékos már az összes dűlő közül választhat. Ha a zsákból elfogy a szőlő, öntsétek vissza a szőlőket a kosárból a zsákba.



A DŰLŐLAPKÁK KÉPESSÉGEI

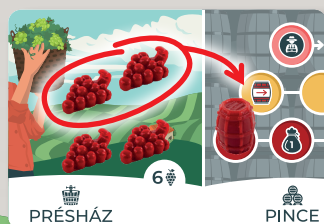
Szőlő préselése



Dobj el két vagy három szőlőt a présházadból a szőlős kosárba. Vegyél el egy hordót, és helyezd a pincédbe (a játékos tábla középső része), a hordó színével megegyező színű sáv bal szélső mezőjére, majd hajtsd végre a bónuszát (ha van).



Példa: Böske leprésel 2 piros szőlőt, és ezzel elindít egy hordót a piros sávon.



Egy mezőn csak egy hordó lehet. Ha már van hordó az adott sáv bal szélső mezőjén, nem használhatod ezt a képességet. **Azokon a sávokon, ahol több mező van, több hordó is lehet.** Előfordulhat, hogy valakinek egyszerre három vörösboros hordója is van, de ezek csak három különböző mezőn lehetnek.

Hordó érlelése

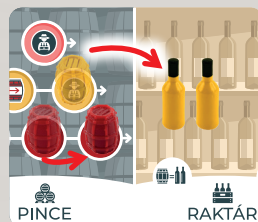


Az egyik hordódat **mozgasd egy mezővel jobbra a pincében**, és hajtsd végre annak a mezőnek a bónuszát (ha van), amire a hordót mozgattad. Amennyiben a hordód egy sáv jobb szélső mezőjén áll, **ezzel a képességgel palackozhatsz a bort**, azaz átmozgathatod a hordót a pincéből a raktárba (a játékostábla jobb oldali része). Ekkor cseréld ki a hordót **két**, a hordó színével megegyező színű palackra a kosárból. Ha már nem fér el több palack a raktárban, akkor is palackozhatsz, de tovább kell adnod egy vagy több palackot a tőled jobbra ülő játékosnak. (A játékostáblán a raktár jobb alsó sarkában láthatod, hány palack fér el a raktárban.)

Ha a tőled jobbra ülő játékosnak nem fér el a palack a raktárban, neki is tovább kell adnia a többletet. Ha visszajutna hozzád palack, azt el kell dobnod.

Amikor a **2x** képességet választod, akkor tetszőleges sorrendben hajthatod végre az érlelést, sőt akár ugyanazt a hordót érlelheted kétszer is.

Példa: Karesz a képességet választja. A fehérboros hordóját érleli először. Mivel már nem tudja jobbra mozgatni, palackozni fogja. A fehérboros hordót eldobja, és két sárga palackot tesz a raktárába. Ezután a vörösboros hordóját mozgatja egygel jobbra. Karesz a mező bónusza miatt húzhat egy szőlőt a zsákból.



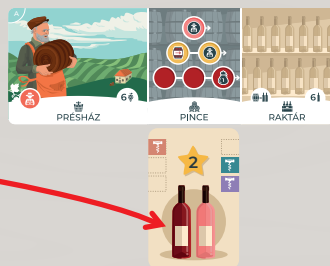
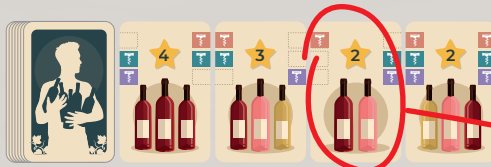
Rendelés felvétele



A négy felcsapott rendeléskártya közül vegyél el egyet, és helyezd **a játékostáblád alá** (bármennyi rendeléskártyád lehet). Az így lefoglalt rendelést a játék hátralévő részében csak te teljesítheted.

Fontos: Ez a rendelés nem számít teljesített rendelésnek. Miután felvetted a rendelést, csapj fel egy újat a helyére.

Példa: Pityu elvesz egy rendeléskártyát, hogy azt a jövőben csak ő teljesíthesse. Majd felcsap 1 új rendelést.



Szőlő húzása a zsákból



Húzz egy vagy két szőlőt a zsákból, és tedd a présházadba.

Tegyél le egy gazdajelzőt



Tedd le egy gazdajelződet egy **még le nem szüretelt vagy a téli dülő** jobb felső sarkába. Egy dülőn csak egy gazdajelző lehet. Egy későbbi körben, **amikor akár te, akár egy másik játékos leszüreteli azt a dülőt**, ahová a gazdajelződet tetted, megkapod a gazdajelző hátoldalán feltüntetett bónuszt.

A GAZDAJELZŐ SZABÁLYAI:

- ∞ A gazdajelzőt a gazda oldalával felfelé tedd a dűlőre, hogy a többi játékos ne lássa, milyen bónuszt kapsz majd érte.
- ∞ Bármikor megnézheted, hogy milyen gazdajelzőt raktál le a korábbi körökben.
- ∞ A gazdajelző által adott bónuszt minden esetben a dűlő képességének használata után hajtja végre a jelző tulajdonosa.
- ∞ Egy dűlő leszüretelése után a gazdajelző visszakerül a játékosához, és ő azt a játék további részében újra felhasználhatja.
- ∞ A dűlő leszüretelésénél a gazdajelző bónuszát nem kötelező végrehajtani.
- ∞ Dönthetsz úgy, hogy nem teszel le gazdajelzőt.

Példa: Icuka a gazdajelzőjét erre a dűlőre teszi, hogy amikor ezt a lapkát választja ő vagy egy másik játékos, megkapja a jelzője hatását. Icuka akkor is végrehajthatja a jelzője képességét, ha egy másik játékos választja ezt a dűlőt.






Ha egy dűlőnek több képessége is van, azokat tetszőleges sorrendben hajthatod végre. Dönthetsz úgy, hogy egy képességet nem akarsz használni. A „/” jellel ellátott képességek közül választanod kell, az „&” jellel ellátottak mindegyikét végrehajthatod.

HORDÓÉRLELÉSI BÓNUSZOK

Amikor hordóba préselsz le szőlőt vagy hordót érlelsz, és egy hordód olyan mezőre kerül, amin szerepel ikon, akkor végrehajthatod az adott ikonhoz tartozó bónuszt.

A bónuszok a következők:

-  ∞ Tegyéél le egy gazdajelzőt.
-  ∞ Érleld egy vörösboros hordódat.
-  ∞ Húzz egy szőlőt a zsákból, és tedd a préházadba.



A hordómezőkön lévő bónuszok láncreakcióba is léphetnek, ilyenkor mindegyik bónuszt megkapod. Ha egy hordót egy akció keretén belül kétszer érlelsz, és több mezőn is található bónusz, mindkét mezőn szereplő bónuszt megkapod.

Példa: Tibike szőlőt présel egy rozé hordóba, így léphet egyet a vörösboros hordójával. A vörösboros hordóval így megszerez egy bónuszt, amivel letehet egy gazdajelzőt.

Mi, borászok tudjuk, hogy a rozé nem két különböző színű szőlőből készül, de a valóságban a szüret sem olyan egyszerű, mint egy könnyed kézmozdulat.

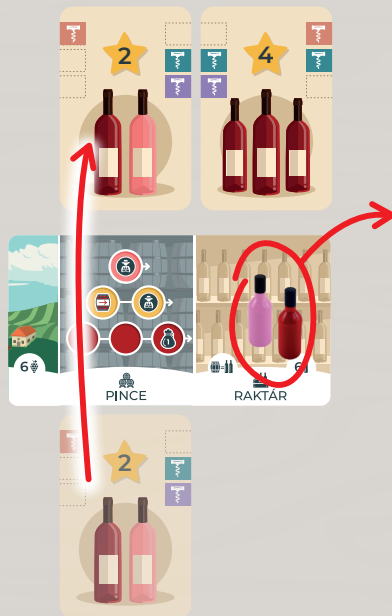


2. RENDELÉS TELJESÍTÉSE

Ha a raktárban van megfelelő színű és mennyiségű palack egy rendeléshez, akkor teljesítheted az adott rendelést. Ilyenkor **tedd a palackokat a kosárba, és helyezd a teljesített rendelést a játékosablád fölé.** A négy felcsapott rendeléskártya közül bármelyiket teljesítheted (ezek minden játékos számára elérhetők), vagy teljesíthetsz egy korábban felvett rendelést, amit a játékosablád alatt tartasz.

Példa: Muki bácsi a kosárba tesz egy vörösboros és egy rozé palackot a raktárából, ezzel teljesíti az elvett rendelését. A teljesített rendelést egy már korábban teljesített rendelés bal oldalára teszi.

A teljesített **rendelést** csak a már teljesített rendelésiddel egy sorba, **a bal szélső vagy a jobb szélső kártya mellé teheted le, közéjük nem.** A rendeléseken lévő dugóhúzó ikonok kapcsolódásaiért a játék végén extra pontok járnak (lásd: Játék végi pontozás).



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos teljesíti:

- ☞ két játékos esetén a **hatodik** rendelését;
- ☞ három játékos esetén az **ötödik** rendelését;
- ☞ négy játékos esetén a **negyedik** rendelését.

Ezután fejezzétek be a megkezdett fordulót, hogy minden játékos ugyanannyiszor kerüljön sorra.

A játék győztese az, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte. Győzelmi pontokat kétféle módon lehet szerezni:

- ☞ Minden teljesített rendelésért megkapod a kártyán lévő **csillagozott pontszámot**.
- ☞ Minden **két rendelés között létrejött kapcsolódásért** – ahol összeérnek a dugóhúzó – plusz egy pontot kapsz.

Példa: $4+3+3+2=12$ kártyán lévő pont és 4 extra pont a kapcsolódásokért (zölddel jelölve), tehát összesen 16 pont.



Döntetlen esetén az a győztes, akinek a döntetlenben részt vevők közül több palackja van. Ha így is egyenlőség áll fenn, az győz, akinek több hordója van. Ha még ezután is döntetlen áll fenn, a győztes az, akinek több szőlője van. Ha még így is holtverseny alakul ki, az érintett játékosok koccintsanak a közös győzelmükre!



JÁTÉKVÁLTOZAT KITÜNTETÉSEK

Ha már többször is játszottatok a játék alapszabályaival, próbáljátok ki a kitüntetésekkel – ez plusz mélységet, stratégiát, variációs lehetőségeket, újabb döntési helyzeteket hoz a játékba.

ELŐKÉSZÜLETEK

A szokott módon készítsétek elő a játékot, azzal kiegészítve, hogy a játékosszámnak megfelelő kitüntetés-táblát (2s, 3s vagy 4s fős tábla) helyezétek a felcsapott rendelések fölé. A kitüntetéstáblák bármelyik oldalát választhatjátok.



JÁTÉKMENET

Minden kitüntetéstáblán **négy feltétel** található, és mindegyik feltétel mellett van két vagy három pontszerző mező (játékosszámtól függően).

A játék során, ha a **köröd végére** megfelel az aktuális állásod valamelyik **feltételnek**, és a feltétel bal oldalán lévő **kis zöld pipákkal** megegyező számú rendeltést már teljesítettél, dönthetsz úgy, hogy az egyik **elérhető gazdajelződöt** lehelyezed a kitüntetési feltétel melletti, még üres pontszerző mezők közül a **legmagasabb értékűre**.

- ☞ Az így lehelyezett gazdajelződöt már nem használhatod fel újra a későbbiekben.
- ☞ Erről a mezőről nem mozgathatja el senki a lehelyezett gazdajelzőt.
- ☞ Egy mezőre csak egy gazdajelző helyezhető le.
- ☞ Egy feltétel mellett egy játékosnak maximum egy gazdajelzője lehet.
- ☞ Dűlőre helyezett gazdajelzőt sem a játék közben, sem a játék végén nem tehetsz át egy kitüntetés mezőjére.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék végén minden játékos a hagyományos pontozás mellett megkapja a teljesített feltételek mellé lehelyezett gazdajelzők által lefedett pontszámokat.

Ha egy kitüntetési feltételnek eleget tettél, nem vagy köteles letenni gazdajelzőt a kitüntetéstáblára, viszont csak akkor kapsz pontot a teljesített feltétel után a játék végén, ha lehelyeztél egy gazdajelzőt valamelyik pontszerző mezőre a játék során.

Csak akkor helyezhetsz le gazdajelzőt a kitüntetéstáblára, ha a köröd végén megfelelsz az adott feltételnek. Ha egy korábbi körben megfeleltél, de az aktuálisban már nem, akkor nem helyezhetsz le gazdajelzőt.

IKONMAGYARÁZAT



Felvettél három rendelést.



Van három sárga és három piros szőlő a présházadban.



Van öt sárga szőlő a présházadban.



Van három különböző színű hordó a pincédben.



Van négy hordó a pincédben.

Van négy fehérboros palack a raktáradban.



Van négy vörösboros palack a raktáradban.



Van négy rozé palack a raktáradban.



Van két fehérboros, két vörösboros és két rozé palack a raktáradban.



Van lehelyezve két gazdajelzöd dűlőkre.



JÁTÉKVÁLTOZAT HALADÓ JÁTÉKOSTÁBLA



Ha további csavarokkal szeretnétek feldobni a játékot, akkor használja minden játékos a játékostáblája „B” oldalát. Ez két változást hoz a játékba.

∞ Játékostáblától függően bővül a présház, a raktár vagy mindkettő kapacitása.

∞ Minden játékos két különleges képességgel gazdagodik. A képességek a játékostáblák jobb felső sarkában, a raktár tetején vannak feltüntetve.

IKONMAGYARÁZAT



Palackozáskor minden fehérboros hordót három fehérboros palackra cserélsz.



Palackozáskor minden vörösboros hordót három vörösboros palackra cserélsz.



Palackozáskor minden rozé hordót három rozé palackra cserélsz.





Ha egy szőlőt húzhatnál a zsákból, hogy a présházadba tedd, húzz kettőt, és tedd mindkettőt a présházadba.



Ha teljesítesz egy rendelést, húzhatsz egy szőlőt a zsákból, hogy a présházadba tedd.



Ha teljesítesz egy rendelést, érlelheted egy tetszőleges hordódat.



Ha teljesítesz egy rendelést, letehetsz egy gazdajelzőt.



Ha teljesítesz egy rendelést, három szőlőt lepréselhatsz egy hordóba.



Nincs kivel borászkodnod? Gond egy szál se, játssz egyedül! Az egyszemélyes játékban a Borász lesz az ellenfeled. A Borász üzemeltetése nagyon egyszerű: **felcspasz egy kártyát, és végrehajtod** mindazt, amire a kártya utasít. Ezután a te köröd következik.

ELŐKÉSZÜLETEK



1. Készítsd elő a játékot ugyanúgy, mintha többen játszanátok, de csak egy játékos-táblát készíts elő magadnak, és még ne tegyél szőlőt a présházadba. A játékos-tábla „A” oldalát használd.

2. Keverd meg a 24 lapos Borász paklit, és helyezd az asztalra.

3. Válassz a 4 különböző nehézségű projektkártyából egyet.

4. Vedd fel a kiválasztott projektkártyán lévő kezdő erőforrásokat.

*Példa: Két szőlő, egy vörösboros hordó és két lefoglalt rendelés.
(A lefoglalt rendelés a felcspaszt négy kártya közül választható.)*

5. Tedd a kiválasztott projektkártyát az ikonos oldalával felfelé a Borász pakli mellé.

6. Készítsd ki a hat fekete gazdajelzőt.



A JÁTÉK MENETE



A játék során a te köreid és a Borász körei fogják váltani egymást: egyszer te jössz, egyszer a Borász. A játék addig tart, amíg a Borász pakli el nem fogy. A játékot a Borász kezdi, az utolsó kör pedig a tiéd.

A TE KÖRÖD



A saját körödben két akciólehetőség közül választhatsz:

- ☞ Dűlő leszüretelése (és a dűlő képességének a használata)
- ☞ Rendelés teljesítése

A BORÁSZ KÖRE



A Borász körében csapd fel a Borász paklijának a legfelső lapját, és hajtsd végre a rajta látható teendőket.

1. SZÜRETELÉS

Szüreteld le a színezett dűlőt: vedd le róla a szőlőket, és dobd azokat a szőlős kosárba. Amennyiben a jelölt dűlő már le van szüretelve, az **óramutató járásával megegyező irányban** legközelebb eső dűlőt szüreteld le. Ha egyik dűlőn sincs szőlő, a Borász a téli dűlőt választja. Ez esetben a kör végén fordítsd meg az összes többi dűlőt, és tegyél rájuk szőlőket.

2. GAZDAJELZŐ LEHELVEZÉSE

Tegyél egy fekete gazdajelzőt arra a dűlőre, amelyik a kártyán meg van jelölve. Ha az adott dűlőn már nincs szőlő, vagy van rajta gazdajelző, akkor az óramutató járásával megegyező irányban legközelebb eső, még szabad, szüretelhető dűlőre tedd a gazdajelzőt. Ha egyik dűlőn sincs szőlő, akkor a téli dűlőre tedd a jelzőt. Ha minden lehetséges dűlőn van gazdajelző, a Borász nem tesz le jelzőt.

3. RENDELÉSEK ELDOBÁSA

Dobd el a kártya alján jelölt rendeléseket egy erre kijelölt dobópakliba, a megmaradt rendeléseket csúsztasd jobbra, majd egészítsd ki a rendeléseket négyre.

Sorrend: először hajtsd végre a Borász szüretelését, majd a gazdajelző letételét, végül a rendelések eldobását.



Példa: A felső sor bal oldali dűlőjét kellene leszüretelni. Ha már le van szüretelve, a Borász az attól jobbra lévő dűlőt szüreteli le. Ha itt se lenne szőlő, akkor az attól jobbra lévőket kellene leszüretelnie. Ezután az alsó sor jobb oldali dűlőjére tesz egy gazdajelzőt.



FEKETE GAZDAJELZŐ



A már lehelyezett gazdajelzőket vagy a Borász, vagy te fogod aktiválni az adott dűlő leszüretelésekor.

☞ **Ha a Borász szüretel le** egy olyan dűlőt, amelyen fekete gazdajelző van, akkor a gazdajelzőt helyezd át a projektkártya hat mezőjéből a **legalacsonyabb számú szabad helyre** (a mezők számozva vannak). Hajtsd végre a mezőn feltüntetett pozitív vagy negatív hatást.

☞ **Ha te szüretelsz le** olyan dűlőt, amin fekete gazdajelző van, akkor azt helyezd át a projektkártya **bármelyik szabad mezőjére**.

Így taktikázhatsz a fekete gazdajelző lerakásával: Ha például nincs szőlőd, és lerakod egy olyan mezőre, ami szőlőt vesz el tőled, akkor megúszod az eldobását. A projektkártyákon lévő ikonok a projektek nehezedésével változnak. Míg a legkönnyebb projektben több segítő mező is található, a legnehezebben már csak hátráltató mezők vannak.

IKONMAGYARÁZAT



Dobj el egy szőlőt a présházadból.

Érleld egy hordódat.



Dobd el mind a négy felcsopott rendeléskártyát, és csapj fel helyettük újakat.

Még egyszer a Borász következik.



Vegyél fel egy rendelést.

Dobj el egy palackot a raktáradból.



Három szőlőt préselj le egy hordóba.

Dobj el két szőlőt a présházadból.



A JÁTÉK VÉGE



Miután elfogyott a Borász paklija, még egyszer te következsz, és utána véget ér a játék. Számold össze a pontjaidat, és nézd meg, milyen eredményt értél el az alábbi pontozás szerint:

- 0–16 pont:** Még van hová fejlődni...
- 17–18 pont:** Ahol az akarát, ott a megoldás!
- 19–20 pont:** Szép munka! Erre iszunk!
- 21–22 pont:** SIKER, csupa nagy betűvel!
- 23– pont:** LEGENDÁS teljesítmény!



ÖSSZEFOGLALÓ

A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékos a körében két akció közül választ egyet.

A VÁLASZTHATÓ AKCIÓK:

Dűlő leszüretelése **VAGY** Rendelés teljesítése

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos teljesíti:

- ∞ két játékos esetén a **hatodik** rendelését,
 - ∞ három játékos esetén az **ötödik** rendelését,
 - ∞ négy játékos esetén a **negyedik** rendelését,
- akkor a játék véget ér.

Ezután fejezzétek be a megkezdett fordulót, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra. A játék győztese az, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte.

IKONMAGYARÁZAT



Préselj le 2 vagy 3 szőlőt egy hordóba.



Érleld egy fehérboros, vörösboros vagy tetszőleges hordódat.



Húzz 1 vagy 2 szőlőt a zsákból, és tedd a prészábadba



Tegyél le 1 gazdajelzőt.



Vegyél fel 1 vagy 2 rendelést. Ha két rendelést veszel fel, mindkét rendelést el kell venedd, mielőtt újakat csapnál fel a helyükre!



KÉSZÍTŐK

Szerző: Hajnóczy Soma **Illusztráció:** Szép-Bíró Erika **Gyártásvezető:** Medgyesi Péter

Szerkesztő: Horváth Lajos **Tördelő:** Bence Domonkos

Külön köszönet Huszár Andrásnak, Kelle Botondnak és a minik.hu-nak!