



CUVÉE

A játék célja:

A Cuvée egy akcióválasztós stratégiai játék, amelyben a játékosok mindössze két szőlőparcellából indulva világhírű borászatokat hoznak létre.

A verseny 6 éven/fordulón át tart, és eközben mindenki azért igyekszik, hogy a 6. év végére az ő borászata legyen a legrangosabb.

A szőlőtermesztéssel, borok házasításával, vendéglátó helyek üzemeltetésével, minőségi borok eladásával, borfesztiválokra való részvétellel megszerzett dicsőség a játékban pontra váltható, így végül az nyer, akinek a legtöbb presztízspontja van.



PIERROT

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a táblát az asztalra,
és készítsétek mellé az alábbiakat:



Koronajelölő



Kezdőjátékos jelző



Preztízspontjelölő



Vagyonjelölő



Évszámláló



Mikroklímajelző



Korosodásjelzők



1. ábra

- 1 A koronajelölőket
- 2 A korosodásjelző kockákat (arany)
- 3 A fehérborlapkákat (6+1 fajta)
- 4 A vörösborlapkákat (6+1 fajta)
- 5 A megkevert időjárás-jelző kártyapaklit képpel lefelé
- 6 A megkevert eseménykártyákat képpel lefelé
- 7 A 4-féle épületkártyát típusonként, költség szerint növekvő sorrendben, valamint
- 8 Az 5 db évszaktáblát (Tavaszi, Nyári, Őszi, Téli)
3-4 játékos esetén a 2 akcióhelyes oldalukkal, 2 játékos esetén az 1 akcióhelyes oldalukkal felfelé.
- 9 Keverjétek meg a parcellakártyák pakliját, és minden területre helyeztetek egy-egy parcellát. Minden kártyát fordítsatok arra a felére, ahol az alsó szőlőtípus a kiemelt. 2 játékos esetén a játéktábla két szélső oszlopára ne tegyetek parcellakártyát.
- 10 Sorsoljatok ki dobókockával 1 fehér- és 1 vörösbor, és helyezzétek azokat a Borfelvásárlóhoz (Nagybani Borpiac). Az 1-től 6-ig dobott számok a hat típusbort/szőlőt jelentik, a cuvée-k nem sorsolhatók.
- 11 Helyezzétek a türkiz évszámlálót az 1-es mezőre (összesen 6 évet ölel át a játék).
- 12 Mindenki tegyen maga elé egy nagy pincét (három pincerész), és minden pincerészhez egy (római számmal ellátott) megfelelő pincejelölő korongot: I-II-III.
- 13 Mindenki vegyen fel 2 mikroklímajelzőt (arany hasáb).
- 14 Mindenki vegyen fel egy pontozótáblát. A tízesek sorában a 0-s mezőkre, az egyesek sorában pedig az 5-ös mezőkre (pénz és pont) tegyetek egy-egy jelölőt: arany korongot a pénzsávra, türkizkék kockát a pontsávra. (5 pénz kezdőtőke és 5 pont az esetleges veszteségek jelölésére.)
- 15 A borshordóitokat (15 db színenként)
- 16 A dobókockáitokat (12 db színenként)
- 17 A IV-es és V-ös kiegészítő pincetáblákat
- 18 A IV-es és V-ös pincejelölő korongokat (egyik oldal vörösbor, a másik fehérbor színben)
- 19 A munkásaitokat (6 db színenként), valamint
- 20 Az akció kiválasztó figuráitokat (2 db színenként) (továbbiakban: figurák)



Munkás



Hordójelölő



Akcióválasztó figura



Értékjelző dobókocka



Pincejelölő korong

Ezen kívül,
készítsétek
a tábláitok
mellé:

Sorsoljátok ki a kezdőjátékost. A játék menete az óramutató járása szerint zajlik.

A kezdőjátékkal kezdve mindenki választ egy C jelölésű területet, majd az utolsó játékostól visszafelé haladva, mindenki választ egy másik C jelölésű területet is.

Minden játékos tegyen a szőlőparcelláira: **(2. ábra)**

- 1 egy-egy munkást*
- 2 egy-egy dobókockát, a parcellakártyán látható értékre beállítva

3 2-2 hordót (2-nél több hordó soha nem lehet egy szőlőparcellán)

4 * Két szomszédos szőlőparcellát egyetlen munkás is el tud látni, ezért elegendő a két parcella közé állítani egy munkást, így kevesebb pénzt emészt fel a bérek kifizetése év végén, de nagyobb kockázattal is jár, ha az elmarad (a kifizetetlen munkások által ellenőrzött parcellák elvesznek). **(3. ábra)**

A kezdőjátékos kapja meg a parafadugót, ez jelöli minden évben, hogy ki kezdte a fordulót. Minden év végén tovább kell adni a dugót a soron következő játékosnak.



2. ábra



3. ábra

JÁTÉKMELET

1. Fázis:
Tervezés

2. Fázis:
Időjárás

3. Fázis:
Akciók

4. Fázis:
Év végi
teendők

5. Fázis:
Új forduló
előkészítése

1. Fázis: Tervezés 4 játékosal

Játékosrendben először mindenki kiválaszt egy olyan évszakot, amelyet más még nem választott, és felhelyezi az egyik figuráját az adott évszaktábla bal oldali karikájába.

Ezután fordított játékosrendben mindenki felhelyezi a második figuráját is egy évszaktáblára úgy, hogy nem választhatja az előzőekben mindenki által üresen hagyott ötödik táblát, és nem állhat két figurája ugyanazon a táblán. **(4. ábra)**



4. ábra

Figyelem: a kezdőjátékos, aki így először választott évszakot, nyolcadikként már csak egyetlen helyre helyezheti a második figuráját, valamint előfordulhat, hogy a hetediként választó játékos is kényszerhelyzetbe kerül, mert úgy választhat csak évszakot, hogy az utána következő utolsó játékos is helyesen tudjon figurát lerakni.

Eltérés 3 játékosnál:

A Tervezés elején dobjatok a dobókockával, és a 4. kimaradó szín egyik figuráját helyezétek a dobásnak megfelelő évszakra (1-5 érvényes, 6-nál dobjatok újra). Ezután, a kezdőjátékkal folytatva a sort, ugyanúgy zajlik, mint a **Tervezés 4 játékosal**. Amikor visszafelé helyezitek le a figurákat, ügyeljetek arra, hogy nyolcadikként szabályosan lerakható legyen a kimaradó szín másik figurája is. (Az Akciók fázisában ezeket a helyettesítő figurákat figyelmen kívül kell hagyni).

Eltérés 2 játékosnál:

Használjátok az évszaktáblák másik oldalát, ahol csak egy-egy akcióhely van. **(5. ábra)** Mindkét játékos felváltva 2-2 figurát rak fel a táblákra.

2. fázis: Időjárás

Húzzatok egy lapot az időjárás-kártya-pakliból, és helyezétek arra az évszaktáblára, amelyet nem választott senki. Ha a kihúzott időjárás ikonja szerepel az adott évszaktáblán, akkor érvénybe lép a kártya hatása (de csak

akkor, amikor az az évszak elkövetkezik – lásd később). Ha nem szerepel (vagy „jó időt” jelez), a kártyának nincs hatása – azt figyelmen kívül kell hagyni.

Ha az időjárás-kártya a késő őszi (Ősz 2) vagy téli évszakra vonatkozik, a hatása abban az évben már nem érinti a szőlőt (mivel a szüretre már korábban sor került), az majd a következő évben befolyásolja a termés minőségét. Ez a jövőbeni hatás ekkor még mérsékelhető úgy, hogy a játékosok költenek a kármegelőzésre.

Az időjárás hatását más évszakokban *mikroklímajelzőkkel* lehet kivédeni. **(Lapozz!)**



5. ábra



6. ábra

A mikroklímajelző:

Mindenki legfeljebb 2 fordulóban használhat I-I mikroklímajelző hasábot.

A lerakott hasárok a forduló (év) végéig fejtik ki hatásukat, majd kikerülnek a játékból.

A hasárok a 4 kártyaköz egyikébe rakhatók le, a parcellák közé (egy helyre csak egy). **(6. ábra)**

Ezeket játékosrendben kell letenni, az irányuk **vertikális vagy horizontális**, ami meghatározza a kivédés irányát (sor vagy oszlop): a védelem a teljes sorra, illetve oszlopra kiterjed, függetlenül attól, hogy az ott lévő parcelláknak ki a tulajdonosa.

A mikroklímajelző felhasználásáról az Időjárás fázisban kell dönteni, nem akkor, amikor ahhoz az évszakhoz értek az Akciók fázisban, amikor a károkat okozza az időjárás.

A természeti csapások és hatásai ismertetését lásd az **Időjárás** fejezetben.

3. fázis: Akciók

Az akciókat az évszakok sorrendjében hajtsátok végre, mindig a bal oldali figura tulajdonosától kezdve.

Az évszakot választó játékos 2 akciót hajthat végre a táblán felkínáltak közül (ha az akcióhoz kétszeres szorzó van írva, ugyanaz az akció akár kétszer is választható). Utána a jobb oldali figura tulajdonosa hajthat végre 2 akciót. Azok a játékosok, akik nem tettek figurát az adott évszakra, I-I akcióra jogosultak, az aktuális kezdő-játékostól kezdve, játékosrendben.

(3 játékosnál lesz két olyan évszak, amelyekben csak I-I játékos hajthat végre két akciót. 2 játékos esetén mindig 1 játékosnak lesz 2, a másiknak pedig 1 akciója az évszakban.)

Ha mindenki elvégezte a választott akcióját, az évszakot választó játékosok vegyék vissza a figuráikat.

A lehetséges akciókat lásd az Akciók fejezetben.

4. fázis: Az év végi teendők

! Hajtsátok végre az alábbi lépéseket ebben a szigorú sorrendben.

✓ (Tapasztaltabb játékosok időmegtakarítás céljából egymással párhuzamosan is végezhetik ezeket a feladatokat – a Borfelvásárló tranzakciók kivételével.)

1. teendő:

Mindenki szállítsa le az épületei által igényelt árut (2-3 hordó bor/épület) és fizesse ki a munkásait. (1 pénz/munkás).

Akinek nem sikerül, vagy nem akarja kifizetni a munkásait (maradékalanul), az általa választott, ki nem fizetett munkás(ok) ellenőrzése alatt lévő parcella (terület vagy épület) elveszik. Ha egy épületen lévő munkás(ok) kifizetése hiúsul meg, az épület azonnal megszűnik, de a terület a tulajdonosé marad, és a következő év elején (az új forduló előkészítésekor) visszaáll az alap C-kategóriára jellemző állapot.

Ha egy szőlőparcellán dolgozó munkás kifizetése elmarad, a játékos elveszíti az adott terület tulajdonjogát. Ha ez a munkás egyszerre két területet felügyel, mindkét területet elveszíti.

Amennyiben az év végén nem sikerül valamelyik épület borigényét kielégíteni, az az épület azonnal megszűnik.

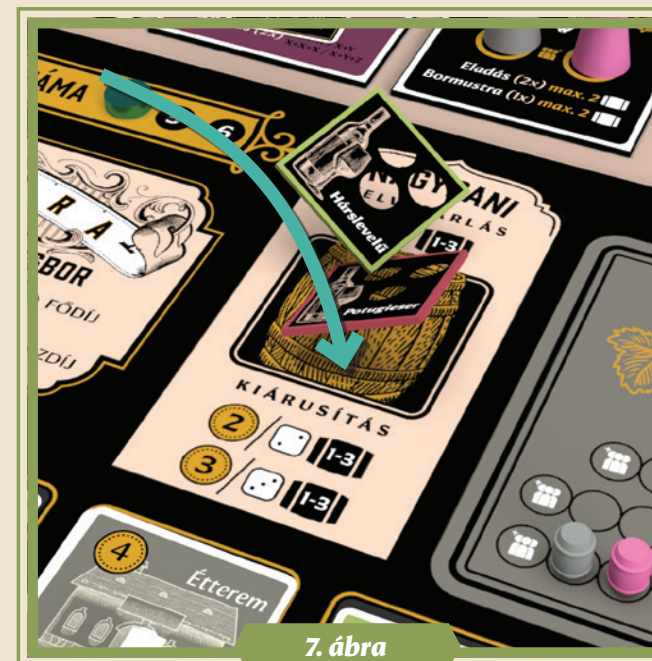
A munkásaitokat (száruk korlátozott!) játék közben áthelyezhetitek, átrendezhetitek, de a minimum követelményt mindig figyelembe kell venni.

2. teendő:

Gyűjtsétek be az épületekből származó éves bevételeket (pénz és pont).

3. teendő

Mindenki eladhat/vásárolhat bort a Borfelvásárlónál – a Nagyban Borpiacon (nagybani felvásárlás / kiárusítás)



7. ábra

Játékosrendben, egyszerre 1 borból adhattok el vagy vásárolhattok, mindig legfeljebb háromat. Amikor visszaér a kör, ismét eladhattok/vehettek bort, ugyanolyan feltételekkel. Ha már egy játékos sem kíván akciót végrehajtani a Nagyban Borpiacon, lépjete tovább a következő pontra (borok korosodása).

◆ FELVÁSÁRLÁS: A Borfelvásárló a Nagyban Borpiacon 1 pénzért vesz át egy bármilyen hordó bort. Ekkor a borlapkát át kell tenni a pincéből a Borfelvásárló területére – ha nincs még ott olyan típus. A bor minőségétől függetlenül 1 pénz jár hordónként.

◆ KIÁRUSÍTÁS: A Nagyban Borpiacon vásárolhattok is, de csak abból a kínálatból, ami éppen ott található. Típusonként legfeljebb 3 hordóval vehettek 2-es értékű bort (hordónként 2 pénzért) vagy 3-as értékű bort (hordónként 3 pénzért).

Vásárláskor a bortípus lapkája a megfelelő számú hordóval és a 2-es vagy 3-as értékű dobókockával együtt a pincétek egyik üres szakaszába kerül.

A Nagyban Borpiacon mindenkor legalább 2 fajta bort kell raktáron tartania (1 vöröset, 1 fehéret). Ha a készlet lefogy, kockadobással válasszatok új bort (vagy borokat), és a megfelelő borlapkákkal töltsétek fel a készletet (az előkészületeknél ismertetett módon). **(7. ábra)**

Fontos: a Nagyban Borpiacon cuvée-t is vásárol, de csak a normál árat fizeti érte, és soha nem árusítja tovább. Az itt eladott cuvée lapkákat el kell dobni, és cuvée nem használható a készlet feltöltésére sem.

4. Korosodnak a borok a pincében

Ezt a lapkára helyezett aranszínű kocka jelöli.

Minden 2. korosodásjelzőnél növeljétek a pincében lévő bor értékét 1-gyel! (A kockát állítsátok eggyel magasabb értékre, és a korosodásjelzőket tegyétek vissza a készletbe; egynél több korosodásjelző soha nem lehet egy pincerészben).



8. ábra

A játék dobozában található játékossegédlet kártya a fenti, év végi akciókhoz nyújt emlékeztető segítséget. **(8. ábra)**

5. Fázis: Új forduló előkészítése

- ◆ Vegyétek vissza az összes jelölt az Unió Piac / Hazai Piac / Bormustra táblákról.
- ◆ Állítsátok vissza a szőlőtermő területek kockaértékét, és helyezzetek a szőlőparcellákra 2-2 hordót.
- ◆ Az évszámlálót toljátok előre 1 mezővel.
- ◆ A dugót a soron következő kezdőjátékos vegye magához.

AKCIÓK

Tavaszi:	Nyári:	Ősz 1:	Ősz 2:	Téli:
Oltás	Gondozás	Szüret	Szüret	Eladás
Zöldszüret	Építés	Vásárlás	Házassítás	Bormustra
Eladás				

Azoknak a játékosoknak, akik tettek figurát az adott évszakra, 2 akciójuk van, a többeknek 1.

Ha valaki a körében úgy dönt, hogy nem választ akciót, vigaszdíjként kap egy pénzt. Akinek 2 akciója lenne egy évszakban, megteheti, hogy csak egyet hajt végre, és a másik helyett a fenti módon pénzt kap. Lemondhat akár mindkét akciójáról is – ekkor mindenképpen kap egy pénzt az egyik lemondott akciójáért, a másodikat pedig felhúzza egy lapot az eseménykártyák paklijából.

Az eseménykártyát azonnal, vagy bármikor a későbbiekben ki lehet játszani, de egy körben legfeljebb egyet (néhány kiemelt kártya értelmezése megtalálható a szabály végén). Az évszaktáblák a következő akciólehetőségeket kínálják fel:

Tavaszi: Oltás

Megfordíthatod a birtokodban lévő parcellakártyát a játéktáblán, ezáltal változik az ott termő szőlő induló minőségértéke. A magasabb érték felé parcellánként 2 pénzért, visszafelé ingyen fordíthatod a kártyát. Egyetlen oltás akció keretében több szőlőparcellát is felfejleszthetsz (ha meg tudod fizetni). (9. ábra)

Ha az oltást választod, növelj meg a parcellán lévő szőlő minőségértékét eggyel, azaz állítsd át a dobókockát eggyel magasabb értékre. (A későbbi években eleve erről a szintről indul majd a szőlő ezen a parcellán). Visszafelé fordításkor pedig csökkentsd eggyel a szőlők minőségértékét. Az oltás eredményeként más típusú bort készítesz majd ezen a területen.

⚠ Csak egyszer választható.

Tavaszi: Zöldszüret

A zöldszürettel javíthatod bármely, vagy akár mindegyik területeden a szőlő minőségét 2 értékkel: állítsd a dobókockát kettővel magasabb értékre. Ezért a termőmennyiséget csökkenteni kell 1 hordóval. (2 hordóból 1 hordó marad, a másikat vedd le. Egy zöldszüret akcióval akár több, tetszőleges szőlőparcellán emelheted a minőséget. Ha időjárási veszteség miatt csak 1 hordó van a parcellán, a zöldszüretet nem választhatod.)

⚠ Csak egyszer választható.



10. ábra

Tavaszi: Eladás

Eladhatsz maximum 2 hordó, legalább 3-as értékű bort valamelyik piacra (Unió Piac / Hazai Piac), feltéve, hogy még van igény (üres mező) az adott piacon az eladni kívánt minőségű borra. Amennyiben nincs ilyen konkrét igény, a játékos dönthet úgy, hogy egy kategóriával lejjebb, annak feltételei szerint adja el a borát.

(2 játékos esetén a tábla jelöli a mennyiségi korlátozást. A 3 embert ábrázoló mezőkre nem tehetek hordót; ez azt jelöli, hogy az adott mező legalább 3 játékos esetén van csak érvényben.)

A piacok működéséről később részletesen olvashatsz.

✓ Kétszer is választható.

Nyári: Gondozás

Növelheted a szőlő minőségértékét 1 szinttel. (Állítsd a dobókockát eggyel magasabb értékre!) Egy Gondozás akcióval akár több, tetszőleges szőlőparcellán emelheted a minőséget.

✓ Kétszer is választható.

Nyári: Építés

Az akció során vásárolj egyet a négyféle épületkártyából, amellyel egy már meglévő szőlőparcelládon építhetsz. Épület csak C kategóriájú területen emelhető. (10. ábra)

Az épületkártyát helyezd rá a kiválasztott C kategóriájú parcellakártyára. Fizesd ki az épület árát, és helyezz rá annyi munkást, amennyi fenn tudja tartani – a kártya szerint.

Ettől a pillanattól a szőlőtermelés azonnal megszűnik ezen a területen. Vedd le a hordókat, és tedd vissza azokat a készletedbe. Ugyanakkor továbbra is birtoklod a területet; ezt az fogja jelezni, hogy vannak rajta munkásaid. (11. ábra)

Ugyanezen akció keretében elbonthatsz egy épületet. Ha így teszel, az „alatta lévő” szőlőparcella tulajdonjoga és termése azonnal visszaáll, az elbocsátott emberek pedig azonnal felhasználhatók más célra. (De egy munkás maradjon rajta, aki a szőlőt ellátja, és akit ki kell fizetned év végén.) Ugyanez érvényes, ha felszámolásra kerül az épület, mert nem teljesítetted a feltételek valamelyikét (lásd az Épületek fejezetben).

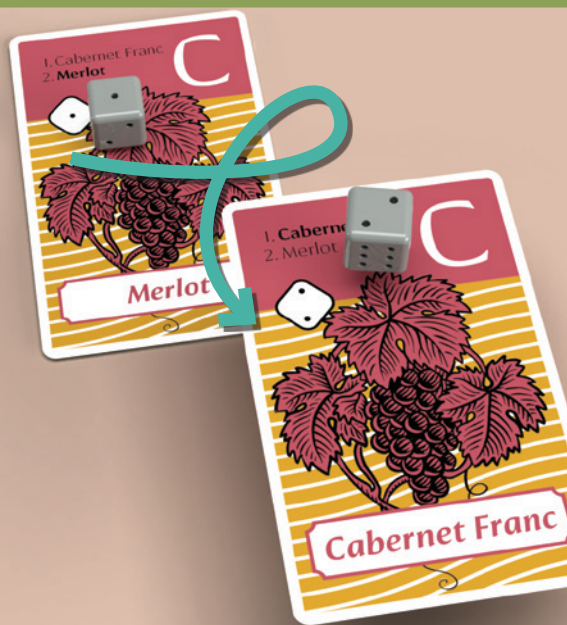
⚠ Fontos: Egy fordulón belül ugyanazon épületet tilos megépíteni, majd lebontani.)

✓ Kétszer is választható.

(A megépíthető épületeket az Épületek fejezet ismerteti.)

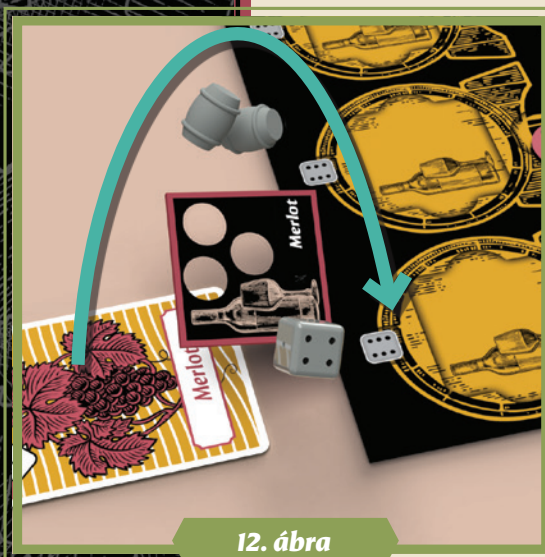


11. ábra



9. ábra





12. ábra

Ősz 1: Szüret

Leszüretelheted **az összes, vagy bármelyik szőlőparcellát**, ahol saját hordód és munkásod is áll. Ajánlott az őszi évszakban minden szőlőparcellát leszüretelni, mivel **–2 pont büntetés** jár minden egyes parcella után, ahol nem volt szüret. Azonban nem kötelező minden területet egyszerre leszüretelni; ha mindkét őszi szezon szerepel a fordulóban, késő ősszel választhatsz egy második szüret akciót. A leszüretelt parcelláról vegyél le minden hordót.

- ◆ Rakj egy, a terület szőlőfajtájának megfelelő borlapkát a készletből a pincére.

- ◆ Tegyél fölé egy dobókockát, és állítsd be a leszüretelt szőlő szintjére.
- ◆ Tedd át a hordókat a szőlőparcelláról a pincébe, a megfelelő borlapkákra. (12. ábra)

Egy pincerészben **legfeljebb 3 hordó bor tárolható**. (Ha két területen teljesen azonos minőségű és fajtájú szőlőt szüretelsz, ezeket összevonhatod ugyanazon a helyen, de a 3 hordós limitet nem lépheted túl.) Végezd el ezeket a műveleteket minden egyes területen, ahol szüretelni akarsz.

Ha nem fér a pincébe a bor, választhatsz, hogy egy tétel eldobásával kiürítesz egy pincerészt, vagy elhalasztod a szüretet. **A pince tartalmának eldobása** –2 pont büntetést von maga után (megegyezik azzal, amennyi a leszüreletlenül maradt parcellák után jár).

! Csak egyszer választható.

Ősz 1: Vásárlás

Megvásárolhatsz egy újabb, gazdátlan szőlőparcellát. Az új parcellát csak olyan sorból vagy oszlopból választhatod, amelyben van már saját területed (szőlőparcellád és/vagy épületed). Ne felejtse el, hogy két szomszédos területet egyetlen munkás is el tud látni. (Ebben esetben tedd a munkást a két kártya közötti területre.) (Szomszédos épületre ez a szabály nem alkalmazható – külön munkás kell mindkét kártyára.)

A területek ára kategóriánként:

- ◆ C = 2 pénz
- ◆ B = 3 pénz
- ◆ A = 5 pénz



A frissen vásárolt szőlőparcella már ebben az évben hoz termést. Ne feledd, hogy ezt is le kell szüretelni, ha el akarsz kerülni a –2 pont büntetést.

Kétszer is választható.

Ősz 2: Szüret

A szüret menete megegyezik az ŐSZ 1 évszakkal tárgyalattal. A büntetőpontok elkerülése végett most célszerű minden olyan parcellán elvégezni a szüretet, ahol arra még nem került sor.

Csak egyszer választható.

Ősz 2: Házisítás

Összekeverhetsz **2 vagy 3 bort**, ami a pincédben van. Fehérbor csak fehérborral, vörösbor csak vörösborral házasítható. Keverhetők azonos szőlőfajták is, de 2-3 különböző is. Két azonos és egy különböző azonban egyszerre nem keverhető.

2 különböző fajta keverése esetén 1+1 hordónál az eredmény 2 hordónyi **cuvée** lesz. A házasítás eredményeként annyi hordó keletkezik, amennyi a keverendő borok száma, de **legfeljebb 3**. (Az esetleg felesleges hordókért, melyek így elvesznek, nem jár mínusz pont.) **Az alapborok értékének összege 2-vel osztva** adja a cuvée értékét (lefelé kerekítve)*. Ezáltal 2-összetevős keveréknél kevesebb lesz a kapott érték, mint a jobb minőségű összetevőé. 3 összetevőnél viszont akár a legjobb bor értékénél magasabb is lehet. Pl. 3+3+4 → 10/2=5

* Kivétel: amennyiben a cuvée legalább egy komponense korosodásjelzővel rendelkezik, az új, kevert bor értékét felfelé kerekítve kell számolni.

A cuvée készülhet egy új pincerészben is. Két komponens esetén (mondjuk 2-2-0 felállásnál) a harmadik pincerészbe is kerülhet az új, kevert bor (1-1-2), ha pedig bővítetted a pincét (Építés akcióval egy Pince típusú épületkártyát tettél valamelyik parcellára), akkor akár háromkomponensű cuvée-t is létrehozhatod az üres pincében (2-2-2-0 → 1-1-1-3). (13. ábra)

Már meglévő cuvée-k nem használhatók fel új keverékek előállításához.

Különböző borok keverésénél vegyél fel egy cuvée lapkát, és tedd a pincébe, oda, ahol létrejött a házasítás. Az alapanyagok lapkáit (ha már nem tartozik hozzájuk hordó) tedd vissza a készletbe, majd a dobókockát a cuvée lapka fölé állítsd be a kevert bor kiszámított minőségi értékére.

Kétszer is választható.

Példák a házasításra

1/ Judit pincéjében az előző évről maradt **egy 4-es értékű Merlot** hordó. Az idei szürettel két további Merlot típusú bor került a pincéjébe, **az egyik 3-as, a másik 5-ös értékű**, az elsőből 2, a másodikból 1 hordónyt tárolt el. A házasítás során szeretné feljavítani a Merlot-ja értékét, ezért a keverés mellett dönt. Az **1-2-1** felállítás pincéjében az első és második pincerészből egy-egy hordónyt áttesz a harmadik pincéjébe, így **0-1-3** állást ér el. Az értékek összeadása után **[(4+3+5):2=] 6-os értékű lesz a kevert bora**, amelyből 3 hordóval is számolhat. A kiürült első pincerészből eldobja a borlapkát, a második pincéjében azonban még mindig maradt egy 3-as értékű Merlot hordó az idei szüretből.

2/ Matyi pincéjébe idén két hordó Olaszrizling és 1 hordó Chardonnay került, **mindkettő 4-es értékkel**. Megfontolás után úgy dönt, hogy cuvée-t készít a két borból. A **2-1-0** felállásból a pincéjében **1-2-0** lesz, és a második (Chardonnay) lapkát lecseréli egy „fehér cuvée” lapkára. Ugyan **a létrejött cuvée értéke szintén 4-es [(4+4):2=4]**, de a piacon plusz pénzt vagy pontot érhet el vele, ha eladja a hordókat. Kis szerencsével akár az egyik hordóval **díjat is nyerhet a Bormustrán**, amelynek eredménye (a korona) segítségével további értéktöbbletet érvényesíthet a piacon.

Tél: Eladás

Megegyezik a Tavasznál tárgyalt eladási lehetőségekkel.

✓ Kétszer is választható.

Tél: Bormustra

Benevezheted 1 vagy 2 borodat minőségi versenyre. Két bort csak akkor küldhetsz be, ha az egyik fehér, a másik vörös. A cuvée-k számára itt nincs kiváltság (fehér- vagy vörösbarnak számítanak). Legfeljebb 4 bor nevezhető be versenyre – 4 koronghely van a táblán.

A Bormustrára **minden játékos meghívást kap**. A kiválasztó 2, a többi játékos (játékosrendben) 1 bort nevezhet a versenyre. (Kivéve: Egy szakértő ajánlása eseménykártya.) Akkor kerül kiértékelésre, amikor már mindenki választhatta a mustrát (vagy passzolt).

Legalább 4-es minőségértékű, bármilyen bor nevezhető. Nevezéskor helyezd a hordót a megfelelő mezőre, majd tedd alá az adott pince számát és a bor típusát (vörös vagy fehér) jelző, római számos pincejelölő korongot.

A mustrán külön értékelik a fehér- és vörösborokat. A magasabb értékű bor nyeri a fődíjat, és van vigaszdíj is. Az aranyérmes bor megnyeri a **koronajelölőt** is, ha az adott borból van még legalább egy hordóval a beküldő játékos pincéjében.

A koronával díjazott bor magasabb áron adható el a piacokon, viszont a továbbiakban már nem küldhető Bormustrára. Holtverseny esetén az a bor számít magasabb értékűnek, amelyhez korosodásjelző tartozik. Amennyiben mindkét bor rendelkezik ilyenl, valóban holtverseny alakult ki. Ilyenkor mindkét versenyző a vigaszdíjat kapja, de mindkettőjüknek jár a korona.

Egy évben több Bormustra is tartható, ha több játékos választja ezt a téli akciót.

Egyszer választható.



13. ábra

Példa a Bormustra működésére

Vikinek van **2 hordónyi, 5-ös értékű Furmint típusú bora**, amely a tavalyi évről maradt, így egy **korosodásjelző** kocka is látható az adott pincerészből. A tél évszaktáblán ott áll az akcióválasztó figurája, így két akciót is választhat. Elsőként a **Bormustrát** nyitja meg. Két bort is beküldhet, és úgy dönt, hogy a Furmint mellett az egyetlen vörösborát, a 4-es értékű Pinot Noir-t is megméretteti. **Berakja az 1-es pincejelölő korongját (a zöld felével) a Bormustra bal felső koronghelyére**, és rátesz egy hordót, amely a megjelölt pincéből származik. Mivel a Bormustra meghirdetőjeként 2 borral is pályázhat, a jobb felső koronghelyre a 1-es pincejelölő korongját helyezi (a bordó felével), és beküldi a Pinot Noir hordóját. A Bormustrára minden játékos meghívást kap. Az utána következő játékosnak más terve van, így elutasítja a részvételt. A harmadik játékos azonban lecsap a lehetőségre,

és **beküld a fesztiválra egy 5-ös értékű Kékfrankost** (az alsó koronghelyre rakja a korongját és egy hordóját a vörösborok oldalán). A negyedik játékos szintén részt vesz a versenyben, mert erősnek gondolja az az évben leszüretelt, **5-ös értékű Hárslevelűjét** – de nem veszi figyelembe Viki korosodásjelzőjét a pincéjében. Így a fehér borok versenyét Viki nyeri, megkapja a fődíjat (a negyedik játékos a vigaszdíjat), és mivel Vikinek maradt még egy hordónyi a díjazott Furmintból, kap egy koronajelölőt is, amit berakhat a pincéjébe. A Pinot Noir-ja azonban csak vigaszdíjas lesz, a harmadik játékos viszi el a fődíjat – **de koronát nem kap, mert a nyertes Hárslevelűből már nem maradt több hordója**. Viki a következő téli akciójaként az eladást választja, és eladja az utolsó hordó Furmintot is, ami immáron a koronás boroknak járó **plusz díjazásban részesül**.



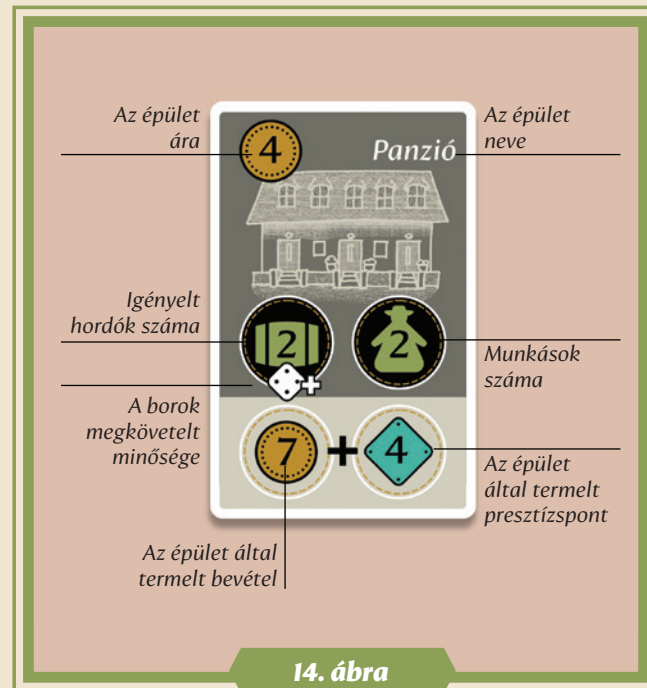
ÉPÜLETEK

PINCEBŐVÍTÉS

BOROZÓ

ÉTTEREM

PANZIÓ



Minden épület megépítéséhez kell egy **C kategóriájú szőlőparcella**. A és B kategóriájú szőlőparcellára nem lehet építeni. Minden épülettípusból mindig a legfelsőt vásárolhatod meg. **(14. ábra)**

(A játék elején ár szerint növekvő sorrendbe rendeztél őket, típusonként.)

A megvásárolt épületet helyezd rá a szőlőparcellára. (Amíg épület áll a területen, addig nem termelhetsz ott szőlőt.) Minden épületre azonnal helyezz rá annyi **munkást**, amennyi a kártyán látható.

(Ha már nincs a készletedben elég munkás az épület ellátásához, akkor át kell csoportosítanod a munkásaidat a meglévő épületeidből/ szőlőparcelláidból. Amennyiben így sem tudod előállítani a szükséges munkásokat, nem építheted meg a választott épületet.)

A munkás nélkül maradó épületeket végleg **el kell távolítani a játékból**. Ugyanígy, ha azért veszítesz el egy épületet, mert a szükséges bormennyiséget nem tudtad leszállítani, és/vagy nem fizetted ki az ott dolgozó munkásokat, az épület kikerül a játékból.

(Ha egy szőlőparcellát elhagysz, azaz nem felügyeli azt munkásod, vagy az ott dolgozó munkást nem fizetted ki év végén, a szőlőparcella a táblán marad, de nem birtokolod a továbbiakban. Utóbbi esetben a munkást tedd vissza a készletedbe.)

Épületek: Pincebővítés

A pincebővítést megépítheted 2-3-4 pénz befizetésével. A kiegészítő pincetábla ad egy újabbat a meglévő 3 pincerész mellé **+ azonnal ad 2 presztízspontot**. A pincebővítés a továbbiakban nem hoz bevételt. Helyezz rá egy munkást, aki felügyeli, és akit minden év végén ki kell fizetned (különben elveszíted a pincebővítést.) Minden játékosnak legfeljebb 2 bővítése lehet (IV-es és V-ös számú), mindaddig, amíg van elérhető kiegészítő tábla.

Amennyiben nem tartod fenn a pincebővítést, meg kell válnod a tartalmától – kivéve, ha a hordókat át tudod onnan helyezni egy másik pincerészbe, ahol elférnek. Egyébként az elvesztett pincebővítés miatt eldobott minden boroshordó után -1 pont büntetés jár.

Épületek: Borozó

A borozót megépítheted 3-4-5 pénz befizetésével. A forduló (év) végén 2 hordónyi bármilyen típusú és minőségű bort kell a kártyára helyezned. (A bor a saját pincéből kell, hogy származzon, és lehet ugyanaz a fajta is.) A borozó

minden forduló (év) végén **6 pénz bevételt + 2 pontot hoz**. A játékosoknak bármennyi borozójuk lehet (amíg a készlet tart).

Épületek: Étterem

Az éttermet megépítheted 4-5-6 pénz befizetésével. (2 munkást kell ráhelyezned.) A forduló végén 3 hordónyi bármilyen típusú és minőségű bort kell a kártyára rakni. (A bor a saját pincéből kell, hogy származzon, és lehet ugyanaz a fajta is.) Az étterem minden forduló végén **7 pénz bevételt + 4 pontot hoz**. A játékosoknak bármennyi éttermük lehet (amíg a készlet tart).

Épületek: Panzió

A panziót megépítheted 4-5-6 pénz befizetésével. (2 munkást kell ráhelyezni.) Az év végén 2 hordónyi, legalább 4-es értékű bort kell a kártyára rakni. A panzió minden fordulóban **7 pénz bevételt + 4 pontot hoz**. A játékosoknak bármennyi panziójuk lehet (amíg a készlet tart).

IDŐJÁRÁS

Bizonyos időjárási események károkat okoznak a szőlőparcellákon. Ez a kár kétféle lehet:

- ◆ 1 ponttal **csökkenti a szőlők értékét** (a dobókockát eggyel alacsonyabb értékre kell állítani), vagy
- ◆ 1 hordóval **csökkenti a szüretelendő bor mennyiségét** (a két hordóból az egyiket vissza kell venni a szőlőparcelláról a saját készletbe.)



Az időjáráskártyák fajtái:

- ◆ Jó idő: Nincs negatív hatása egyetlen évszakban sem.
- ◆ Aszály: **Nyáron** okoz károkat.
- ◆ Esőzések: **Nyáron és kora ősszel** okoz károkat.
- ◆ Jégverés: **Tavasszal, nyáron és ősszel** okoz károkat.
- ◆ Fagy: **Tavasszal és késő ősszel** okoz károkat.
- ◆ Vadkár: **Minden évszakban** okozhat károkat.

Az időjáráskártyákon szerepel, hogy mely évszakokban okoznak kárt. **(15. ábra)**

A természeti csapások esetén (Tavaszi, Nyári, Ősz 1 évszakokban) a játékosok egyenként eldöntik, hogy a csapás a szőlő minőségét, vagy a szüretelendő bor mennyiségét csökkenti az egyes szőlőparcelláikon. Az ezen időszakban fenyegető természeti csapások az Időjárás fázisban esetlegesen kivédhetőek a mikroklímajelzők felhasználásával. **(16. ábra)**

! FONTOS: Amennyiben egy parcella szőlőminősége 1 pontos, mindenképpen a hordók mennyiségét kell csökkenteni.

Ha az időjáráskártya a késő őszi vagy a téli (Ősz 2, Tél) évszakra vonatkozik, **a következő évi termés kerül veszélybe**. Az ilyen, időjárásnak kitett szőlőparcellák esetében a jövőbeni károk csökkentésének egyetlen módja, ha abban az évszakban, amikor az időjárási esemény bekövetkezik, azonnal költesz a kárelhárításra. Ennek összege szőlőparcellánként 1 pénz.

Később erre már nincs lehetőség; ha nem költesz kárelhárításra az adott évben, tavasszal szembesülnöd kell a

viSSzaeséssel (minőségben vagy mennyiségben). Ennek jelölésére helyezz egy-egy korosodásjelző kockát az érintett parcellákra. Utóbbi esetben az új forduló előkészítésénél érvényesítened kell a hatást a fentiek szerint. Ezután vedd le a kockát.

Az időjárás **csak a szőlőparcellákra van hatással**. Az épületeket nem kell megvédeni.

Extrém eset: dupla csapás egymás után

Ritkán, de előfordulhat, hogy egy alapértéken lévő, C-kategóriájú területre vonatkozóan nem sikerült kifizetned az előző év végén a kárelhárítás összegét (1 pénz), és így az új forduló kezdetén csökkent a várt termésed 1 hordóval – mivel az 1-es értéket nem tudtad tovább csökkenteni.

Majd a társaság olyan szerencsétlenül választott, hogy a következő év tavaszán bekövetkező újabb időjárás is negatívan hat az említett területre, és még mikroklímajelződ sincs, hogy kivédj ezt a hatást.

Ebben a kivételes helyzetben sajnos **le kell venned a parcelláról a második hordót is**, így a területed nem fog termelni ebben az évben.

Azonban a munkásod a helyén marad (fizetned is kell őt az év végén), hogy a parcella birtokjogát megtarthatd.

A BOR KOROSODÁSA



17. ábra

Minden olyan bor, ami az adott, induló év előtti évben került a pincébe (szüretelt vagy megvásárolt), az új évre való felkészüléskor **1 korosodást jelző (arany) kockát** kap (amely az adott bor minden egyes hordójára vonatkozik) (17. ábra).

A borok minősége azonban az első korosodásjelző hatására még nem változik, de egyrészt **a verseny eldöntését szolgálja holtverseny esetén** a Bormustránál, másrészt javíthat a kevert borok minőségén azzal, hogy az új bor minőségértékét ekkor az összeadás, majd felezés után **felfelé kell kerekíteni**. (Továbbá a korosodásjelzővel bíró 3-as borok is eladhatók a Karácsonyi lehetőség eseménynél.)

A második korosodásjelző kocka felkerülésekor az adott bor minősége **1 értékkel emelkedik**. Állítsd át a dobókockát, majd vedd le a korosodásjelzőt a bor mellől. A továbbiakban minden második korosodásjelző hozzárendelése is eggyel javítja a bor minőségét.



18. ábra

A PIACOK

Uniós piac, Hazai piac

A piacok közötti különbség az adott minőségű borért kapott pénz és pontok arányában mutatkozik meg. Amíg a külföldi eladások inkább a pénzbevételt, a hazai eladások inkább a presztízst növelik.

Azonos minőségértékű borból egy fordulóban legfeljebb 1-2-3 hordó adható el mind a külföldi-, mind a hazai piacon. (2 játékos esetén ez csak 1-2 hordó.)

Amennyiben kevert bort, **cuvée**-t, adsz el a piacon, az adott minőségi kategóriában **2-vel növelheted** a külföldi piacon a pénzbevételt (18. ábra), míg a hazai piacon a (presztízsz)pontjaid számát.

Díjnyertes (koronás) bor eladásakor mindkét piac esetében eggyel vagy kettővel több pénzt és presztízspontot kapsz, a feltüntetettek szerint.

Díjnyertes cuvée-k esetén mindkét bónusz érvényesíthető.

Amikor eladsz valamelyik piacon, helyezz egy hordót az adott borból **egy szabad mezőre** a megfelelő kategóriában; ez a forduló végéig ott is marad.

JÁTÉKVÉGI PONTOZÁS

A hatodik év végén:

Azok a játékosok, akik a késő őszi vagy téli időjárás csapások (ha voltak) kijavításáért nem fizettek az adott évszakban, büntetésként **szőlőparcellánként -1 pontot** kapnak (épületekért nem).

A borok korosodását már nem kell végrehajtani. Kijátszható még **bármennyi eseménykártya**.

Ehhez hozzájön még minden, a játékos birtokában lévő területért (szőlőparcellák és épületek) 1-1 pont, valamint minden **megmaradt 3 pénz után 1 pont**.

Az eredményt a játékosok pontjelző sávja mutatja.

Azonos pontszám esetén az alábbiak döntenek, ebben a sorrendben:

- ♦ 'A' minőségű szőlőparcellák száma;
- ♦ 'B' minőségű szőlőparcellák száma;

Ha pedig ebben is egyezőség állna fenn, az érintett játékosok megosztottnak a dicsőségen.

MEGJEGYZÉSEK EGYES ESEMÉNYKÁRTYÁKHOZ

A körödben legfeljebb 1 eseménykártya játszható ki, de a játék végén akár egyszerre több is.

Reklám

Indítsd az első körödet az évben (a tavaszi akciók előtt) a kártya kijátszásával, és **fizess ki a 2 pénzt**. Őrizd meg a kártyát az év végéig, akkor megkaphatod az extra bevételt.

Kiemelkedő turistaforgalom

Ha kijátszod ezt az eseményt, év végén **kapsz +2 pénzt** minden épületed után, kivéve a pincebővítéseket.

Pályázati támogatás

Legfeljebb 0-ra csökkentheted a termőföld vagy épület árát.

Kulináris befektető

Minden éttermed és panziód **2 pénzzel kevesebbet hoz** ebben az évben.

Szerencsés mikroklíma

Ebben az évben minden szőlőparcellád védett az időjárás hatásai alól. (Másokat nem véd meg a károktól.)

Kölcsön

Ha nem tudod visszafizetni a 3. év végéig, **-2 pont büntetést kapsz**. Ha már nincs hátra 3 év a játékból, akkor a játék végéig kell visszafizetned a kölcsönt (egyébként jár a -2 pont büntetés).

Aktív tavasz/nyár/tél

A kártya nem vonatkozik az eleve csak egyszer végrehajtható akciókra; ezeket az akciókat továbbra is csak egyszer választhatod.

A szomszéd felajánlása

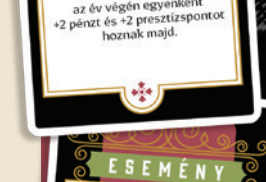
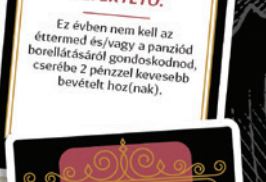
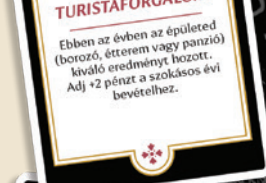
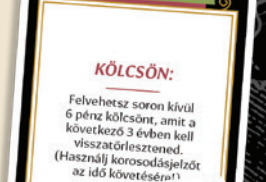
Egy **gazdátlan** (senki által sem birtokolt), valamelyik saját területteddel szomszédos szőlőparcelláról leszüretelhetsz 2 hordót 4-es értékkel (mintha ott lettek volna a kiválasztott területen).

Teli a pince

A kártya kijátszásának feltétele, hogy minden pincerészedben legyen legalább egy hordó.

Karácsonyi lehetőség

Korosodásjelzővel bíró 3-as borok is eladhatók.



*Szerzőként köszönetet mondok
a következőknek, akik nélkül ez
a játék nem jöhetett volna létre:*

Marosi Viktória, Falvay László, Csapó Tamás,
Pásztor Balázs, Nemes Balázs, Nagyidei Róbert,
Lapikás Judit, Nyilas Mihály és a Játsz/Ma,
Gyöngyösi Gábor, Barkóczy Edit, Bagin Károly,
Leidal Tamás, Felméry Kriszti.

Valamint köszönettel tartozom minden teszternek,
aki a játékkal és a véleményével hozzájárult
a Cuvée végleges formájához.

PIERROT

A játékkal kapcsolatos további infó:
www.privatemoonstudios.hu/termekek/cuvee

©© 2023. Private Moon Studios

