

Grand cru

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 5 Domaines viticoles (plateaux personnels)
- 80 billets
 - 35 de 1 Franc
 - 20 de 2 Francs
 - 10 de 5 Francs
 - 15 de 10 Francs
- 30 pions dans les couleurs des joueurs (noir, bleu ciel, marron, clair et orange)
 - 5 pions d'action (cylindre)
 - 1 marqueur Prestige (octogone)
- 100 cubes Vin
 - 15 Gamay (vert)
 - 17 Syrah (jaune)
 - 20 Merlot (rouge)
 - 23 Cabernet Sauvignon (violet)
 - 25 Pinot Noir (bleu foncé)
- 24 tuiles Aménagements (tuile avec de petits dessins)
 - 3× AOC
 - 3× Assemblage
 - 3× Aide aux vendanges
 - 3× Grossiste
 - 3× Bonne année
 - 3× Bonne récolte
 - 3× Maturation
 - 3× Publicité
- 70 tuiles Vigne (tuiles avec un dessin de raisin et le nom du cépage, même dos que les tuiles Aménagements)
 - 14 vignes Gamay (vert)
 - 14 vignes Syrah (jaune)
 - 14 vignes Merlot (rouge)
 - 14 vignes Cabernet Sauvignon (violet)
 - 14 vignes Pinot Noir (bleu foncé)

Dans la suite du jeu, les tuiles Vigne et Aménagements seront juste désignées par le terme "tuile".

- 1 compteur de tour (bouteille verte)
- 1 figurine "1° joueur" (bouteille rouge)
- 5 marqueur de cours (gris)

But du jeu

Grâce à l'acquisition de vignes, par de bonnes récoltes et des investissements judicieux comme la publicité, vous pourrez gagner de l'argent avec votre vin. Lorsqu'un joueur a remboursé tous ses emprunts, le jeu prend fin et le joueur avec le plus beau vignoble l'emporte.

Préparation du jeu

1. Posez le plateau au centre de la table
2. Posez les 5 marqueurs de cours sur la piste de Demande (en haut à droite du plateau), un marqueur sur chacune des premières cases des 5 colonnes (*voir 1° illustration de la page 3 de la règle allemande*)
3. Chaque joueur choisit une couleur et prend le Domaine viticole correspondant (armoiries en haut au milieu) ainsi que les pions de sa couleur. Il pose le domaine devant lui et les pions à coté.
4. Mélangez les 70 tuiles Vigne et les 24 tuiles Aménagement séparément, face cachée.
5. Piochez 2 fois plus de tuiles Vigne qu'il y a de joueurs et autant de tuiles Aménagement qu'il y a de joueurs.

Posez-les sur le plateau, au-dessus de l'échelle des enchères (en haut à gauche du plateau) (*voir 2° illustration de la page 3 de la règle allemande pour une partie à 4 joueurs*)

6. Mélangez ensuite ensemble les tuiles Vignes et Aménagement de manière à former une grande pioche, posée face cachée à côté du plateau.

7. Posez les cubes Vin à côté du plateau.

8. Triez les billets par valeur et posez les à côté du plateau de jeu. Cette zone sera désignée par le nom de "banque" dans la suite de cette règle.

9. Maintenant, chaque joueur doit prendre au moins un emprunt. Chaque emprunt rapporte 7 francs. Chaque joueur prend 1 à 6 de ses pions en main. Les joueurs ouvrent simultanément la main pour dévoiler combien ils ont pris d'emprunt. Chaque pion rapporte 7 francs, pris à la banque De plus, chaque joueur indique avec l'un de ses pions d'action le nombre d'emprunts qu'il a pris en le posant sur la case correspondante de la piste des emprunts (en bas du plateau de jeu) (*voir 3° illustration de la page 3 de la règle allemande*).

Remarque : Les joueurs peuvent conserver leur argent caché au cours de la partie. Toutes les autres informations doivent restées visibles.

10. Chaque joueur pose son pion Prestige sur la case 3 de la piste de prestige (au milieu du plateau de jeu) (*voir 4° illustration de la page 3 de la règle allemande*)

11. Le joueur qui a pris le plus d'emprunt devient le 1° joueur et reçoit donc la figurine 1° joueur. En cas d'égalité sur le nombre d'emprunt contracté, on tire on sort parmi ces joueurs qui devient le 1° joueur.

12. Le compteur de tour est posé sur la première case de la piste des tours de jeu (au milieu du plateau de jeu) (*voir 5° illustration de la page 3 de la règle allemande*).

Déroulement du jeu

Lorsque la préparation est terminée, le jeu commence. Le jeu se déroule au cours de plusieurs années.

Chaque année est découpée en 2 phases :

Phase I : Développement du vignoble (composé d'au moins 4 tours d'action)

Phase II: Fin d'année

Phase I : Développement du vignoble

La phase de développement est composé d'au moins 4 tours d'action. Le 1° joueur commence. Au début de chacun de ses tours, il déplace le compteur de tour d'une case vers la droite. S'il se trouve déjà sur la dernière case, on ne bouge plus le compteur pour le reste de l'année.

Chacun leur tour, les joueurs exécutent exactement 1 action. Les tours d'action se poursuivent jusqu'à ce que l'une des deux conditions suivantes soient remplies :

... si le compteur de tour se trouve sur la dernière case à droite **et** l'un des joueurs a récolté son **dernier** cube Vin. Tous les autres joueurs ont droit à une dernière action.

... si le compteur de tour se trouve sur la dernière case à droite **et** tous les joueurs sauf un ont passé. Dans ce cas, le joueur qui n'a pas passé a le droit à une dernière action.

Ensuite, on passe à la phase II, puis un nouveau tour commence.

Remarques :

Après chaque action, il faut vérifier si les conditions de fin de la phase I sont remplies.

Si le compteur de tour ne se trouve pas encore sur la dernière case, un joueur ne peut effectuer une vendange que s'il lui reste ensuite d'autres cubes Vin sur son Domaine viticole.

Les domaines viticoles sans vigne ne sont pas considérés comme récoltés.

Pour le développement du vignoble, les joueurs disposent de 9 actions :

1. Première enchère sur une tuile
2. Surenchérir sur une tuile
3. Acquérir une tuile
4. Acheter directement une tuile
5. Augmenter la demande sur un cépage
6. Effectuer une vendange
7. Vendre du vin
8. Utiliser un aménagement
9. Passer

1. Première enchère sur une tuile

Le joueur choisit l'une des tuiles visible du plateau. Il la pose sur l'une des cases libres de la zone d'enchères puis choisit un prix d'enchères entre 1 et 6 dans la colonne correspondante et y pose l'un de ses pions d'action.

Voir illustration en haut de la page 4 de la règle allemande

Remarque :

Dans une partie, il ne peut pas y avoir, en même temps, plus d'enchères en cours qu'il n'y a de joueurs participants.

Cette action ne peut être choisi que s'il reste des cases d'enchères libres (c'est-à-dire s'il n'y a pas déjà autant d'enchères en cours qu'il n'y a de joueurs.

Seules les cases 1-6 sont disponibles pour les enchères, le 7 ne sert que pour les achats directs.

2. Surenchérir sur une tuile

Un joueur surenchérît en posant l'un de ses pions d'action sur une case de prix supérieure à celle sur laquelle se trouve actuellement le pion d'action adverse. Ce dernier est rendu à son propriétaire.

3. Acquérir une tuile

Si le pion d'un joueur se trouve dans une colonne sous une tuile, le joueur peut acheter la tuile Vigne ou Aménagement correspondante au prix misé (le pion d'action a été posé lors d'une action précédente et aucun adversaire n'a surenchérît). Le joueur paye la mise à la banque.

Le joueur pose la tuile achetée sur son Domaine viticole, sur l'une des 12 cases. S'il s'agit d'une vigne, le joueur prend immédiatement un cube Vin de la couleur correspondante et le pose sur la tuile. Il sera possible de vendanger ce vin plus tard dans l'année. Si le joueur a acheté un aménagement, il pourra l'utiliser dès cette année. Le joueur récupère son pion d'action.

4. Acheter directement une tuile

Un joueur peut acheter directement l'une des tuiles visibles pour 7 francs. Cette tuile peut se trouver sur une case d'enchères ou être visible au-dessus de la zone d'enchères. On peut réaliser cette action quel que soit le possesseur du pion d'action qui se trouve dans la colonne d'enchères. Le joueur paye 7 francs à la banque, rend le pion d'action au joueur concerné et pose la tuile sur son domaine viticole, en respectant les règles décrites ci-dessus.

5. Augmenter la demande sur un cépage

Un joueur choisit un cépage et fait monter le marqueur de cours correspondant d'une case vers le haut. En fonction de l'endroit où se trouve le marqueur, le prix sera modifié ou non.

Remarques :

Si le marqueur de cours d'un cépage se trouve sur la case supérieure du tableau de demande, la demande ne peut plus augmenter sur ce cépage.

Il n'est pas possible de faire baisser un prix avec cette action.

6. Effectuer une vendange

Si un joueur souhaite effectuer une vendange, il doit d'abord payer 1 franc à la banque. Ensuite, il prend **un** cube Vin de l'une de ses vignes et le pose dans le premier tonneau, en bas à gauche, de sa cave.

Attention : Si le compteur de tour ne se trouve toujours pas sur la dernière case de la piste de tour, un joueur ne peut pas vendanger le dernier cube Vin de ses vignes.

Remarques :

*Avec **une** action, un joueur peut vendanger **un** cube.*

Sans argent, il n'est pas possible de faire de vendange.

*S'il reste un dernier cube Vin sur les vignes d'un joueur et que le marqueur de tour a atteint la dernière case de la piste, ce joueur peut récolter ce dernier cube. C'est alors la fin de l'année. Chaque **autre** joueur qui n'a pas encore passé peut effectuer une dernière action.*

7. Vendre du vin

Cette action permet de faire rentrer de l'argent dans les caisses. Un joueur peut vendre tous les cubes Vin d'un même type (même couleur) qui se trouve dans **un** tonneau sur lequel est dessiné une grappe de la couleur correspondante. Il prend tous les cubes qu'il veut vendre et les pose sur le tonneau, sous la piste de prestige du plateau de jeu, avec ses armoiries. La banque paye, pour chaque cube vendu, le prix indiqué par le marqueur de cours pour le cépage correspondant. La demande pour ce cépage est alors modifiée. Déplacez le marqueur de cours d'une case vers le bas pour le cépage concerné, quel que soit le nombre de cubes vendus. Cela peut éventuellement avoir pour conséquence de faire baisser le prix, selon la case sur laquelle se trouvait le marqueur.

***Exemple** (voir illustration en haut à droite de la page 5 de la règle allemande) :*

Le joueur vend les deux cubes de Merlot les plus à droite sur l'illustration. Il aurait aussi pu vendre ceux du tonneau précédent, car il y a aussi une grappe rouge sur ce tonneau. Par contre, les deux cubes rouges sur le 2° tonneau en partant de la gauche ne sont pas vendables car il ne sont pas encore arrivés à maturation. Le prix actuel du Merlot est de 5. La vente des deux cubes Vin rapportent donc 10 Francs. Le joueur pose les deux cubes sur son tonneau sur le plateau de jeu puis le marqueur de cours est descendu d'une case.

Remarques :

Sur les tonneaux, dans la cave, on peut voir si le vin est arrivé à maturation et peut donc être vendu.

Si le marqueur de cours pour un cépage se trouve sur la case inférieure de la colonne, la demande sur ce cépage ne peut plus descendre, mais il reste possible de vendre.

8. Utiliser un aménagement

Un joueur peut utiliser chacun des aménagements qu'il possède une seule fois par an. Il y a des aménagements qui se jouent en combinaison avec d'autres actions et d'autres qui se jouent seul. Lorsqu'un aménagement est utilisé, il est retourné : il ne peut plus être utilisé lors de cette année. Avec une action, on ne peut utiliser qu'un seul aménagement, il n'est donc pas possible de combiner plusieurs aménagements avec la même action. Les aménagements sont décrits à la fin de cette règle.

9. Passer

Lorsqu'un joueur passe, il ne peut plus jouer au cours de cette année. Si tous les joueurs sauf un ont passé, ce joueur a droit à une dernière action, on passe ensuite à la 2° phase : La fin d'année

Remarques :

Si le premier joueur a passé et que le marqueur de tour n'a pas atteint la dernière case de la piste des tours de jeu, le marqueur est avancé d'une case à chaque fois que ça aurait dû être à son tour de jouer.

Si tous les joueurs sauf un ont passé avant que le marqueur de tour n'ait atteint le bout de la piste, le joueur encore en jeu peut jouer jusqu'à ce que le marqueur atteigne la dernière case.

Phase II : Fin d'année

La fin de l'année est atteinte si l'une des deux conditions suivantes est remplie :

... si le compteur de tour se trouve sur la dernière case à droite **et** l'un des joueurs a récolté son **dernier** cube Vin. Tous les autres joueurs ont droit à une dernière action.

... si le compteur de tour se trouve sur la dernière case à droite **et** tous les joueurs sauf un ont passé. Dans ce cas, le joueur qui n'a pas passé a le droit à une dernière action.

La fin d'année est composée des actions suivantes, toujours jouées dans cet ordre :

1. Mettre de nouvelles tuiles sur le plateau
2. La fête du vin
 - 2.1 Evaluation des ventes
 - 2.2 Actions spéciales de la fête du vin
3. Le vin vieillit
4. Intérêts
5. Emprunts
6. Préparation de la nouvelle année

Ensuite, une nouvelle année commence.

1. Mettre de nouvelles tuiles sur le plateau

Retirez toutes les tuiles qui se trouvent encore sur le plateau et sur le tableau d'enchères et posez les dans une pile de défausse à coté du plateau. S'il y a encore des pions d'action des joueurs dans les colonnes d'enchères, ils sont rendus à leur propriétaire. On pioche ensuite deux fois plus de tuiles qu'il y a de joueurs participants et on les pose sur le plateau. S'il n'y a plus de tuiles dans la pioche, les tuiles de la défausse sont mélangées pour former une nouvelle pioche.

2. La fête du vin

La fête du vin est composée de 2 parties : d'abord, les joueurs gagnent des points de prestige pour le vin vendu dans l'année (2.1), ensuite, les joueurs utilisent leurs points de prestige pour réaliser des actions spéciales.

2.1 Evaluation des ventes

Chaque cépage est évalué séparément. Pour chaque cépage, chaque joueur compte le nombre de cubes Vin qui se trouve sur son tonneau sur le plateau. Le joueur qui a le plus de cubes d'un cépage gagne 3 points de prestige, le deuxième gagne 1 point. Les joueurs avancent leur marqueur Prestige du nombre de cases correspondantes sur l'échelle des points de prestige.

En cas d'égalité pour la première place, les joueurs à égalité gagnent 1 point de prestige chacun, et il n'y a pas de seconde place. S'il y a égalité pour la seconde place, les joueurs concernés ne gagnent pas de points de prestige. Lorsqu'un cépage a été évalué, les cubes concernés sont remis dans la réserve, à coté du plateau.

***Exemple** (voir illustration en bas à gauche de la page 6 de la règle allemande) :*

Les joueurs gagnent le nombre de points de prestige correspondant au chiffre indiqué à coté des cubes.

2.2 Actions spéciales de la fête du vin

Les joueurs choisissent, chacun leur tour, une action spéciale. Après le gain des points de prestige, le joueur qui en possède le plus commence. En cas d'égalité, c'est le joueur concerné qui est le plus proche du premier joueur qui commence.

A son tour, un joueur choisi l'une des actions disponibles et pose l'un de ses marqueurs d'action sur la case correspondante. L'action est effectuée immédiatement. Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas réaliser d'action, il passe. C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de choisir une action.

Il faut respecter les règles suivantes :

- Chaque action spéciale ne peut être choisie qu'une seule fois par tour.
- Le joueur perd immédiatement les points de prestige utilisés pour l'action.
- Si un joueur n'a pas assez de points de prestige pour réaliser une action, il ne peut pas la choisir.
- Lorsqu'un joueur a passé, il ne peut plus réaliser d'actions spéciales ce tour-ci.

Les joueurs choisissent leurs actions spéciales les uns après les autres, une par une jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Les joueurs récupèrent alors leurs pions d'action. Il est possible de garder des points de prestige pour l'année suivante. Les actions spéciales sont décrites à la fin de cette règle.

3. Le vin vieillit

En commençant par leur tonneau le plus à droite, les joueurs décalent tous leurs cubes d'un tonneau vers la droite. Si un cube atteint un tonneau qui se trouve à droite de sa zone de maturation, il est remis dans la réserve.

***Exemple** (voir illustration en bas à droite de la page 6 de la règle allemande) :*

Sur la première ligne, on voit le vin avant son vieillissement.

Sur la seconde ligne, on le voit après vieillissement. Le cube vert le plus à droite ne se trouve plus sur un tonneau de sa couleur, il est donc défaussé.

Remarque : Sur les tonneaux, dans la cave, sont dessinés les cépages qui sont vendables. On ne peut vendre un cube que s'il se trouve sur un tonneau avec une grappe de sa couleur.

4. Intérêts

Maintenant, il faut payer les intérêts à la banque. En commençant par le premier joueur, les joueurs payent leurs intérêts chacun leur tour. Sur la piste d'emprunt, en bas du plateau, les joueurs ont indiqué combien d'emprunts ils ont pris à la banque. En blanc, on voit le nombre d'emprunts pris et en orange, les intérêts correspondants.

Si un joueur n'a pas suffisamment d'argent pour payer ses intérêts, il doit prendre un ou plusieurs emprunts en urgence. Ce la se passe comme pour un emprunt normal. Le joueur avance son pion sur l'échelle d'emprunts du nombre d'emprunt nécessaire pour couvrir les intérêts. Il reçoit 5 Francs par emprunt pris en urgence, au lieu de 7 normalement. Le joueur ne paye pas les intérêts pour les emprunts pris en urgence.

Remarque : Si un joueur a déjà 11 emprunts et qu'il doit en prendre un supplémentaire en urgence, la partie prend fin. Ce joueur a perdu. Les autres joueurs terminent le tour en cours, puis on procède on décompte final.

5. Emprunts

Les joueurs doivent maintenant décider s'ils vont emprunter un peu plus d'argent pour l'année suivante ou s'ils vont, au contraire, commencer à rembourser.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur a le choix entre :

Prendre de nouveaux emprunts :

Le joueur déplace son pion d'action vers la droite sur la piste d'emprunts d'un nombre de case égal au nombre d'emprunt souhaité. Le joueur reçoit alors 7 Francs par emprunt pris. Il n'est pas possible d'avoir plus de 11 emprunts.

Rembourser des emprunts

Si un joueur a suffisamment d'argent, il peut rembourser des emprunts. Pour cela, il paye 7 Francs par emprunt qu'il souhaite rembourser. Il déplace alors son pion d'action du nombre de case correspondant, vers la gauche, sur la piste des emprunts.

Si un joueur a remboursé tous ses emprunts, la partie prend fin à la fin de ce tour.

Passer

Un joueur peut décider de ne prendre aucun emprunt supplémentaire et de n'en rembourser aucun.

6. Préparation de la nouvelle année

Les joueurs posent un cube sur chaque tuile Vigne vide de leur Domaine viticole, de façon à ce qu'il y ait un cube par tuile.

Remarque : S'il n'y a plus assez de cube d'une couleur, les joueurs posent leur cube sur leur Domaine viticole chacun leur tour en commençant par le premier joueur. Les joueurs qui n'ont pas reçu de cube alors qu'ils auraient pu, reçoivent 1 Franc en compensation.

Les joueurs retournent leurs aménagements face visible pour pouvoir les utiliser lors de l'année suivante.

Ensuite, la nouvelle année commence.

Fin du jeu et vainqueur

Le jeu peut prendre fin de 2 manières différentes :

- Un joueur a remboursé tous ses emprunts (fin la plus fréquente)
- Un joueur a déjà 11 emprunts et doit reprendre un crédit en urgence. Ce joueur perd la partie.

Ensuite, on détermine le vainqueur de la manière suivante :

D'abord, le joueur détermine la valeur de son vignoble :

- Pour chaque tuile différente dans son domaine viticole (vigne et aménagement), le joueur reçoit 5 Francs.
- Pour chaque cube Vin dans sa cave, le joueur reçoit 1 Franc.

Ensuite, le joueur perd 7 Francs par emprunt non remboursé.

Le joueur qui a le plus d'argent l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de tuiles sur son domaine viticole qui l'emporte. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Exemple (voir illustrations de la page 8 de la règle allemande) :

Joueur bleu clair : Il a 4 crédits + 39 Francs, 6 tuiles différents sur son Domaine viticole et 13 cubes Vin dans

sa cave. $39+30+13-28$ (emprunts) = 54 Francs.

Joueur clair : Il a 0 crédit + 17 Francs, 6 tuiles différents sur son Domaine viticole et n'a pas de cubes Vin dans sa cave. $17+30+0-0$ (emprunt) = 47 Francs.

Joueur marron : Il a 5 crédits + 12 Francs, 9 tuiles différents sur son Domaine viticole et 12 cubes Vin dans sa cave. $12+45+12-35$ (emprunts) = 34 Francs.

Joueur orange : Il a 1 crédits + 15 Francs, 10 tuiles différents sur son Domaine viticole et 6 cubes Vin dans sa cave. $15+50+6-7$ (emprunts) = 64 Francs.

Les tuiles Aménagement

Il y a des aménagements qui se jouent en combinaison avec d'autres actions et d'autres qui se jouent seul. Ils sont décrits ici dans l'ordre de la page 9 de la règle allemande :

AOC (AOC): Lors d'une vente, le joueur reçoit 1 Franc supplémentaire par cube Vin vendu.

Assemblage (Assemblage) : Le joueur peut échanger, dans **un** tonneau, les cubes d'**une** couleur contre des cubes d'une couleur déjà présente dans ce tonneau. Les cubes récupérés sont pris de la réserve.

Remarque : S'il n'y a plus de cube Vin de la couleur souhaitée dans la réserve, il n'est pas possible de faire cette action.

Guter Jahrgang (Bonne année) : Le joueur peut vendre un cube Vin de l'un de ses tonneaux au prix maximum possible pour ce cépage. Le vin doit être arrivé à maturation (être sur un tonneau avec une grappe de sa couleur). L'endroit où se trouve le marqueur de cours n'a aucune importance, et la demande ne chute pas après cette vente.

Le cube Vin est directement remis dans la réserve, il n'est pas posé sur le tonneau du joueur sur le plateau.

Erntehelfer (Aide aux vendanges) : Le joueur peut effectuer l'action "Effectuer une vendange" deux fois. Pour 1 Franc en tout, le joueur peut prendre 2 cubes sur ses tuiles Vigne et les poser dans le premier tonneau de sa cave.

Großabnehmer (Grossiste) : Le joueur peut effectuer l'action "Vendre du vin" deux fois. Les deux ventes sont traitées séparément, c'est-à-dire qu'après la 1^o puis après la 2^o vente, la demande chute.

Reiche Ernte (Bonne récolte): Lorsque le joueur effectue l'action "Effectuer une vendange", il peut prendre un cube Vin supplémentaire de la réserve. Ce cube doit être de la même couleur que le cube récupéré par l'action de vendange. Les deux cubes sont posés sur le premier tonneau de la cave.

Remarque : S'il n'y a plus de cube Vin de la couleur concernée dans la réserve, il n'est pas possible de faire cette action.

Verdelung (Maturation) : Le joueur peut déplacer tous les cubes d'une même couleur, se trouvant dans un seul tonneau, d'un tonneau vers la droite.

Werbung (Publicité) : Le joueur peut augmenter la demande sur les vins. Le joueur peut faire monter jusqu'à 3 fois un marqueur de cours sur le tableau de demande. Il est possible de faire monter 3 fois le même marqueur ou de répartir sur plusieurs marqueurs.

Les actions spéciales lors de la fête du vin

Elles sont décrites ici dans l'ordre de la page 10 de la règle allemande :

Startspieler, 1 point de prestige : Le joueur qui choisit cette action sera le premier joueur lors de la prochaine année, il prend la figurine "1^o joueur". Si personne ne vient sur cette case, le premier joueur reste premier joueur lors de l'année suivante.

Spätlese, 2 points de prestige : Le joueur peut effectuer une nouvelle vendange. Il n'est pas possible d'utiliser un aménagement en combinaison avec cette action spéciale.

Remarque : Pour cette action, comme d'habitude, il faut payer 1 Franc.

Nachlieferung, 2 points de prestige : Le joueur peut effectuer une nouvelle vente. Il n'est pas possible d'utiliser un aménagement en combinaison avec cette action spéciale.

Remarques : Les cubes ainsi vendus ne sont pas posés sur le tonneau du plateau, mais dans la réserve. Comme d'habitude, le marqueur de cours correspondant est baissé d'une case dans la tableau de demande.

..., 2 points de prestige : Le joueur peut vendre tous ces cubes Vin qui se trouvent encore sur ses tuiles Vigne, pour faire du jus de raisin. Pour chaque cube remis dans la réserve, le joueur gagne 1 Franc de la banque.

Primeur, 3 points de prestige : Le joueur peut effectuer une vente supplémentaire pour du vin qui n'est pas encore arrivé à maturation. Il n'est pas possible d'utiliser un aménagement en combinaison avec cette action spéciale. Le prix pour ce vin correspond au prix actuel du cépage moins 1 Franc par année manquante pour atteindre la maturation.

Exemple (voir illustration de la page 10 de la règle allemande) :

Le joueur vend son cube de Pinot Noir qui se trouve à une année de la maturation pour 6 Francs (7-1). Il aurait aussi pu vendre les deux autres cubes, qui était à 2 années de la maturation pour 10 Francs en tout.

Remarques : Les cubes ainsi vendus ne sont pas posés sur le tonneau du plateau, mais dans la réserve. Comme d'habitude, le marqueur de cours correspondant est baissé d'une case dans la tableau de demande.

Umbau, 4 points de prestige : Le joueur peut échanger une tuile Vigne de son Domaine viticole contre une tuile vignes de la pioche ou de la défausse. Le joueur retire donc une tuile Vigne de son domaine et le met dans la défausse, puis va chercher la tuile Vigne qu'il souhaite pour la poser sur son Domaine viticole.

Remarques : Après avoir consulté la pioche, le joueur la mélange bien. Il n'est possible de prendre que des tuiles Vigne, pas des tuiles Aménagement. La nouvelle tuile Vigne recevra un cube tout à la fin de cette année.

Nachfrage erhöhen um 1, 2 oder 3 Stufen, 1,2 ou 3 points de prestige : Avec ces actions, le joueur peut modifier la demande pour un cépage; en fonction de la case choisie, le joueur peut bouger jusqu'à 3 fois des marqueur de cours. Il peut choisir de modifier la demande sur un seul cépage, ou sur plusieurs.

Punkte in 1, 2 oder 3 Francs umsetzen, 1,3 ou 5 points de prestige : Le joueur reçoit immédiatement de l'argent en échange de ses points de prestige. Pour 1, 3 ou 5 points de prestige, le joueur reçoit respectivement 1, 2 ou 3 Francs.

Traduction : Loïc BOISNIER