

RÔLA & COSTA

DOM PIERRE



No final do século XVII, um monge beneditino francês, responsável pela adega na Abadia de Hautvillers, deu uma contribuição importante para diferenciar os vinhos da região.

Tornou-se possível produzir vinhos de qualidade superior, particularmente em vinhos brancos produzidos a partir de castas de uvas pretas. Apesar de Dom Pierre Pérignon sentir inicialmente que o efeito gaseificado do vinho era uma característica negativa, o conseqüente aumento tanto na qualidade como na quantidade traçou o caminho que levou à apreciação e reconhecimento do champanhe.

Ao longo do século XVIII foram fundadas várias "casas de champanhe", ou *Maisons de Champagne*, levando ao crescimento de uma nova dinâmica de negócio na região. Estas casas substituíram a produção em pequenas quintas e mosteiros na liderança do processo evolutivo do champanhe, tanto ao plantar mais vinhas como ao comprar uvas de outros produtores, ganhando o domínio da especialidade. Para promover o seu produto, contratavam agentes de vendas para levar amostras dos seus champanhes às Cortes Reais da Europa, tornando-se um fator crucial para gerar a moda glamorosa de beber champanhe.

Apesar do crescimento na produção, melhoria na qualidade e popularidade crescente, o comércio não atingiu proporções elevadas durante o século XIX. Assim sendo, este jogo é muito mais sobre ganhar prestígio do que ganhar dinheiro...

Em *Dom Pierre*, és responsável por uma das mais antigas *Maisons de Champagne*. Vais produzir e vender champanhe por toda a Europa, e até do outro lado do Atlântico. A economia local vai ser impulsionada, os postos de trabalho vão aumentar e o teu produto vai tornar-se mundialmente reconhecido...

O jogo decorre numa cadeia de ações que se inicia na tua vinha. Vais procurar melhorias contínuas, reagir constantemente aos teus oponentes e otimizar as tuas escolhas para construíres a *Maison de Champagne* mais prestigiada.



COMPONENTES



1 tabuleiro principal



1 tabuleiro de prestígio



4 tabuleiros de jogador



51 cachos de uva em 3 cores



1 saco de pano



24 discos de ação
(6 em azul, laranja, amarelo e branco)

8 marcadores de pontuação
(2 em azul, laranja, amarelo e branco)

36 trabalhadores
(9 em azul, laranja, amarelo e branco)



45 peças de colheita
(15 de Chardonnay, Pinot Meunier e Pinot Noir)



40 peças de champanhe



16 peças cinzentas de acessórios
(4 de quatro tipos diferentes)



16 peças azuis de acessórios
(4 de quatro tipos diferentes)



16 peças de prestígio



5 peças de rácio



12 peças vintage



28 moedas
(22 de 1 FF e 6 de 5 FF)



4 peças de 100/200 PV



6 peças modificadoras "+2" e 12 bandeiras
(modificador "+1" atrás das 18 peças)



1 manual de regras
1 folha de informação



4 cartas iniciais



45 cartas de objetivos



60 cartas de mercado
(15 para cada rota)

PREPARAÇÃO GERAL

- 1 Coloca o tabuleiro principal no centro da mesa.
- 2 Coloca o tabuleiro de prestígio junto do tabuleiro principal.
- 3 Mistura as peças de prestígio de face para baixo e coloca 4 por jogador no copo do tabuleiro de prestígio. Revela quaisquer 3 peças. **3_A**
As peças restantes não são necessárias e podem ser devolvidas à caixa do jogo.
- 4 Separa as peças de champanhe por valor e coloca-as nos espaços respetivos do tabuleiro principal.
- 5 Mistura uma peça cinzenta de acessório de cada tipo com uma moeda de 1 FF e coloca-as aleatoriamente de face para cima em cada um dos espaços indicados na área da vinha no tabuleiro principal.
O tabuleiro tem espaços para jogos a 2 ou 3 jogadores e para 4 jogadores. Usa os espaços apropriados tendo em conta o número de jogadores.
Coloca as peças restantes junto do tabuleiro principal.
- 6 Junta uma peça de colheita de valor 3 e uma de valor 2 de cada casta: Chardonnay, Pinot Meunier e Pinot Noir. Mistura as seis peças e coloca-as em duas pilhas com tamanho idêntico nos dois espaços indicados na área da vila do tabuleiro principal.



- 7 Divide as peças de colheita restantes por casta e coloca-as em 3 pilhas próximo do tabuleiro principal.
- 8 Mistura as 16 peças azuis de acessórios e coloca-as em duas pilhas com tamanho idêntico nos dois espaços indicados na área da vila do tabuleiro principal.
- 9 Baralha cada conjunto de 15 cartas de mercado separadamente. Coloca cada baralho nos espaços indicados no tabuleiro principal.



Em jogos com 2 jogadores, remove as 5 cartas de cada baralho com este símbolo. Podes devolvê-las à caixa do jogo.



- 10 Coloca aleatoriamente uma peça de rácio no espaço indicado à esquerda de cada baralho de cartas de mercado. Como as peças de rácio são de dupla face, mistura-as e revela-as de modo aleatório, colocando-as uma de cada vez sem avaliar os valores. Devolve a peça restante à caixa do jogo.

- 11 Baralha o conjunto de cartas de objetivo e coloca-o de face para baixo próximo do tabuleiro principal. Revela 5 cartas do topo do baralho e coloca-as em linha junto do tabuleiro. Deixa espaço para a pilha de descarte.



Em jogos com 2 jogadores, remove as 10 cartas com este símbolo. Podes devolvê-las à caixa do jogo.



- 12 Coloca um cacho de uvas de cada casta nos três espaços correspondentes na vinha e mistura os cachos de uvas restantes dentro do saco de pano. Retira aleatoriamente outro cacho de uvas do saco e coloca-o no espaço da vinha marcado com um "?".
- 13 Coloca as peças de 100/200 PV, as peças modificadoras, as bandeiras e as moedas numa reserva geral.

Os restantes componentes não mencionados são explicados na próxima página na preparação individual por jogador. As peças de acessórios, peças de colheita e bandeiras são limitadas e podem, em raros casos, esgotar-se. As peças de champanhe, moedas e peças modificadoras não são limitadas e, caso se esgotem, devem ser usadas outras peças em substituição.

Tematicamente, o uso de barris simboliza o vinho de boa qualidade, para além de champanhe, que era produzido na região. Para propósitos do jogo, o termo champanhe é usado tanto para as garrafas como para os barris.





PREPARAÇÃO INDIVIDUAL



14 Cada jogador escolhe uma cor e recebe os discos de ação, marcadores de pontuação e trabalhadores dessa cor. Cada jogador escolhe um tabuleiro individual.

Nota: os tabuleiros individuais têm dupla face. O lado B é usado para a variante rápida (ver página 14).

15 Coloca um marcador de pontuação no espaço 0 da trilha de pontos que rodeia o tabuleiro principal e outro marcador no fundo da trilha de prestígio no tabuleiro de prestígio.



16 Cada jogador coloca os seus discos de ação na linha inferior da adega no seu tabuleiro de jogador nos espaços indicados por um disco cinzento com uma seta.

17 Cada jogador coloca um trabalhador no fundo da área das prensas e os restantes 8 trabalhadores numa das quatro áreas do tabuleiro principal marcadas com um trabalhador cinzento.

Com 2 jogadores, colocar os trabalhadores de uma cor não escolhida nos espaços indicados nas ruas do mercado.

18 Cada jogador coloca uma peça de champanhe de valor 3 na sua prensa mais à esquerda, com o barril para cima.

19 Mistura duas peças de colheita de valor 1 de cada casta, entregando depois aleatoriamente uma a cada jogador. A peça é colocada na prensa do centro no tabuleiro de cada jogador. Devolve as peças restantes à reserva geral.

20 Baralha tantas cartas iniciais quanto o número de jogadores, incluindo a carta de 1º jogador. Entregar uma carta a cada jogador. O jogador com a carta de 1º jogador mantém-se o 1º jogador até ao final do jogo.



21 Mistura as 12 peças vintage com o lado azul para cima. Cada jogador recebe 3 aleatoriamente e escolhe 1 para manter, passando as 2 restantes ao jogador à sua esquerda. Das 3 peças, uma é colocada com o lado verde para cima no espaço vintage da adega na coluna da ação correspondente.

Colocar outra peça com o lado verde para cima à esquerda do tabuleiro de jogador junto do espaço correspondente.

A terceira peça é colocada com o lado azul para cima logo acima da peça verde, junto do símbolo correspondente.



Com 2 jogadores, os jogadores começam o jogo com a peça de objetivo colocada no espaço vintage mais à direita, no fundo da coluna de ação OBJETIVOS. O passo 21 deve ser seguido com as restantes 10 peças vintage.

22 Cada jogador recebe 4 FF (moedas prateadas) da reserva de dinheiro.

Está tudo pronto para fazer champanhe!



VISÃO GERAL DO JOGO



O jogo decorre por rondas, cada ronda consistindo num turno de ação por cada jogador, começando pelo jogador inicial e continuando no sentido dos ponteiros do relógio. No teu turno moves um disco de ação na adega do teu tabuleiro de jogador e realizas a ação associada.

À medida que o jogo avança, as tuas ações tornam-se mais poderosas e vais ter um melhor desempenho em cada turno.

Vais plantar na VINHA para colheeres uvas. Vais produzir champanhe na tua ADEGA. Na VILA, vais poder comprar das colheitas dos teus vizinhos e adquirir acessórios para aprimorares a produção, ganhares bónus ou pontos de vitória. É importante focares na LOGÍSTICA do teu negócio, alocando vendedores às rotas do mercado e colocando trabalhadores na vinha e na adega. Com as VENDAS rentáveis do champanhe vais ganhar pontos de vitória e dinheiro, podendo adicionalmente adquirir OBJETIVOS que podes converter em pontos de vitória quando os atingires. A par destas ações, também podes converter o teu PRESTÍGIO em mais pontos de vitória, acumulado-o pelo teu melhor champanhe, pelo desempenho da tua adega e pela tua fortuna. O jogador com mais pontos de vitória no final é o vencedor.





TABELA DE AÇÕES



A adega está no centro do jogo. Em cada ronda, vais realizar uma das ações que podes selecionar na tua adega, de entre seis opções: VINHA, ADEGA, VILA, LOGÍSTICA, VENDAS e OBJETIVOS. Estas ações vão ser descritas nas próximas páginas.

No teu turno, os seguintes passos são obrigatórios:

- 1 - Escolhes uma ação;
- 2 - Realizas a ação OU removes trabalhadores;
- 3 - Terminas o turno.

ESCOLHER UMA AÇÃO

Cada coluna corresponde a uma ação diferente, representada pelo símbolo no topo. Escolhes uma das ações disponíveis (uma coluna que ainda tem o disco de ação) e moves o disco nessa coluna uma linha para cima.

Quando todos os discos chegarem, pelo menos, à linha 1 na adega, recebes a peça à esquerda dessa linha que colocas no espaço vintage da coluna correspondente à peça (ver PEÇA VINTAGE na próxima página). Se colocas a peça numa coluna que já contém outra peça, removes a anterior.

Quando todos os discos chegarem, pelo menos, à linha 2 na adega, recebes a peça à esquerda dessa linha que colocas em qualquer espaço vintage (ver PEÇA DE FORÇA na próxima página). Se colocas a peça numa coluna que já contém outra peça, removes a anterior.

REALIZAR A AÇÃO

As ações de VINHA, ADEGA e VILA, têm um custo associado que tens de pagar para poderes realizar essa ação. Se o custo é em moedas, a quantia que vais pagar é o valor à esquerda da adega correspondente à linha mais abaixo onde tens um disco de ação (que NÃO é obrigatório ser o disco que moveste).

Podes realizar essa ação tantas vezes quantas as indicadas pela força da ação. A força da ação é o número à direita da linha da adega para onde moveste o disco de ação. À medida que os discos se movem para cima na adega, as ações vão aumentar em força, permitindo-te ter um melhor desempenho em cada turno.

REMOVER TRABALHADORES

Devolves trabalhadores até ao valor da força da tua ação, colocando-os na reserva do tabuleiro principal. Recebes 1 FF por cada trabalhador devolvido.

FINAL DO TURNO

Se o teu disco chegou à linha mais acima (o espaço que contém o símbolo da ação), realizas a ação e moves o disco para a trilha de final de jogo no tabuleiro principal (ver FINAL DE JOGO na página 14). A ação deixa de estar disponível.

O jogo continua com o jogador à tua esquerda.

No teu turno também podes realizar ações grátis (ver AÇÕES GRÁTIS na página 12).

ZONA DA ADEGA

estas 3 ações têm custo

linha superior

custo da ação

linha 2 (preço 2 FF)

força da ação

linha 1 (força 1)

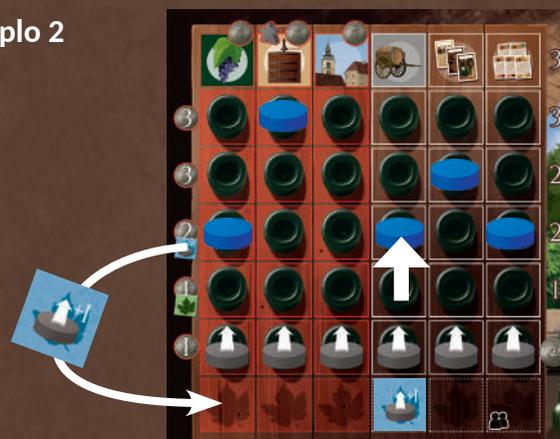
realizar uma ação = mover um disco para cima

Exemplo 1



A Lucy decide realizar a ação da VILA, movendo o seu disco de ação um espaço na coluna correspondente. Esta ação permite à Lucy comprar 3 benefícios na vila, pagando 1 FF no total porque o seu disco mais baixo (na coluna dos OBJETIVOS) está na linha que custa 1 FF. O valor tem de ser pago antes de realizar a ação.

Exemplo 2



O Greg decide realizar a ação de LOGÍSTICA, movendo o seu disco de ação um espaço na coluna correspondente. Como todos os discos do Greg agora estão, pelo menos, na segunda linha, ele recebe a peça de força à esquerda da sua adega. O Greg coloca a peça no espaço vintage de LOGÍSTICA, podendo alocar imediatamente 3 trabalhadores (em vez de 2) da sua reserva aos serviços disponíveis (vinha, prensas ou rotas de mercado).

PEÇA VINTAGE

Ver passo 21 da Preparação Individual. As peças vintage (lado verde) são colocadas no espaço vintage da coluna correspondente e concedem-te habilidades especiais quando realizas essa ação. Os efeitos vintage vão ser descritos nas ações das próximas páginas.

Exemplo 3



No início do jogo, o Greg escolhe colocar uma das suas peças na coluna de ação da VINHA. Enquanto a peça permanecer aí ele beneficia da habilidade especial da peça sempre que realizar a ação de VINHA.

PEÇA DE FORÇA

As peças de força (lado azul) são colocadas em qualquer espaço vintage, permitindo-te aumentar a força dessa ação em 1 quando a realizas. Lembra-te que recebes a tua peça de força quando todos os teus discos chegam, pelo menos, à linha 2.

Exemplo 4



A Lucy decide colocar a sua peça de força na coluna de ação de VENDAS. Assim, na próxima vez que vender, pode vender até 4 peças de champanhe em vez das 3 permitidas.

Nota: depois de colocares a peça de força, não a podes mover para outro espaço vintage. Contudo, vais remover da adega (e consequentemente do jogo) as tuas peças vintage e a peça de força quando colocares outra peça nesse espaço.



AÇÕES DO JOGO



Nas próximas páginas vão ser explicadas as ações do jogo, pela ordem apresentada na linha superior da tua adega.



VINHA

Quando realizas esta ação vais plantar uvas do saco e ganhar peças de colheita.

Realizas esta ação seguindo estes passos:

- 1 - Pagas o custo em moedas, determinado pela linha mais abaixo que contém pelo menos um dos teus discos de ação.
- 2 - Retiras aleatoriamente do saco de pano tantos cachos de uva quantos os indicados pela força da tua ação.
- 3 - Colocas um dos cachos retirados num espaço vazio da área da vinha no tabuleiro principal, ortogonalmente adjacente a outro cacho (não diagonalmente).

NOTA: se colocares um cacho de uvas num espaço ocupado por um acessório ou moeda, recebes o acessório ou moeda e colocas na tua reserva geral.

- 4 - Escolhes qualquer casta e contas o número de cachos dessa casta nos 8 espaços que circundam o cacho que acabaste de colocar na vinha. O cacho que colocaste não conta. Recebes da reserva geral uma peça de colheita da casta escolhida com o valor correspondente.

Exemplo 5



A Lucy realiza a ação da VINHA com força de 1. Retira um cacho verde do saco e depois faz o seguinte:

- 1 - Coloca o cacho verde no espaço adjacente ao cacho roxo e ao cacho preto.
- 2 - Move o seu trabalhador de um cacho Pinot Noir de volta para a sua Casa.
- 3 - Recebe uma peça de colheita de Pinot Noir da reserva geral de valor 2 (um do cacho roxo e outro do trabalhador) e coloca-a numa das suas pressas.

5 - Se tiveres um trabalhador colocado num cacho da mesma casta na vinha, podes remover esse trabalhador de volta a casa no teu tabuleiro de jogador para aumentar o valor da peça de colheita em 1. Não podes usar mais do que um trabalhador por cada peça de colheita.

6 - O valor máximo de uma peça de colheita é 3. Mesmo que existam mais de 3 cachos da mesma casta nos cachos circundantes, apenas recibes uma peça de colheita de valor 3.

7 - Repetes os passos 3, 4 e (possivelmente) 5 por cada cacho de uvas retirado do saco.

8 - Colocas as peças de colheita que recibeste em espaços vazios das tuas prensas. Cada prensa pode conter até 3 peças de colheita, mas apenas uma de cada casta.

9 - Podes devolver uma peça de colheita à reserva geral em vez de a colocares. Contudo, se as colocares, depois não podes mover ou remover voluntariamente nenhuma peça de colheita. A posição da peça de colheita dentro da prensa é irrelevante.

10 - Não podes adicionar peças de colheita a prensas que ainda contenham uma ou mais peças de champanhe.

Nota: no caso raro de não existirem mais cachos no saco, podes realizar esta ação selecionando qualquer cacho já existente como se tivesses acabado de o colocar.

Efeito Vintage



Uma vez por turno, podes incluir o cacho de uvas acabado de colocar ao calculares o valor da peça de colheita.

Nota: se a reserva geral tiver esgotado a peça de colheita que precisas, levas uma de menor valor e usas peças modificadoras para indicar o valor atual.



Nota: o valor do champanhe é um conceito chave do jogo e o pentágono indica o valor a considerares quando:

- Recebes uma peça de colheita na ação de VINHA;
- Produzes champanhe durante a ação de ADEGA;
- Beneficias de um bônus;
- Beneficias de um efeito VINTAGE;
- Gastas um acessório.

Exemplo 6

A Miriam está a realizar a ação da VINHA com força de 3. Ela retira 3 cachos do saco e coloca-os da seguinte forma:

1 - Um cacho verde no espaço com um acessório de açúcar, recolhendo-o, e recebendo uma peça de colheita de Pinot Meunier, de valor 1.



2 - Um cacho roxo, ganhando uma peça de colheita de Chardonnay de valor 3 (beneficiando do cacho verde que colocou).



3 - Um cacho preto, ganhando uma peça de colheita de Pinot Noir de valor 2.



A Miriam completa a sua ação ao colocar as 3 peças de colheita nas suas prensas:

4 - O Chardonnay 3 e o Pinot Noir 2 na prensa mais à direita (onde já tinha um Pinot Meunier 2);

5 - O Pinot Meunier 1 na prensa mais à esquerda.



ADEGA



Quando realizas esta ação vais ativar as prensas com pelo menos 1 peça de colheita para produzir champanhe. A força da ação indica quantas prensas podes ativar. Em cada prensa ativada produzes duas peças de champanhe. Cada peça pode ser ou uma garrafa ou um barril.

Em cada prensa ativada no turno (máximo de 3):

1 - Escolhes se queres produzir uma garrafa ou um barril de champanhe.

2 - Pagas o custo único se esta for a primeira garrafa ou barril produzido este turno (cada custo é pago apenas uma vez, mas ambos são pagos se produzes tanto garrafas como barris).

Para pagares a primeira garrafa produzida neste turno, pagas o custo em moedas determinado pela linha mais abaixo que contém um dos teus discos.

Para pagares o primeiro barril produzido neste turno, pagas o custo ao mover um trabalhador das prensas para a tua casa.

3 - Calculas o valor do champanhe (máximo de 12).

O valor base é a soma de todas as peças de colheita e respetivas peças modificadoras (“+1” ou “+2”) na prensa.

Se for a primeira garrafa produzida nessa prensa:



- Adicionas +2 se for a prensa do centro.
- Adicionas +3 se for a prensa mais à direita.

Se for o primeiro barril produzido nessa prensa:



- Adicionas +1 se for a prensa mais à esquerda.

4 - Recebes uma peça de champanhe do tabuleiro principal com o valor correspondente, colocando-a depois nessa prensa com o lado da produção escolhida para cima (garrafas ou barril).

5 - Se o valor do champanhe é 12, atinges imediatamente prestígio (ver PRESTÍGIO na página 13).

6 - Repetes os passos de 1 a 5 para a segunda peça de champanhe produzida nessa prensa. Produzes novamente usando as peças de colheita anteriores.

7 - Removes, para a reserva geral, todas as peças de colheita e peças modificadoras dessa prensa.

8 - Se estás a realizar esta ação com força de 2 ou 3, repetes os passos de 1 a 7 para a 2ª ou 3ª prensa.

9 - Se ativaste as 3 prensas este turno, atinges imediatamente prestígio (ver PRESTÍGIO na página 13).

Exemplo 7



Com as peças de colheita do Exemplo 6 nas prensas, a Miriam realiza uma ação de ADEGA de força 2 e produz em duas prensas:

- Na prensa mais à direita, uma garrafa de champanhe de valor 10 (2+3+2 das peças de colheita +3 do bônus de garrafa) e um barril de champanhe de valor 7 (2+3+2 das peças de colheita);

- Na prensa mais à esquerda, um barril de champanhe de valor 1 (1 da peça de colheita) e um barril de champanhe de valor 2 (1 da peça de colheita +1 do bônus de barril).

Antes de iniciar a ação a Miriam pagou 1 FF e removeu 1 trabalhador das prensas de volta à sua Casa.

Efeito Vintage



Quando produzes champanhe em barril, o valor do champanhe é aumentado em 1 para uma das prensas. Podes produzir 2 barris na mesma prensa para beneficiar deste bônus de ambas as vezes.

NOTA: se já não existir a peça de champanhe que precisas nas pilhas da reserva no tabuleiro principal, recebes uma de menor valor e usas as peças modificadoras para indicar o valor atual.



NOTA: se receberes uma peça “+1” ou “+2” de uma carta de bônus, de uma ação da Vila ou quando decides ativar a peça de Prestígio correspondente (ver página 13), tens de colocar imediatamente a peça “+1” ou “+2” numa prensa que não contenha champanhe (se todas as prensas tiverem champanhe, removes o bônus sem o usares). Este bônus é adicionado a cada um dos 2 champanhes que produzes nessa prensa quando o bônus é ativado (ver acima), removendo-o depois do tabuleiro.

PRESTÍGIO

Sobes imediatamente um passo na trilha de PRESTÍGIO (ver página 13):

- Quando produzes champanhe de valor 12;
- Quando produzes champanhe nas 3 prensas por teres uma ação de força 3.



VILA

Quando realizas esta ação vais ter acesso a benefícios da vila. Vais ganhar um benefício por cada ponto de força.

Realizas esta ação seguindo estes passos:

1 - Pagas o custo em moedas, determinado pela linha mais abaixo que contém um disco de ação.

2 - Depois escolhes:

- Receber uma das peças de colheita do topo que adicionas a uma das tuas prensas seguindo as regras habituais da VINHA (ver página 7);

e / ou

- Receber uma das peças de acessório do topo;

e / ou

- Remover uma ou duas peças de champante das tuas prensas para avançares o teu marcador de pontuação 2 ou 5 pontos de vitória (PV) respetivamente;

e / ou

- Receber dois bónus diferentes de entre os apresentados na carta de objetivo (não recebendo nem removendo estas cartas).

3 - Podes decidir em que ordem queres receber os benefícios mas não os podes repetir.

Efeito Vintage



Uma vez por turno, podes mover um dos teus trabalhadores em qualquer um dos tabuleiros para outra área em qualquer um dos tabuleiros, seguindo as regras normais de colocação de trabalhadores nessa área.



LOGÍSTICA

Quando realizas esta ação, podes mover os teus trabalhadores para posições que aprimorem ações futuras.

Realizas esta ação seguindo estes passos:

1 - Seleccionas da tua reserva no tabuleiro principal ou de qualquer outro sítio (rotas de mercado, vinha ou prensas) tantos trabalhadores quanto os indicados pela força da tua ação.

2 - Adicionas todos os trabalhadores, ou quantos quiseres, dos que tens na tua Casa.

3 - Colocas esses trabalhadores, na quantidade que pretendes, em qualquer uma das seguintes áreas:

- **Ao longo das rotas do mercado:** as rotas começam na encruzilhada da vila e vão na direção dos diários de viagem. Começas a colocar trabalhadores ao longo das rotas, em cada espaço vazio a começar pelo mais próximo da encruzilhada, não podendo mais do que um trabalhador ocupar o mesmo espaço. O modo como os trabalhadores melhoram o processo de VENDAS é detalhado nas páginas 10 e 11;

- **Nas prensas do teu tabuleiro:** precisas de um trabalhador para produzir 1 barril de champante, ver ação da ADEGA na página 8;

- **Em cima de qualquer cacho de uvas na vinha** onde ainda não esteja nenhum trabalhador, ver o ponto 5 da ação da VINHA na página 7.

Exemplo 8



A Lucy move o seu disco na coluna da ação da VILA para a primeira linha com força de 3, pagando 2 FF porque o seu disco de ação mais abaixo na adega está na linha 2. De seguida, escolhe o acessório azul com a rolha que leva para a sua reserva, seleciona a peça de colheita de *Pinot Meunier* que adiciona a uma das suas prensas e, por fim, remove duas peças de champante das suas prensas para pontuar 5 PV.

Nota: quando existir apenas uma peça de colheita na Vila, remove-a e segue de novo o procedimento de preparação (ver ponto 6 na página 2).

Nota: quando existir apenas uma peça de acessório na Vila, mistura-a com todas as peças que foram removidas entretanto e coloca-as de face para cima na vila em duas pilhas de tamanho equivalente.

ROTAS



Exemplo 9



A Miriam realiza a ação de LOGÍSTICA com força de 3, pegando em três trabalhadores da sua reserva no tabuleiro principal e adicionando mais dois trabalhadores da sua Casa. Ela decide colocar os trabalhadores todos ao longo da rota Oeste: primeiro tem de ocupar o espaço livre entre o trabalhador laranja e os trabalhadores azuis e, apenas depois, pode colocar os restantes trabalhadores nos lugares mais longínquos até chegar ao diário de viagem. Depois, coloca o seu último trabalhador nas prensas em vez de o colocar noutra das rotas ou em qualquer cacho de uvas disponível na vinha.

Efeito Vintage



Uma vez por turno, podes ignorar UM espaço vazio em qualquer rota e colocar um trabalhador no espaço disponível seguinte da mesma rota. Nota que se decidires colocar outro trabalhador na mesma rota onde usaste o teu efeito vintage, tens de o colocar no espaço vazio que acabaste de ignorar.



VENDAS

Quando realizas esta ação vais vender as tuas garrafas e/ou barris de champanhe no mercado. A força da ação determina o teu número de vendas.

Realizas esta ação seguindo estes passos:

- 1 - Escolhes uma das quatro rotas de mercado (Norte, Sul, Este ou Oeste), considerando que a carta de mercado visível no baralho do mercado correspondente vai ser o teu mercado.
- 2 - Escolhes uma das peças de champanhe nas tuas prensas para entregar no mercado, tendo de cumprir os seus requisitos:
 - Se a carta apresenta garrafas, apenas podes vender garrafas;
 - Se a carta apresenta barris, apenas podes vender barris;
 - Se a carta mostra uma encomenda, podes vender champanhe em garrafa ou em barril;
 - Se a carta mostra uma das prensas marcadas com um "X", não podes vender nesse mercado champanhe produzido nessa prensa em específico.
- 3 - Calculas o valor final do champanhe que vais vender, somando:
 - O valor da peça de champanhe, incluindo modificadores;
 - O bônus da carta de mercado para champanhe produzido numa prensa em específico;
 - O bônus da rota de mercado pela posição do teu trabalhador mais afastado na rota de mercado escolhida;
 - O valor dos acessórios apresentados na carta de mercado que decidas usar. Podes adicionar dois acessórios do mesmo tipo desde que tenham valores diferentes, removendo depois essas peças de acessório para junto do tabuleiro principal;
 - Bônus de peças de prestígio.

CARTAS

- nome da cidade
- o mercado não aceita champanhe da prensa mais à esquerda
- o mercado aceita champanhe da prensa mais à direita e aumenta o seu valor em 1
- o mercado aceita champanhe da prensa do centro e aumenta o seu valor em 1
- o mercado apenas aceita barris
- bandeira Americana (considerada para objetivos)
- o mercado apenas aceita garrafas de champanhe
- símbolo da coroa: pode ser convertido em pontos de vitória no final do jogo
- o mercado dá valor a acessórios de açúcar
- a carta não é usada em jogos a 2
-

4 - Avanças o marcador de pontuação na trilha de pontos, o número de pontos de vitória (PV) indicados pela peça de rácio à esquerda da carta do mercado no qual vendeste. A tabela no canto superior direito do tabuleiro e na tua carta inicial indica a conversão do valor das vendas em PV:

- Valor de venda de 1 a 5 atribui o valor em PV que está no escudo superior da peça de rácio;
- Valor de venda de 6 a 10 atribui o valor em PV que está no escudo do meio da peça de rácio;
- Valor de venda de 11 ou mais atribui o valor em PV que está no escudo inferior da peça de rácio;
- Valor de venda de 16 ou mais atribui adicionalmente PRESTÍGIO, ver abaixo.

5 - Recebes a carta de mercado, colocando-a junto do teu tabuleiro de jogador. Uma nova carta de mercado fica visível e imediatamente disponível. Devolves a peça de champanhe que vendeste à pilha correspondente no tabuleiro principal.

6 - Removes da rota metade dos teus trabalhadores (arredondando para cima), colocando-os na tua Casa. Removes os trabalhadores um por um a começar pelo que está mais longe da encruzilhada. Deixas os restantes trabalhadores nos espaços que ocupam atualmente na rota. Não tens de ter trabalhadores nas rotas para poderes vender.

7 - Recebes 1 moeda por cada secção da rota de onde removeste um trabalhador, não é 1 moeda por trabalhador.

8 - Repetes os passos de 1 a 7 para cada peça de champanhe adicional que vais vender de acordo com a força da tua ação. Podes vender mais de uma peça de champanhe no mesmo mercado mas tens sempre de remover metade dos trabalhadores após cada uma das vendas.

Nota: o tabuleiro principal tem um mercado permanente na rota do Norte (*Reims*). Se não tiveres mais cartas disponíveis, existe sempre uma cidade onde podes entregar champanhe (mas sem ganhares cartas).

PRESTÍGIO

Se o valor final do teu champanhe é 16 ou mais, avanças imediatamente na trilha de prestígio.

Efeito Vintage



Uma vez por turno durante a ação de VENDAS, podes remover a carta do topo em qualquer mercado e colocá-la no fundo do baralho, não tendo necessariamente de vender para esse mercado. Até podes fazê-lo no final do teu turno.

DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS DE MERCADO

Norte	-	-	15	6	-	-
Este	9	4	2	4	-	6
Sul	8	4	3	6	-	-
Oeste	4	9	2	4	6	-

MERCADOS



todas as cartas de mercado no baralho do Norte e algumas nos outros baralhos, aceitam ambos os tipos de champanhe

o baralho da rota Este inclui 6 cartas do Império Russo

faixas de valores do champanhe



o baralho da rota Este tem o dobro de cartas de garrafa do que de barril

?	1-5	
1	6-10	
2	11+	
3	16+	

cor do baralho do mercado da rota Este

pontos de vitória

Exemplo 10



O Greg realiza a sua primeira ação de VENDAS com força de 1. Ele usa o barril de champanhe de valor 3 da sua prensa mais à esquerda e entrega-o no mercado do Norte. Para calcular o valor final do champanhe ele adiciona 3 (da peça de champanhe) +1 (da carta de mercado) +1 (do bônus da rota) +1 (do acessório cinzento com a caixa de madeira). Com um valor final de 6 ele pontua 4 PV. Depois, remove o trabalhador que está mais longe de volta a Casa, recebe 1 moeda e remove o seu acessório cinzento. O Greg coloca a carta de *Bruxelles* junto do seu tabuleiro e decide não usar o seu acessório azul de açúcar, uma vez que não iria alterar o valor final do champanhe para a próxima faixa de valores de 11 ou mais.



OBJETIVOS

Quando realizas esta ação podes receber cartas de objetivo que te podem atribuir pontos de vitória.

Realizas esta ação seguindo estes passos:

- 1 - Seleccionas de entre as cartas de objetivo reveladas de face para cima, tantas quantas as indicadas pela força da tua ação.
- 2 - Escolhes uma das cartas de objetivo para manter, colocando-a junto do teu tabuleiro de jogador de forma a que todos os jogadores a vejam.
- 3 - Recebes os bónus indicados no fundo das outras cartas antes de as removeres para a pilha de descarte.
- 4 - Revelas novas cartas de face para cima de forma a existirem 5 cartas de objetivo.

Exemplo 11



O Greg realiza a ação de OBJETIVOS com uma força de 3. De entre as 3 cartas de objetivo que seleccionou, decide ficar com a carta A, colocando-a junto do seu tabuleiro. Depois recebe um acessório cinzento com a caixa de madeira, da carta B, e uma peça de colheita de valor 1 de *Pinot Noir*, da carta C. Finalmente, revela três cartas do topo do baralho e coloca-as junto das disponíveis de forma a existirem cinco.

Nota: a explicação de todas as cartas de objetivo e bónus está detalhada na folha de informação.

Nota: se o baralho de objetivos se esgotar, baralha as cartas na pilha de descarte para formar um novo baralho.

Efeito Vintage



Ao iniciares a ação de OBJETIVOS, revelas cartas de objetivo de acordo com a força da tua ação, adicionando-as às reveladas. Podes seleccionar de entre todas as apresentadas.

Neste caso, não vais revelar cartas adicionais no final do turno.



REMOVER TRABALHADORES

Quando realizas esta ação, abdicas de efetuar nesta ronda qualquer ação de coluna para receber dinheiro, seguindo os seguintes passos:

- 1 - Sobes qualquer um dos teus discos de ação na adega um espaço.
- 2 - Devolves à tua reserva no tabuleiro principal tantos trabalhadores quantos queiras até à força da tua ação, tirando-os de qualquer lado.
- 3 - Recebes tantas moedas quanto o número de trabalhadores que devolveste à reserva.

Exemplo 12



No seu turno, a Miriam decide remover trabalhadores, movendo o seu disco na coluna da ação de ADEGA. Ela retorna à sua reserva 2 trabalhadores da Casa e 1 da vinha, ganhando 3 moedas e terminando o seu turno.



AÇÕES GRÁTIS



No teu turno, antes ou depois de realizares uma das sete ações descritas anteriormente, podes realizar uma (e apenas uma) das seguintes ações grátis.



VENDER LOCALMENTE

Para realizares esta ação grátis:

- 1 - Moves uma ou mais peças de champanhe das tuas prensas para as pilhas no tabuleiro principal;
- 2 - Ganhas 1 moeda por cada peça de champanhe movida.



COMPRAR PRESTÍGIO

Para realizares esta ação grátis:

- 1 - Pagas 5 FF (devolver as moedas à pilha na reserva geral);
- 2 - Avanças um passo na trilha de prestígio.



PONTUAR UM OBJETIVO

Para realizares esta ação grátis:

- 1 - Seleccionas uma das tuas cartas de objetivo visíveis onde tenhas atingido uma condição.
- 2 - Avanças o teu marcador de pontuação na trilha de pontos o número correspondente de pontos de vitória (PV) por UMA condição de pontuação atingida.
- 3 - Viras a carta pontuada de face para baixo, não podendo ser pontuada novamente.



ABRIR UMA GARRAFA

Para realizares esta ação grátis:

- 1 - Viras a tua carta inicial de face para baixo, deixando de estar disponível a coroa para o final do jogo;
- 2 - Moves qualquer um dos teus discos de ação um espaço para cima na adega sem realizar a ação correspondente ou ganhar dinheiro.

PRESTÍGIO



Sempre que atinges prestígio, sobes o teu marcador um espaço na trilha de prestígio e recebes uma peça de prestígio.

Existem quatro formas de atingir prestígio:

- I** Quando realizas a ação de ADEGA e obténs um champanhe de valor 12 (de barril ou, mais provavelmente, em garrafa);
- II** Quando realizas a ação de VENDAS e obténs um champanhe de valor final de 16 ou mais (16+);
- III** Quando realizas a ação de ADEGA com força de 3 e produzes champanhe nas 3 prensas nesse turno;
- IV** Ao comprar prestígio por 5 FF.

Depois de subires o teu marcador um espaço na trilha de PRESTÍGIO fazes o seguinte:

- Revelas de face para cima qualquer uma das peças de prestígio no copo de champanhe;
- Escolhes uma das peças de prestígio reveladas ou das que ainda estão de face para baixo;
- Podes usar a peça de prestígio imediatamente ou guardar para usares mais tarde.

Nota: se já não existirem mais peças de prestígio disponíveis no copo de champanhe, apenas sobes o teu marcador de pontuação.

No final do jogo, pontuas em PV de acordo com a posição onde terminou o teu marcador na trilha de prestígio. Essa posição também é importante para determinares qual o multiplicador para as coroas (ver FINAL DO JOGO na página 14).

É possível que os jogadores ganhem prestígio mais do que uma vez no mesmo turno!

Nota: quando atinges PRESTÍGIO, moves imediatamente o teu marcador na trilha e recebes uma peça de prestígio, caso esteja disponível. Depois, terminas a ação que estás a fazer.



peças de prestígio utilizadas na preparação considerando o número de jogadores espaço inicial para as peças dos jogadores

Exemplo 13

A Lucy atinge prestígio ao vender champanhe com um valor final de 17. Ela sobe o seu marcador para o 4º nível da trilha de prestígio, revela uma das peças de prestígio e, de entre as 4 visíveis, decide seleccionar a peça de "+2" que recebe e coloca junto do seu tabuleiro individual. Mais tarde, pode adicioná-la numa prensa ou a uma peça de colheita.

Peças de Prestígio



Manténs esta peça até ao final do jogo para somar às tuas coroas.



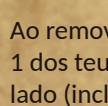
Ganhas 2 ou 3 PV.



Ganhas 1 FF.



Ao remover/ativar a peça, podes adicionar 1 ou 2 ao valor do champanhe numa ação de VENDAS.



Ao remover/ativar a peça, podes mover 1 dos teus trabalhadores de qualquer lado (incluindo da reserva) para qualquer lado, seguindo as regras.



Ao remover/ativar a peça, podes adicionar uma peça de "+1" ou "+2" a uma das tuas prensas - ver nota de baixo na página 8.



Ao remover/ativar a peça, podes adicionar a peça de colheita representada a uma das tuas prensas, seguindo as regras.

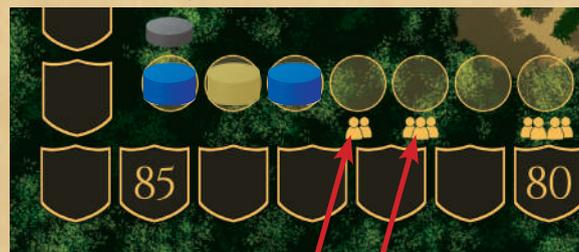


FINAL DO JOGO



Sempre que moves um dos teus discos de ação para a linha superior da tua adega, removes esse disco e vais colocá-lo no espaço livre mais à esquerda na trilha de final do jogo no tabuleiro principal. Ganhas imediatamente 2 PV. Se colocares o disco no espaço acima da indicação do número de jogadores atual, estás a despoletar o final do jogo. A ronda atual é terminada e, depois, apenas é jogada mais uma ronda.

Discos adicionais que sejam removidos por chegarem à linha superior da adega, são removidos para junto da trilha de final do jogo mas já não pontuam 2 PV.



os símbolos de nº de jogadores indicam quando é despoletado o final do jogo

PONTUAÇÃO FINAL

Adicionalmente aos PV que foste ganhando e pontuando durante o jogo, agora contabilizas o seguinte:

- 1 - PV atribuídos pela posição final do teu marcador na trilha de PRESTÍGIO.
- 2 - PV pelos símbolos de coroa que possuis, somando as coroas nas tuas cartas de mercado, carta inicial e peças de prestígio e multiplicando esse total pelo multiplicador associado à posição do teu marcador na trilha de prestígio.

O vencedor do jogo é quem tem mais pontos de vitória. Empates são decididos pelo jogador com mais dinheiro, seguido da ordem do jogador, sendo que o primeiro jogador de entre os empatados é quem vence!

Exemplo 14



A Miriam atinge o topo da trilha de prestígio e tem apenas 3 coroas das cartas de mercado (voltou para baixo a carta inicial), pontuando $3 \times 3 = 9$ pontos de vitória.



VARIANTE RÁPIDA



Esta variante permite que o jogo se torne mais rápido mas mais desafiante, uma vez que o jogo vai ter menos rondas e os jogadores iniciam com ações mais poderosas desde o início.

Existem apenas as seguintes exceções às regras do jogo:

- Os jogadores utilizam o lado B dos tabuleiros de jogador;
- Os jogadores colocam os seus discos de ação na 2ª linha da adega, a contar de baixo. Assim sendo, os jogadores iniciam o jogo com ambas as peças vintage selecionadas nos espaços vintage (e, num jogo a dois jogadores, também com a peça vintage de objetivo).

CRÉDITOS

Autores: Rôla & Costa

Arte da Capa: James Churchill

Ilustração e Arte Gráfica: Olivier Fagnère

Desenvolvimento: Pedro Dominguez, David M Santos-Mendes, Bill Chapman, Paul Incao

Regras em Português: Rita Jesus, Hugo Marinho e Luís Costa

Revisão das Regras em Inglês: Neil Horabin e Bill Chapman

Um agradecimento especial ao Paul Grogan pelas suas notas e comentários às regras.

Agradecimentos

Os autores e a editora agradecem a todos os envolvidos no processo de testes ao jogo. O seu tempo e dedicação foi inestimável no desenvolvimento do jogo. Em particular, é justo destacar: Pedro Andrade, Carina Martins, Fábio Ferreira, João Carlos, Paulo Renato, Richard Wzorek, Jay Vowles, Joshua Quinn e o Lansdale PA Board Game Group.





CARTAS DE OBJETIVO



número da carta



PV a pontuar

família

condição de pontuação

bónus quando a carta é descartada



10 PV se tens 2 cartas da família indicada nas tuas cartas de objetivo de face para cima (ainda não pontuadas).

15 PV se tens 3 cartas ou mais.



7 PV se tens trabalhadores em pelo menos 2 secções de rota diferentes.

12 PV se tens trabalhadores em 6 secções ou mais.



7 PV se existem pelo menos 3 cachos de qualquer cor numa grelha 3x3 à volta do teu trabalhador (carta 7) ou numa linha/coluna onde o teu trabalhador está presente (carta 10).

12 PV se existem 5 cachos ou mais.



7 PV se existem 3 pares de cachos da mesma casta em que tens um trabalhador.

12 PV se existem 4 pares ou mais (cada cacho conta 1 vez).



10 PV se tens 2 pares de quaisquer acessórios azul + cinzento.

15 PV se tens 3 pares ou mais.



7 PV se tens 3 peças de champanhe do tipo indicado nas tuas prensas.

12 PV se tens 4 peças ou mais.



10 PV se tens 2 conjuntos de cartas de mercado com garrafas + barris + encomendas.

15 PV se tens 3 conjuntos ou mais.



10 PV se tens pelo menos 2 conjuntos de cartas de mercado com garrafas + barris.

15 PV se tens 4 conjuntos ou mais.



7 PV se tens 2 peças de colheita da casta indicada nas tuas prensas.

12 PV se tens 3 peças.



7 PV se tens pelo menos 2 cartas de mercado com garrafas.

12 PV se tens 5 cartas ou mais.



10 PV se tens pelo menos 3 cartas de mercado com barris.

15 PV se tens 5 cartas ou mais.



7 PV se tens pelo menos 3 cartas de mercado com encomendas.

12 PV se tens 5 cartas ou mais.



7 PV se tens pelo menos 1 trabalhador na vinha.

12 PV se tens 3 trabalhadores ou mais.



7 PV se tens pelo menos 3 trabalhadores na tua Casa.

12 PV se tens 6 trabalhadores ou mais.



7 PV se tens pelo menos 3 trabalhadores nas rotas de mercado.

12 PV se tens 7 trabalhadores ou mais.



7 PV se tens 1 trabalhador nas prensas.
12 PV se tens 2 trabalhadores ou mais.



7 PV se tens trabalhadores em pelo menos 3 locais diferentes (prensas, casa, rotas, vinha, reserva).
12 PV se tens trabalhadores nos 5 locais.



10 PV se tens 1 conjunto de cartas de mercado de todas as rotas/cores.
15 PV se tens 2 conjuntos ou mais.



10 PV se tens pelo menos 3 cartas de mercado da rota indicada.
15 PV se tens 5 cartas ou mais.



7 PV se tens 2 bandeiras da nação indicada (em peças e/ou cartas de mercado).
12 PV se tens 3 bandeiras ou mais.



10 PV se tens 2 bandeiras em cartas de mercado do tipo indicado (garrafas/barris).
15 PV se tens 3 bandeiras ou mais.



10 PV se tens pelo menos 3 bandeiras em peças e/ou cartas de mercado.
15 PV se tens 5 bandeiras ou mais.



10 PV se tens pelo menos 2 cartas de mercado com valor zero (0) de aumento nas prensas.
15 PV se tens 4 cartas ou mais.



7 PV se tens pelo menos 2 cartas de mercado onde uma prensa não aceita (X) champanhe.
12 PV se tens 6 cartas ou mais.



7 PV se tens pelo menos 2 cartas de mercado com valor três (3) de aumento em pelo menos uma prensa.
12 PV se tens 5 cartas ou mais.



10 PV se tens pelo menos 4 acessórios dos tipos indicados nas tuas cartas de mercado.
15 PV se tens 7 acessórios ou mais.



7 PV se tens pelo menos 1 das famílias indicadas nas tuas cartas de objetivo de face para cima (ainda não pontuadas).
12 PV se tens as 3 famílias indicadas.

EXPLICAÇÃO DOS BÓNUS



Recebes 1 acessório cinzento (valor 1) do tipo apresentado.



Recebes 1 peça "+1" (colocas de imediato numa prensa - ver nota no fundo da pág. 8).



Recebes 1 moeda (1 FF).



Recebes 1 peça de colheita (valor 1) da casta apresentada.



Moves 1 trabalhador para qualquer lugar, seguindo as regras de colocação.



Pontuas 2 PV.



Moves 1 trabalhador para a vinha, seguindo as regras de colocação.



Moves 1 trabalhador para as tuas prensas, seguindo as regras de colocação.



Colocas 1 peça de champanhe de valor 1 do tipo indicado numa prensa vazia ou numa prensa que só tenha 1 peça de champanhe.



Recebes 1 bandeira da nação apresentada.



Moves 1 trabalhador para as rotas, seguindo as regras de colocação.

