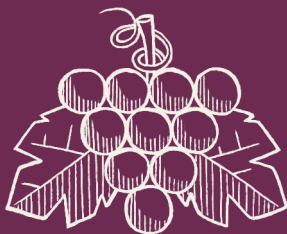


A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



# LA VIÑA

A ZAMATOS SZŐLŐSZÜRET JÁTÉKA



## JÁTÉKSZABÁLY



# LA VIÑA

A ZAMATOS SZŐLŐSZÜRET  
JÁTÉKA

## TÖRTÉNET

Egy nagyon idős borász jobblétre szenderült. Amikor örökösei találkoznak a házánál, felvetődik a szőlőültetvény új tulajdonosának a kérdése. Az öregember minden tulajdonának az ékköve ez a kis ültetvény, amelyen a legértékesebb szőlők teremnek, de sajnos elhanyagolták. A különféle szőlőfajták mindenféle gondozás és felügyelet nélkül benőtték a területet. Az elhunyt tulajdonos végrendeletében kifejti óhaját, hogy az ültetvény visszanyerje korábbi pompáját. A telek felosztásának elkerülése érdekében kijelentette, hogy azé lesz az ültetvény, aki a legjobb hozamot produkálja. A szőlőszüret most kezdődik, és sok borászat jó árat kínál a szükséges szőlőért.

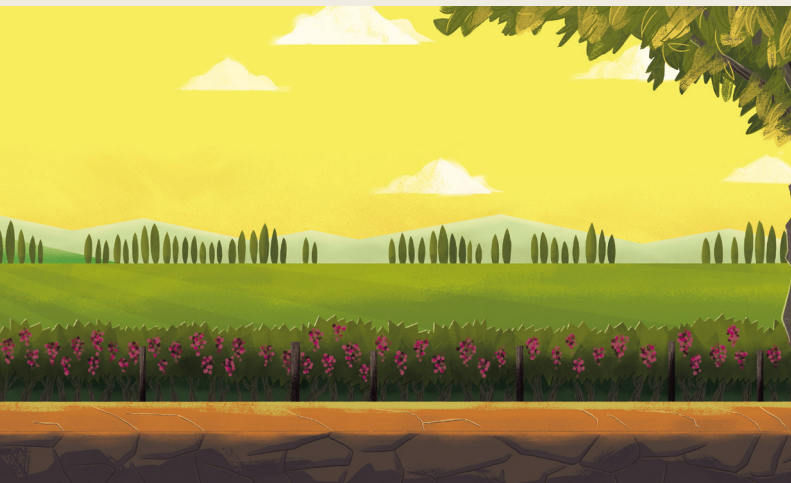




2-5 JÁTÉKOS / 30-45 PERC / 8 ÉVES KORTÓL

## ÖSSZEFOGLALÓ ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok felváltva mozgatják a szőlőszedőjüket a sorközben, a szőlőtőkék közötti mezőkön. A játékos megvizsgálja a szőlőkártyákat, és kiválasztja, melyiket szeretné "leszüretelni", majd az egyik kosarába helyezi azt. Amikor a sorköz végén kilép az ültetvényből, a szőlőszedő a kosaraiban lévő szőlőt a borászatokba szállíthatja, amennyiben az általuk igényelt minimális mennyiséget összeszedte. Ezután megkapja a borászatok által felajánlott jutalmat. Amikor egy játékos kiszállítja az utolsó rendelését, megkezdődik a játék vége. A többi játékos addig játszik, amíg mindenki eléri a sorköz végét. Az a játékos nyer, aki a legtöbb tekintélypontot gyűjtötte.

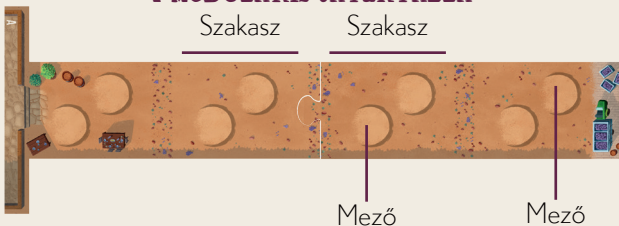




# JÁTÉKELEMEK

Ez a játék a következő elemekből áll

## I MODULÁRIS JÁTÉKTÁBLA



## 72 SZŐLŐKÁRTYA

(4 különböző fajta és 1 szőlő nélkül)



Üres szőlőtőke

A szőlő fajtája:  
pinot noir,  
grenache,  
chardonnay  
és cabernet  
sauvignon.



A szőlő értéke

Szerszám

## 10 KEZDŐ KOSÁRKÁRTYA

## 6 KOSÁRKÁRTYA

Kosár  
kapacitása



Kezdő kosarak

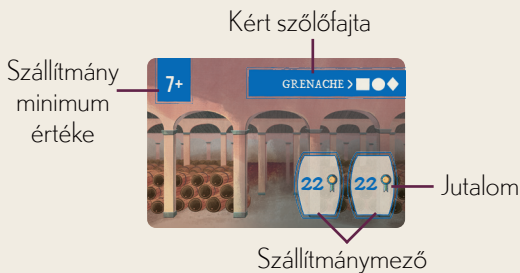
Kosár értéke



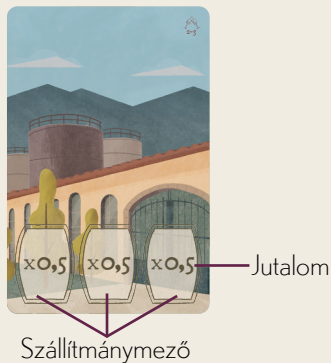
## 5 SZŐLŐSZEDŐKÁRTYA



## 16 BORÁSZATKÁRTYA



## 1 BORÁSZATI SZÖVETKEZETKÁRTYA





## 30 HORDÓJELŐLŐ



## 8 UNIVERZÁLIS SZŐLŐJELŐLŐ



## 12 SZERSZÁMJELŐLŐ

4 kaczor



4 csizma



4 metszőolló



## 67 TEKINTÉLYJELŐLŐ

minőségi pecsétek



címkék



palackok



oklevelek



## 7 SZŐLŐSZEDŐ (figura 5 színben)







# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az alábbiakban egy táblázatot találtok, amely megmutatja, hogy a játékosok számának függvényében hány játékelemet kell használni.

## JÁTÉKOSOK SZÁMA

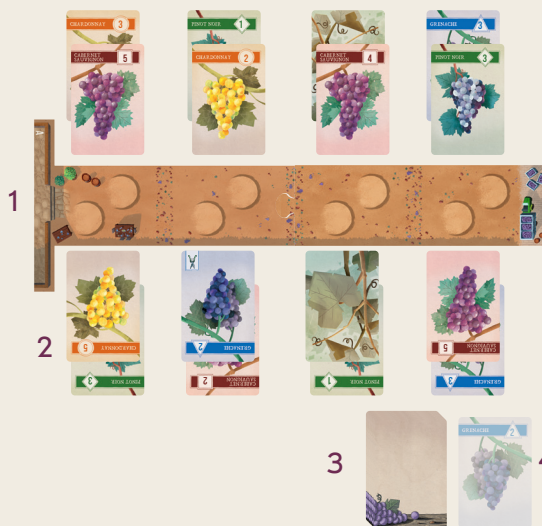
A játékosok számának függvényében, a játékelemeket a következőképp kell előkészíteni:

|                                        | 2<br>játékos                  | 3<br>játékos                  | 4<br>játékos                  | 5<br>játékos                  |
|----------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <b>Szőlőszedő / játékos</b>            | 2                             | 1                             | 1                             | 1                             |
| <b>Szakaszok száma<br/>a sorközben</b> | 5                             | 4                             | 5                             | 6                             |
| <b>Borászatkártya</b>                  | 5<br>+ szövetkezet-<br>kártya | 6<br>+ szövetkezet-<br>kártya | 7<br>+ szövetkezet-<br>kártya | 8<br>+ szövetkezet-<br>kártya |
| <b>Közepes és nagy<br/>kosárkártya</b> | 1                             | 2                             | 3                             | 3                             |
| <b>Különböző<br/>szerszámjelölő</b>    | 1 - 1<br>mindháromból         | 2 - 2<br>mindháromból         | 3 - 3<br>mindháromból         | 3 - 3<br>mindháromból         |
| <b>Hordójelölő /<br/>játékos</b>       | 7                             | 6                             | 6                             | 5                             |

**Megjegyzés a kétfős játékokra:** Egyik játékos magához veszi a kék, a másik a piros szőlőszedőkártját, valamint a színnek megfelelő 2-2 szőlőszedőt. Játék elején a szőlőszedőket a játékosok felváltva a bejáratához helyezik. A körében egy játékos csak az egyik szőlőszedőjét mozgathatja. Mindkét játékosnak 7-7 hordójelölő áll rendelkezésére (legfeljebb 7 szállítmányt tud teljesíteni). Az első játékos, akinek a szőlőszedői a második és negyedik helyen állnak a bejáratról számolva, 1 minőségi pecséttel kezdi a játékot, a második játékos pedig 3 minőségi pecséttel. A kezdő kosárkártják száma változatlan: mindkét játékos 2 kosárkártját kap, melyeken osztozik a két szőlőszedője.



A játéktér közepén állítsátok össze a **játéktáblát** (1) a táblázatban jelzett mennyiségű szakaszt kialakítva. Ez a játéktábla jelképezi a szőlőültetvény fő sorközét, melynek egyik végén a bejárat, a másik végén a kijárat található. A sorköz több szakaszra van osztva, és mindegyikben két mező található. Egy-egy szakaszban egyidejűleg legfeljebb két szőlőszedő tartózkodhat, az egyik a hátrébb lévő mezőben, a másik az előrébb lévőben.



Keverjétek meg a **szőlőkártyákat** (2). Véletlenszerűen helyezzetek egymásra két-két kártyát képpel felfelé minden szakasz mindkét oldalára, tehát szakaszonként négy-négy kártyát, anélkül, hogy megnéznék az alsó kártyákat. Részlegesen csúsz tassátok el a felső kártyát, hogy láthatóvá váljon az alsó szőlőfajtája és értéke, de a rajta lévő szerszám ne. Ügyeljete arra, hogy az alsó kártya maradjon mindaddig takarva, amíg egy szőlőszedő elveszi a felső kártyát. Képezzetek egy képpel lefelé néző **paklit** (3) a többi kártyából, és hagyjatok helyet mellette egy **dobópaklinak** (4).



Minden játékos válasszon egy-egy szőlőszedőkártyát és vegye magához a színének megfelelő szőlőszedőt. Aki legutoljára ivott bort vagy mustot az lesz a kezdőjátékos, majd vele kezdve, és az óramutató járásának irányába haladva az asztal körül, minden játékos helyezze a figuráját egy sorba a **bejárat elé** (5) úgy, hogy a kezdő játékos figurája álljon a legtávolabb bejáratától, az utolsó játékos figurája pedig a legközelebb a bejáratához. A fenti példában a piros figura a kezdőjátékosé, a zöld a második, a sárga pedig a harmadik játékosé.

Minden játékos vegye magához és helyezze a szőlőszedőkártyája mellé a levéllel jelölt **kezdő kosárkártyáit** (6): egy kis kosarat, amelybe 2 szőlőkártya fér, valamint egy közepes méretű kosarat, amelybe 3 szőlőkártya fér. A teljes játék során a játékosok legfeljebb két-két kosárkártyát birtokolhatnak egyidejűleg. A megmaradt kezdő kosárkártyákat helyezték a dobozba.



A táblázat alapján minden játékos kap egy bizonyos számú **hordójelölőt** (7), valamint a körsorrend függvényében egy bizonyos számú **tekintélyjelölőt** (8): 1 minőségi pecsét az első játékosnak, 2 a másodiknak, 3 a harmadiknak, 4 a negyediknek, 5 az ötödiknek.

A kijáráshoz helyezték a következő játékelemeket: egy **univerzális szőlőjelölő** (9); a játékosok számának megfelelő oldalával felfelé fordított **borászati szövetkezetkártya** (10); a táblázatnak megfelelő számú és véletlenszerűen választott **borászatok** (11), melyből legfeljebb 2 kérheti ugyanazt a szőlőfajtát (a megmaradt kártyákat helyezték a dobozba). Készítetek egy közös készletet a következő játékelemekből: a táblázatnak megfelelő számú **kosárkártya** (12) és **szerszámjelölő** (13); az összes **tekintélyjelölő** (14).

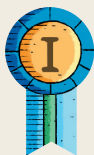
Most már készen álltok a játékra.



## A TEKINTÉLY

A tekintély a szőlőszedők sikerének mérésére szolgáló mérce. Ez jelképezi egyrészt a játékos likvid pénzügyeit, hiszen tekintéllyel jobb kosarakra tehet szert a játék során, másrészt pedig az elért eredményeket, azaz a borászatok által biztosított jutalmat a szőlő kiszállításakor. A szőlőszedők 1-es értékű minőségi pecsétet, 5-ös értékű címkét, 10-es értékű palackokat és 50-es értékű okleveleket gyűjtenek össze. Ezek szabadon beválthatóak más, egyenlő összértékű tekintélyjelölőre a közös készletből. Tehát, ha egy játékosnak 10 minőségi pecsétje van, azokat becserélheti 1 palackra; vagy ha 10 címkéje van, becserélheti 1 oklevélre.

A játék során a játékosok különböző értékű jutalmat kapnak a borászatoktól, és a tekintélyjelölőket tetszésük szerint kombinálva vehetik el. Például, ha 27 tekintélypont a jutalmuk, vehetnek 2 palackot, 1 címkét és 2 minőségi pecsétet.





# A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll. Egy forduló akkor ér véget, amikor mindegyik szőlőszedő elérte a sorköz végét. Egy forduló több körből áll, melyek során a játékosok felváltva mozgatják szőlőszedőiket és szedik a szőlőt. Amint egy játékos szőlőszedője eléri a sorköz végét, a játékos nem jogosult több akcióra a következő fordulóig.

## A KÖRÖK MENETE

A soron következő játékos mindig az, akinek a figurája a sor végén áll. Ezt a figurát az aktív szőlőszedőnek hívjuk. Ha más játékosok több mezővel előreléptek, lehetséges, hogy ugyanannak a játékosnak több köre legyen egymás után.





# EGY KÖR

A körében a játékosnak **kötelezően** a kijárat felé kell **mozgatnia** a szőlőszedőjét a sorközben, tetszőleges számú mezőt megtéve, egyetlen mozgással bármely pozícióból akár a kijáratig lépve. Amint egy játékos figurája eléri a kijáratot, kiszállíthatja a szőlőt a borászatoknak, és az aktuális forduló hátralévő részében nem lesz több köre (lásd *A kijárat elérése*, 15. oldal).

Minden szakasz két-két mezőből áll, és minden mezőn legfeljebb egy-egy szőlőszedő állhat, tehát nem megengedett, hogy kettőnél több szőlőszedő tartózkodjon egy-egy szakaszon. Minden körben az aktív szőlőszedő egy másik, a bejáratától távolabbi szakasz szabad mezőjére kell lépjen, még akkor is, ha a jelenlegi szakaszának a másik mezője üres.

A figura mozgatása **előtt vagy után**, a játékos **elvehet egy elérhető szőlőkártyát** a szakaszának bármelyik oldaláról. Egy szőlőkártya akkor elérhető, ha nem fedi egy másik kártya.

A játékos eldobhatja az épp húzott lapot, vagy az egyik kosarába helyezheti azt, amennyiben van üres hely abban. Minden kosárban annyi kártya fér el, amekkora annak a kapacitása. Szabadon lehet keverni a szőlőfajtákat egy kosárban (lásd a továbbiakban, hogy ez miben befolyásolja a borászatokba való kiszállítást).

Ha a húzott kártyán szerepel **egy szerszám**, és az elérhető a közös készletben, a játékos vegye magához a szerszámjelölőt, majd helyezze azt a szőlőszedőkártyájára. A játékosoknak egyidejűleg legfeljebb 2-2 szerszámuk lehet. Amennyiben egy játékos egy harmadik szerszámot húz, egyiket a három közül vissza kell helyeznie a közös készletbe.





Egyes kártyákon nincs szőlő. Ezeket el kell dobni, miután a játékos elvette a kártyán látható eszközt.

Körében bármikor egy játékos áthelyezheti **az összes** kártyát az egyik kosarából a másikba, ha nem haladja meg a kosár kapacitását. Az akció nem hajtható végre, ha meghaladná a kosár kapacitását. Egy másik lehetőség, hogy egyik, vagy mindkét kosarából az összes kártyát a dobópakliba helyezi.

## A KIJÁRAT ELÉRÉSE

Ha a szőlőszedő eléri a sorköz **kijáratát**, a következő lépéseket kell megtennie:

- **Ha elsőként ért a kijárhoz**, magához veszi az univerzális szőlőjelölőt, amit ettől a körtől kezdve felhasználhat, kiegészítve vele egy kiszállítást. Az univerzális jelölő egy 1-es értékű és bármilyen fajtájú szőlőnek felel meg. Egy játékos bármennyi univerzális jelölőt birtokolhat és szállíthat ki egyszerre, és a jelölők nem foglalnak helyet a kosárban, hiszen a szőlőszedőkártya mellett kell tárolni.



Univerzális szőlőjelölő



- Végrehajthat egy vagy két kiszállítást, átadva kosarainak tartalmát a borászatoknak, akik cserébe jutalmat kínálnak fel. Minden kiszállítás külön-külön történik, függetlenül attól, hogy ugyanaz vagy más borászat lesz kiszolgálva. Kiszállításkor egy kosár teljes tartalmát át kell adni a borászatnak. A két kosár tartalma nem vonható össze, és nem szállítható ki a kosárban lévő kártyáknak csak egy része.

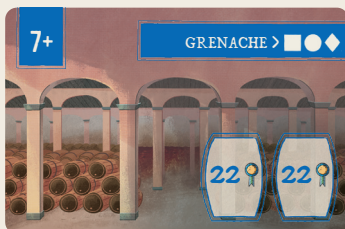
➤ Minden borászatnak van egy minimum **kiszállítási értéke**, amelyet el kell érni a kiszállított szőlőkártyákkal és univerzális szőlőjelölőkkel (ez utóbbi eggyel növeli a kiszállítás értékét jelölőnként). A kiszállított szőlőfajták meg kell egyezzenek a **borászatkártyán feltüntetett** szőlőfajtaival. Egyes borászatok egy szőlőfajtát kérnek, mert egy típusú bort készítenek, míg mások több szőlőfajtát kérnek, mert cuvée-t készítenek. A második esetben egyik szőlőfajta domináns lesz, és a szállítmány **legalább felét** kell képezze.

A kiszállítás után az összes kiszállított szőlőkártyát a dobópakliba kell helyezni.



Példa:

Ennek a borászatnak 7-es a minimum kiszállítási értéke, és a kért szőlőfajta csak pinot noir.



Ennek a borászatnak 7-es a minimum kiszállítási értéke. Keveréket készítenek, tehát bármennyi, de legalább két szőlőfajtát kell szállítani nekik, és a grenache szőlők összértéke egyenlő vagy nagyobb kell legyen a többi szőlőfajta összértékénél. Ez a szállítmány állhat például 4-es értékű grenache, 2-es pinot noir és 1-es chardonnay szőlőkből.

- A **borászati szövetkezet** egy különleges borászat, amely bármilyen fajtájú és mennyiségű szőlőt fogad. A szövetkezet mindig félszeres jutalmat kínál fel (lásd a továbbiakban).



Egy játékos szállíthat az igényelt mennyiségnél több szőlőt. Ez azt jelenti, hogy amennyiben egy borászat például "8+ grenache" szőlőt igényel, a kiszállítás összértéke lehet 8 vagy annál több, és minden kártya grenache szőlő kell legyen.



Kiszállításkor a játékos lehelyezi egyik hordójelölőjét a borászat egy szabad **szállítáymezőjére**, majd megkapja a **jutalmat**. Ez lehet egy fix érték, például 10 tekintélypont, vagy egy szorzó, például  $\times 2$  vagy  $\times 0.5$ . Amennyiben a szállítáymező egy szorzót tartalmaz, a játékos annyi tekintélypontot szerez, mint a kiszállított szőlők **összértékének** és az  $x$ -et követő számnak a szorzata. A .5-ben végződő végérték esetén lefele kell kerekíteni.



*Ha például egy játékos a borászati szövetségbe 15 összértéknyi szőlőt szállít ki, egyik hordójelölőjét a  $\times 0.5$  szállítáymezőre helyezi és 7 tekintélypontot szerez.*

A játékosok nem kell megmutassák ellenfeleiknek, hány tekintélypontot szereztek a játék során.

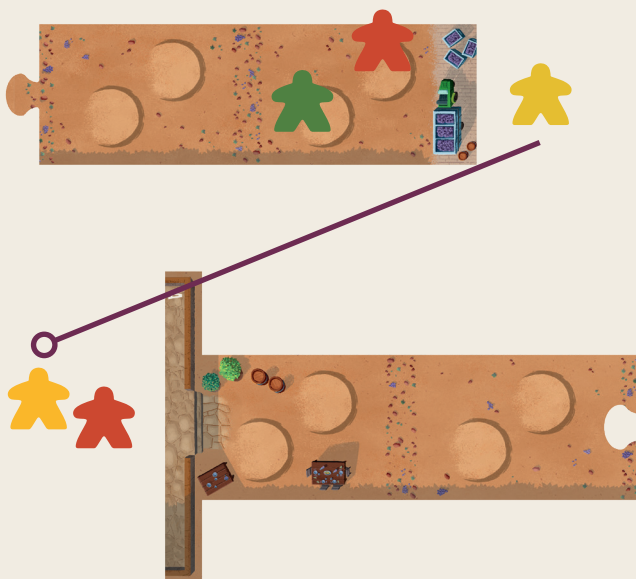
Amikor egy szőlőszedő egy borászat utolsó szállítáymezőjére helyezi hordójelölőjét, megszerzi a kártyán lévő tekintélyjelölőt is.

- **Lecserélhet egy vagy két kosarat.** Ebben az esetben a játékos megváltik egy üres kosaratól, amelyet már nem akar használni, kiválaszt egy annál nagyobb kosarat és tekintélyjelölővel kifizeti a régi és az új kosara közti különbözetet. A lecserélt kosarat vissza kell helyezni a játékdobozba, mert többé nem használható. Ne feledjétek, hogy egy játékosnak egyidejűleg legfeljebb két kosara lehet.



Miután a szőlőszedő elhagyta az ültetvényt, valamint döntött a szállítást és a kosár lecserélését illetően, köre véget ér, és nem kerül sorra a forduló végéig, azaz amíg az összes szőlőszedő kilép az ültetvényből.

A szőlőszedőket az ültetvényről való kilépésük sorrendjében kell a bejáráthoz tenni. A következő forduló első játékosa az lesz, aki először hagyta el az ültetvényt, így annak a figuráját a legtávolabb kell helyezni a bejáratától, hogy előtte legyen hely a többi figurának.





## SZERSZÁMOK

A körében egy játékos a szőlőszedőjén lévő bármelyik szerszámot használhatja, használat után visszatéve azt a közös készletbe. A szerszámok és hatásuk a következő:

- **Kacor.** A játékos bármelyik szőlőkártyát elveheti a szőlőszedője szakaszából, függetlenül attól, hogy a kártya elérhető vagy sem.
- **Metszőolló.** A játékos sorra két szőlőkártyát vehet el a szőlőszedője szakaszából, figuráját szokás szerint a kártyák elvétele előtt vagy után mozgatva. Amikor a játékos elveszi az első kártyát, végig kell mennie a teljes folyamaton, mielőtt elvenné a második kártyát: elveszi a kártyát, beszerzi és a szőlőszedőkártyájára helyezi a kártyán jelzett szerszámot, majd a kártyát egyik kosarába vagy a dobópakliba helyezi.
- **Csizma.** A játékos elvehet egy olyan kártyát, amely a szőlőszedője mögötti bármelyik szakasz mellett van, azaz közelebb van a bejáráshoz, mint a figurája. A csizma használata nem jelenti azt, hogy a játékosnak nem kell előrelépnie a körében.



Kacor



Metszőolló



Csizma



A körében a szőlőszedő használhat akár két **különböző** szerszámot egyszerre, **ötvözve** a hatásukat:

- **Kacor + metszőolló:** A szőlőszedő elvehet 2 kártyát a jelenlegi szakaszából, és a kettőből az első elvehető függetlenül attól, hogy elérhető vagy sem.
- **Kacor + csizma:** A szőlőszedő elvehet 1 kártyát egy mögötte lévő szakaszból, függetlenül attól, hogy az elérhető vagy sem.
- **Metszőolló + csizma:** A szőlőszedő elvehet 2 kártyát egy mögötte lévő szakaszból.

## A FORDULÓ VÉGE

A forduló véget ér, és egy új forduló veszi kezdetét, amint mindegyik szőlőszedő elhagyta az ültetvényt a kijáraton keresztül.

## EGY ÚJ FORDULÓ

A játékosok a szőlőszedőkártyájukon hagyják a fel nem használt szerszámaikat és az univerzális szőlőjelölőket, valamint kosaraikban hagyják a szőlőkártyákat.

Új kártyák kerülnek az ültetvényre: egyesével húzzatok kártyákat a pakliból, és helyezzétek azokat a szakaszok mellé, míg újból 2-2 kártya van minden szakasz mindkét oldalán. Ha valamelyik szakaszban maradt kártya az előző fordulóról, az új kártyát a tetejére kell helyezni. Ha kifogy a húzópakli, keverjétek meg a kiszállított szőlőket tartalmazó dobópaklit, és alkossatok egy új húzópaklit.

A borászati szövetkezet kivételével helyezzetek egy minőségi pecsétet minden borászatra, amelyen van legalább egy szabad szállítmánymező.

Helyezzetek egy univerzális szőlőjelölőt a kijárathoz.



# A JÁTÉK VÉGE

A játék a végéhez közeledik, amikor egy játékos kiszállításkor helyezte az **utolsó** hordójelölőjét. A többi játékos folytatja az aktuális fordulót, amíg az összes szőlőszedő elhagyja az ültetvényt.

Ezután a játékosok összeszámolják a tekintélypontjaikat, és az nyer, akinek a **legtöbb tekintélypontja van**. Egyenlőség esetén, a holtversenyben lévő játékosok közül az nyer, amelyiknek a szőlőszedője hamarabb hagyta el az ültetvényt az utolsó fordulóban.





# IMPRESSZUM

Játéktervezés:

**JOSÉ RAMÓN PALACIOS**

Illusztráció:

**JOAN GUARDIET**

Grafikai tervezés:

**BASCU**

Szerkesztés:

**JAUME MUÑOZ**

Fordítás:

**ANDREW CAMPBELL**

Angol lektorálás:

**WILLIAM NIEBLING**

Kiadó:

**DAVID ESBRÍ**



## A JÁTÉKTERVEZŐ KÖSZÖNETET SZERETNE MONDANI A KÖVETKEZŐ SZEMÉLYEKNEK:

Marián, Lara, Adita, Chomin, Juan, Tomás, Mariel, Eva,  
Esperanza; Gabi, Juan, Pau, Héctor, Pepe, Víctor, Javi, César;  
Paco, Sergio, Jose Ignacio, Miguel; Aventum: Dani, Celso,  
Jeferson, Patricia, Josue, Rafa, Blanca, Chito; Ludo: Beatriz,  
Jose Antonio.

**DEVIR**

Devir Americas  
9131 California Ave.  
SW, Suite 6A  
Seattle, WA 98136  
[www.devirgames.com](http://www.devirgames.com)



**reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

