

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



VINO

Un jeu de **Christwart Conrad**, publié par **Goldsieber**
pour 3 à 5 joueurs âgés de 12 ans et plus
durée : 60 à 90 minutes

Traduction française par Frédéric Bizet / Jeux en Boîte

Le plateau représente l'Italie avec ses régions viticoles comme la Toscane ou la Sardaigne. On trouve dans ces régions du vin réputé comme le Pinot Grigio ou le Montepulciano. Les joueurs achètent des vignobles, produisant 5 variétés de raisin, pour produire et vendre du vin. Avec l'argent de la vente du vin, ils achètent de nouveaux vignobles et ainsi de suite. Le joueur qui a le plus de vignobles à la fin de la partie a gagné.

MATÉRIEL

1 plateau
200 pions vignoble (40 pions translucides par couleur)
50 marqueurs raisin (billes violettes)
5 planches information
5 écrans
1 tonneau
6 bouteilles de vin
40 marqueurs variété de vin
5 marqueurs de prix (pions rouges M, N, P, B, T)
Billets de banque

PRÉPARATION

- On place le tonneau à côté du plateau.
- Chacune des 9 régions (différenciées par des couleurs) a de 3 à 21 vignobles (cercles connectés). Le chiffre dans chaque cercle est le coût d'achat de cette vigne. Les vignobles privés ont des chiffres en noir, les vignobles d'état ont des chiffres en clair. À côté de chaque région on trouve de 2 à 5 cases qui représentent les variétés de vignes qui y sont produites. On y place les marqueurs variété de vin correspondants avec la couleur de cette région.
- On place les 6 bouteilles sur les cases du plateau avec ce symbole (régions possédant des vignobles gouvernementaux).
- Les marqueurs de prix des 5 variétés sont placés sur la case 0 de la table du marché en bas du plateau.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 40 pions vignoble de cette couleur. Les joueurs gardent leurs pions devant leur écran pour que tout le monde puisse connaître leur nombre.
- Chaque joueur prend un écran, une planche information et 10 marqueurs raisin.

Dans la partie supérieure de la planche information, on trouve une case pour chacune des 9 régions. Quand un joueur achète son 1^{er} vignoble dans une région, il choisit un des marqueurs variété de vin de cette région et le place sur la case région de sa planche. On utilise aussi cette partie pour indiquer les régions où l'on veut acheter de nouveaux vignobles.

La partie inférieure de cette planche est la cave à vin du joueur. Le joueur utilise 2 marqueurs raisin pour connaître le montant de chaque variété de vin dans sa cave. On place les raisins dans les 2 trous les plus à gauche (pas de vin dans la cave) de chaque variété. Un raisin sert pour les unités et l'autre pour indiquer les dizaines, on ne peut aller que jusqu'à 49. Quand un joueur achète un vignoble, il ajoute 1 à la variété correspondante dans sa cave. Donc 13 serait représenté par un raisin dans le trou 3 et l'autre dans le trou 10.

- Le joueur le plus âgé est le banquier. Il donne 1000 à chaque joueur comme argent de départ.
- La rose des vents de la carte a des numéros de 1 à 5, représentant l'ordre des joueurs. Le joueur à la gauche du banquier place un de ses pions vignoble sur la case 1 de cette rose. Puis dans le sens horaire, les autres joueurs font de même sur les autres cases (par ordre croissant) pour avoir l'ordre du jeu.

DÉROULEMENT

Durant le tour préliminaire, chaque joueur achète 3 vignobles.

Au cours de la partie, les joueurs achètent des vignobles et décident de la variété de vin qui va y être produite. Quand ils vendent leur vin, le prix dépend de la demande pour cette variété et du montant vendu.

GAIN DE LA PARTIE

À la fin de la partie, le joueur qui possèdera le plus de vignobles sera le vainqueur

TOUR PRÉLIMINAIRE

Au début de la partie chaque joueur tire 2 marqueurs variété pour déterminer les variétés et les régions où il peut acheter ses 2 premiers vignobles. Quand chaque joueur a 2 vignobles, tous en achètent un de plus pour commencer réellement le jeu avec 3 vignobles.

Les deux premiers vignobles

Ils sont donnés aléatoirement. Le banquier prend les marqueurs de variété de vin suivants, les mélange et les place face cachée sur la table.

1. Liguria Nebbiolo
2. Lazio Trebbiano
3. Campania Montepulciano

VINO

4. Sardegnna Pinot Grigio
5. Calabria Pinot Grigio
6. Abruzzo Barbera
7. Toscana Montepulciano
8. Veneto Nebbiolo
9. Trentino Trebbiano

A son tour de jeu chaque joueur va suivre la procédure suivante :

- il retourne 2 marqueurs variété
- il peut ensuite acheter **un** vignoble (gouvernemental ou privé) dans chacune des régions représentées par les marqueurs retournés
- il choisit les vignobles qu'il veut acheter
- il paye le coût à la banque et met un de ses pions vignobles dessus
- il met les 2 marqueurs variété sur les cases région correspondantes de sa planche info
- enfin, il avance d'une case les marqueurs raisin pour chacune des variétés des vignobles achetés.

A moins de 5 joueurs, il restera un ou plusieurs marqueurs non utilisés qui sont alors remis sur le plateau.

À 5 joueurs, le banquier (qui est le dernier joueur) n'aura qu'un marqueur variété disponible. Il prend ce marqueur et achète son 1^{er} vignoble comme les autres joueurs. Pour son 2^{ème} vignoble, il peut choisir n'importe quel vignoble disponible (un sans pion vignoble) de n'importe quelle région. Il peut acheter son 2^{ème} vignoble dans la même région que le 1^{er}. S'il choisit une nouvelle région, il peut choisir n'importe quelle variété de vin dans cette région.

Le troisième vignoble

Toujours dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit son 3^{ème} vignoble de départ.

- Il choisit un vignoble disponible (sans pion vignoble dessus) dans une région. Si c'est une nouvelle région, il doit y avoir un marqueur variété disponible pour le prendre.
- S'il choisit une région où il a déjà un ou plusieurs vignobles, il paye le coût du vignoble à la banque et y met un de ses pions vignoble.
- S'il choisit un vignoble dans une région où il n'a pas de vignoble, il doit immédiatement choisir parmi les variétés disponibles celle qu'il produira dans cette région. Il prend le marqueur variété choisi et le met sur la case région correspondante de sa planche info. Il paye le coût à la banque et y met un de ses pions vignoble.
- Dans tous les cas, il déplace le marqueur raisin approprié sur sa planche info pour ajouter 1 à la variété de vin dans le vignoble qu'il a acheté.

Choisir les variétés de vin

Quand un joueur achète son 1^{er} vignoble dans une région, il doit immédiatement choisir la variété de vin qu'il va y produire parmi celles qui sont disponibles. S'il n'y a pas de variété disponible, il ne peut acheter de vignoble.

Il prend le marqueur variété idoine et le place sur la case région correspondante de sa planche info.

C'est la seule variété qu'il peut produire dans cette région. S'il achète d'autres vignobles dans cette région, il doit y produire cette variété. De même, les autres joueurs ne peuvent y produire cette variété.

Quand un joueur abandonne son dernier vignoble dans une région, il remet le marqueur variété sur le plateau. Si plus tard, il veut acheter un vignoble dans cette région, on considère que c'est une nouvelle région.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se fait en plusieurs tours. L'ordre du jeu change à chaque tour (selon les revenus des joueurs). Chaque tour est divisé en 3 phases dans cet ordre :

- acheter des vignobles
- vendre du vin
- changer l'ordre du tour

Acheter des vignobles

Choisir la région

- Chaque joueur place sa planche info derrière son écran.
- Chaque joueur choisit 2 régions où il veut acheter des vignobles à ce tour. Il choisit secrètement ces 2 cases région de sa planche en y plaçant un pion vignoble sur chacune.
- Puis, on dévoile simultanément toutes les planches.

Ordre d'achat des régions

L'achat des vignobles se fait de région en région dans l'ordre de numérotation du plateau. On utilise le pion tonneau pour indiquer la région actuelle.

Qui peut acheter ?

Un joueur ne peut acheter des vignobles que dans les régions qu'il avait choisies. L'ordre d'achat dépend si le joueur a déjà des vignobles dans la région et combien il en a.

Joueurs avec des vignobles dans la région

Ils ont la 1^{ère} opportunité d'y acheter des vignobles supplémentaires. Si plusieurs joueurs ont des vignobles dans la région, l'ordre d'achat est déterminé par le nombre de vignobles que chacun possède. Le joueur avec le plus de vignobles dans la région est le 1^{er} à acheter, puis par ordre décroissant.

VINO

A son tour d'acheter, le joueur peut acheter ce qu'il veut (privé ou gouvernemental). Il est limité par son capital et la disponibilité. Pour chaque vignoble, il paye le montant à la banque et pose un pion vignoble dessus.

S'il y a une égalité parmi les joueurs avec des vignobles dans la région, c'est celui qui a le vignoble le plus cher qui a la priorité (ou dont le vignoble est le plus éloigné du vignoble le moins cher).

Joueurs sans vignoble dans la région

C'est au tour de ces joueurs (s'ils ont choisi cette région) de pouvoir acheter dans l'ordre du jeu (vignoble par vignoble). Les joueurs prennent leur tour jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Quand un joueur passe sa possibilité d'acheter, il ne peut plus acheter dans cette région pour ce tour. Pour chaque vignoble acheté (privé ou gouvernemental), on paye le montant à la banque et on pose un pion vignoble dessus.

Autres règles d'achat de vignobles

- Un joueur n'est pas obligé d'acheter dans une région qu'il a choisie.
- On ne peut jamais emprunter auprès de la banque ou des autres joueurs.
- Les joueurs ne peuvent s'échanger ou vendre des vignobles ou du vin entre eux.

Don des vignobles gouvernementaux

Lorsqu'un joueur achète le dernier vignoble privé disponible dans une région qui a des vignobles gouvernementaux (indiqués sur la carte par des bouteilles), on interrompt le jeu immédiatement. Cela se produit même si des joueurs veulent toujours acheter des vignobles dans la région. S'il reste des vignobles après le don du gouvernement, ces joueurs peuvent continuer leurs achats. S'il n'y a pas de vignobles gouvernementaux disponibles, on saute cette phase.

Le gouvernement donne aux joueurs tous ses vignobles restant disponibles dans la région. Seuls les joueurs qui ont déjà des vignobles dans la région sont concernés. D'abord, le joueur qui a le plus de vignobles dans la région choisit un des vignobles gouvernementaux disponibles, place un de ses pions vignoble dessus et ajuste sa cave pour ajouter un de ce type. Puis le joueur en 2^{ème} position pour le plus de vignobles dans la région choisit 2 des vignobles gouvernementaux disponibles, place ses pions vignoble dessus et ajuste sa cave pour ajouter 2 à ce type. Le joueur en 3^{ème} position pour le plus de vignobles dans la région prend les vignobles gouvernementaux restant disponibles, place ses pions vignoble dessus et ajuste sa cave pour ajouter autant à ce type qu'il vient d'avoir. Les autres joueurs ne reçoivent rien. Comme pour l'achat de vignobles, quand il y a égalité entre des joueurs, c'est le joueur qui a le vignoble le plus éloigné du vignoble le moins cher qui l'emporte.

Les vignobles sont donnés dans l'ordre indiqué. S'il en reste peu, le 2^{ème} joueur peut ne pas recevoir les 2 vignobles et le 3^{ème} peut ne rien avoir.

Dans le cas où il n'y aurait que 2 joueurs à avoir des vignobles dans une région, il peut rester des vignobles gouvernementaux disponibles après que les 2 joueurs ont pris les leurs. On ne les donne pas mais ils restent disponibles à l'achat.

Après le don dans une région (même s'il n'y avait pas de vignobles à donner), on retire la bouteille de cette région. Cela indique que la région a déjà fait son don. S'il arrive que le dernier vignoble dans cette région soit à nouveau acheté, on ne fait pas de don.

Si un joueur achète le dernier vignoble du gouvernement dans une région où il n'y a pas eu de don, le joueur retire la bouteille de la région. Cette région n'aura pas de don pour cette partie.

Quand le don est terminé, l'achat des vignobles continue où il avait été interrompu.

Vendre du vin

Limitations et ordre des joueurs

Une fois que les joueurs ont eu la possibilité d'acheter des vignobles dans les régions choisies, les joueurs ont une occasion de vendre du vin de leur cave. Les joueurs vendent le vin dans l'ordre du jeu (rose des vents).

Chaque joueur ne peut vendre qu'une seule variété de vin, mais il en vend autant qu'il veut (limité par son stock en cave). Un joueur peut décider de ne pas vendre de vin.

Choix de la variété et de la quantité à vendre

A son tour de jeu, le joueur décide s'il vend du vin. S'il ne le fait pas, son tour est fini. S'il décide de vendre du vin, il choisit une des variétés dans sa cave et la quantité qu'il veut vendre (de 1 au maximum en sa possession).

Les revenus d'une vente

Le joueur utilise la table des prix de son écran. La quantité vendue se trouve dans la rangée "Verkauf". Sous ce chiffre se trouve le revenu de la vente selon la quantité vendue ("Erlös"). Puis il regarde la table du marché au bas du plateau. Cette table représente la demande actuelle pour les 5 variétés. Elle va de -500 à +500. La valeur de la demande pour cette variété est ajoutée au prix trouvé sur l'écran pour avoir le résultat final de la vente qui est donné par le banquier.

Séparation des revenus

Les joueurs gardent leurs revenus pour ce tour séparés des revenus précédents. L'argent nouvellement gagné est mis dans une pile à part à gauche de planche, l'argent des tours précédents à droite. L'ordre des joueurs pour le prochain tour est basé sur l'argent gagné à ce tour.

VINO

Perte de vignobles

Quand un joueur vend du vin, il doit rendre des vignobles à la banque sur la base du montant de vin vendu. Le nombre à rendre est indiqué sur la table des prix de l'écran dans la rangée "Pachtverlust". Le joueur choisit les vignobles qu'il rend mais il doit choisir des vignobles qui produisent la variété vendue. Les vignobles rendus peuvent provenir de différentes régions tant que c'est la bonne variété. Le joueur reprend ses pions vignoble des vignobles rendus. Puis il ajuste sa cave pour cette variété selon ce qu'il a rendu. Les vignobles rendus sont à nouveau disponibles à l'achat au prochain tour.

Rendre le dernier vignoble d'une région

Quand un joueur rend le dernier vignoble dans une région, il doit aussi rendre le marqueur variété à sa place pour cette région.

Changement du marché

Quand un joueur vend du vin, la demande pour cette variété diminue alors que la demande pour les autres variétés augmente. Le chiffre sur la dernière rangée de l'écran ("Kursänderung") indique la taille du changement. Sur la table du marché, le joueur déplace vers la gauche le marqueur de cette variété, du nombre de case indiqué par la rangée. Puis il déplace les autres marqueurs vers la droite d'un total égal au nombre de cases vers la gauche. Il déplace les marqueurs qu'il veut (sauf celui vendu). La demande pour une variété ne peut pas être inférieure à -500 ni supérieure à +500. Si un joueur vend assez de vin pour faire chuter la demande en dessous de -500, elle s'arrête à -500. La demande pour les autres variétés n'est augmentée que du nombre réel de cases que le marqueur a parcouru. Donc la somme de la demande pour toutes les variétés est toujours égal à 0.

Les changements dans la table du marché prennent effet immédiatement et affectent les prix pour les autres joueurs dans ce tour.

Changement de l'ordre des joueurs

A la fin du tour, les joueurs déterminent l'ordre de jeu pour le prochain tour. Le joueur qui a le moins d'argent pour ce tour place son pion sur la case 1 de la rose. C'est le 1^{er} joueur pour le prochain tour. Les autres joueurs font de même dans l'ordre croissant des revenus du tour. Si des joueurs ont les mêmes revenus, ils gardent leur position respective lors de ce tour.

Si un joueur a mélangé les revenus du tour avec les précédents, il joue en dernière place au prochain tour. Si plusieurs joueurs ont mélangé leurs revenus, c'est le 1^{er} joueur du prochain tour qui décide de l'ordre de jeu parmi les joueurs concernés.

Après avoir déterminé l'ordre du prochain tour, les joueurs peuvent réunir leurs revenus. L'argent doit toujours être visible mais il a le droit d'empiler les billets pour garder secret le montant.

Le nouveau tour commence.

FIN DU JEU

Le jeu se finit après que la dernière bouteille a été retirée du plateau, il ne peut plus y avoir de don du gouvernement. Le tour continue avec l'achat de vignobles mais on ne peut pas vendre de vin.

Le joueur qui a le plus de vignobles a gagné. S'il y a une égalité c'est le joueur le plus riche qui l'emporte.

JEUX EN BOÎTE
- LA REVUE DES JEUX DE SOCIÉTÉ -

Chemin du Bois Hébert - 76690 Clères
Courriel : jeuxenboite@free.fr
Téléphone / Fax : 02 35 33 88 28