

Stonemaier Games и «Лавка Теймз» представляют

# МИР ВИНОДЕЛИЯ

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЫ

Авторы: Мухир Шах и Франческо Тестини \* Художник: Эндрю Босли



*Отправьтесь в кругосветное путешествие вместе с членами растущего семейства виноделов и добейтесь мирового признания. Старайтесь увеличить общее влияние в регионе, но не забывайте соблюдать равновесие между интересами вашей личной винодельни и командными усилиями.*

75–95 минут • 1–6 игроков • от 13 лет

## ОБ ИГРЕ

Используйте новое игровое поле, жетоны, фишки и карты событий, а также планшеты виноделов, карты и прочие компоненты из основной игры. Вам даётся 6 лет на выполнение 2 условий, необходимых для победы в выбранной части света:

- (1) каждый игрок должен набрать 25 победных очков (ПО);
- (2) фишка влияния команды должна достичь конца соответствующей шкалы. Это кооперативная игра, победить или проиграть в которой можно только вместе.

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

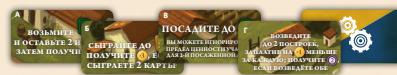
1 двустороннее игровое поле (для игры с модулем построек и без него)



20 карт с чёрной рамкой (заменяющие карты, несовместимые с «Миром виноделия») размером 44 x 67 мм



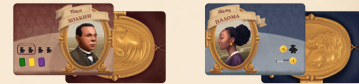
16 прямоугольных жетонов инноваций



12 овальных жетонов инноваций





20 карт пап и мам размером 63 x 88 мм



7 уникальных колод частей света размером 63 x 88 мм



1 фишка влияния 

1 фишка события 

24 шляпы (12 жёлтых и 12 синих)



## СОВМЕСТИМОСТЬ И НАЧАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Для игры в «Мир виноделия» вам потребуется основная игра «Виноделие. Полное издание». «Мир виноделия» совместим (но не требует наличия) с картами построек из дополнения «Тоскана», модулем «Новые посетители» и дополнением «Долина Рейна».


Некоторые карты «Виноделия» (перечисленные на обороте данного буклета) несовместимы с «Миром виноделия» — уберите их в коробку и используйте обновлённые карты с чёрной рамкой, входящие в состав этого дополнения (теперь эти 20 карт с белой рамкой вам не понадобятся и для базовой игры в «Виноделие»). Обновлённые карты идентичны оригинальным во всём, кроме чёрных рамок, которые означают, что их нельзя использовать в «Мире виноделия». Взяв в ходе игры карту с чёрной рамкой, сбросьте её и возьмите новую. Играя же в базовую игру, используйте эти карты как обычно.

## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

**Игровое поле:** расположите на столе поле из дополнения «Мир виноделия». Если вы используете карты построек из дополнения «Тоскана», используйте сторону с оранжевыми клетками.

- А** Перемешайте колоды карт малого размера (зелёные, жёлтые, фиолетовые, синие и, если используете, оранжевые) и положите каждую колоду лицевой стороной вниз на соответствующее место на поле.
- Б** Положите серую фишку сезонного рабочего на шкалу пробуждения (карманные часы).
- В** Сложите стеклянные жетоны и лиры в общий запас рядом с полем.

**Карты частей света:** выберите одну из частей света. Если вы играете в этом режиме впервые, то рекомендуем начать с Зеленоземья, затем перейти к другим частям света в порядке возрастания сложности (см. список справа).



- Возьмите все карты, относящиеся к выбранной части света, и положите рядом фишку события .
- Прочитайте вслух текст на карте истории выбранной части света и отложите её в сторону.
- Прочитайте вслух текст на картах правил и подготовки выбранной части света, следуя инструкциям, и отложите их в сторону.

- Г** **Колода событий:** соберите колоду событий, руководствуясь одним из двух методов:

**Если это первая игра в данной части света:** используйте карты событий выбранной части света с 1 по 6. Положите их лицевой стороной вниз в порядке возрастания (сверху карта «1», снизу — «6») на соответствующее место на поле. Верните все оставшиеся карты событий в коробку.


**Если вы хотите изменить сложность будущей игры (для всех частей света, кроме Зеленоземья):** перемешайте все карты событий выбранной части света, не глядя возьмите 6 карт и положите полученную колоду лицевой стороной вниз на соответствующее место на поле. Верните все оставшиеся карты событий в коробку.

- Д** **Жетоны инноваций:** перемешайте и положите жетоны инноваций рядом с полем (сделав 2 отдельные стопки в зависимости от формы жетонов).

**ВАЖНО:** жетоны инноваций \*3  и \*0  используются только в одиночной игре. Если вы играете большим составом, оставьте эти 2 жетона в коробке.



- Е** **Фишка влияния:** положите фишку влияния на клетку шкалы влияния, соответствующую количеству игроков (на примере справа выбрана клетка для 2–3 игроков).

- Ж** **Фишка года:** положите зелёную фишку грозди  на первую клетку шкалы лет.

### Уровни сложности частей света

1. Зеленоземье (ознакомительный).
2. Азия (простой).
3. Австралия и Океания (средний).
4. Южная Америка (средний).
5. Европа (средний).
6. Северная Америка (средний).
7. Африка (сложный).




## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

**Планшет винодела:** каждый игрок получает планшет винодела и размещает на нём карты участков как обычно.

**Фишки:** каждый игрок кладёт все фишки своего цвета рядом со своим планшетом и выполняет следующее:

- 1 Верните 1 обычного рабочего в коробку (у вас останется 4 обычных рабочих и 1 старший).

Наденьте 2 жёлтые и 2 синие шляпы на 4 обычных рабочих.

- 2 Положите фишку дохода в центр счётчика дохода.
- 3 Положите маркер ПО на . ПО — это ваша репутация в «Виноделии».

- 4 **Мамы и папы:** каждый игрок берёт по одной карте мамы и папы и получает указанные ресурсы. Игроки могут выбрать: получить папу и маму из базовой игры или из дополнения, но любой набор этих карт позволит каждому участнику начать игру с 4 обычными и 1 старшим рабочим.

*Примечание: чтобы избежать путаницы, мы советуем не использовать в игре карты папы Рафаэля и папы Гэри.*

### Новые значки



Ферментируйте 1 виноград (выберите 1 из ваших жетонов винограда и увеличьте его ценность на 1).



Выдержите 1 вино (выберите 1 из ваших жетонов вина и увеличьте его ценность на 1).



Коллективный эффект, применяющийся ко всем игрокам (включая вас).



*Пример: все игроки получают по 1 жетону вина ценностью 1 на свой выбор.*



Переместите фишку влияния на 1 клетку вправо.



## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

**Карты на руке:** карты на руке игрока (гости, лозы, заказы, постройки) могут быть как открытой, так и закрытой информацией, в зависимости от предпочтений вашей игровой компании. В кооперативном режиме термин «соперник» **на картах гостей или построек** относится к другим игрокам, которые теперь являются вашими партнёрами.

**Шкала победных очков:** одна из целей игры заключается в том, чтобы **каждый** участник набрал не менее 25. Набрав 30, вы получите 1 влияние, однако получить влияние таким способом каждый игрок может **лишь 1 раз** за партию.

**Бонусы:** в «Мире виноделия» бонусы за овальные жетоны инноваций могут получить только обученные рабочие (без шляп).

## ВЕСНА

Весной выполните 3 следующих шага по порядку:

1. **Откройте карту события:** возьмите верхнюю карту из лежащей лицевой стороной вниз колоды событий и зачитайте художественный текст и игровой эффект. Положите открытую карту рядом с колодой событий. Данный игровой эффект меняет правила игры только на текущий год.

Если эффект изменяет определённое действие на поле, то в качестве напоминания положите на это действие фишку события.

2. **Откройте новые жетоны инноваций:** сперва сбросьте все жетоны инноваций, оставшиеся с предыдущего года, если такие есть. Затем откройте по 2 жетона инноваций обоих типов, взяв их из стопок и положив лицевой стороной вверх на указанные клетки в весенней части поля.

3. **Выберите время пробуждения:** игроки могут свободно обсуждать и принимать совместные решения относительно выбора времени пробуждения. Каждый игрок выставляет свою фишку петуха на любую незанятую клетку на внешнем круге шкалы пробуждения и немедленно получает указанный бонус. Эта шкала определяет очерёдность, в которой игроки выставляют рабочих летом и зимой, действуя в порядке по часовой стрелке от значка 🐔 в верхней части шкалы.



На примере выше первым ходит зелёный игрок, затем оранжевый и, наконец, белый.

## ВЫСТАВЛЕНИЕ РАБОЧИХ

В «Мире виноделия» принцип выставления рабочих изменяется следующим образом:




**Доступность клеток действия:** каждому действию соответствуют 2 клетки. В партиях на 2–3 игроков доступна только одна клетка действия, в партиях на 4–6 игроков доступны обе клетки (см. напоминание в нижнем левом углу поля).

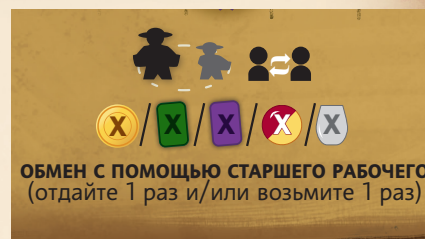
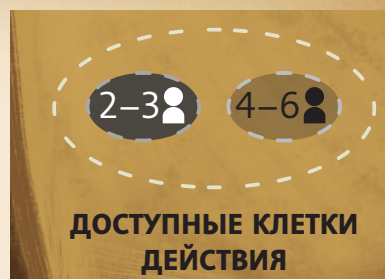
**Бонусы:** в начале игры клетки действий не приносят бонусов. Бонусы появляются благодаря овальным жетонам инноваций (и клеткам действий на картах построек), которые вы будете выкладывать в ходе игры. В «Мире виноделия» бонусы могут получать только обученные рабочие.

**Сезонные рабочие:** каждый игрок начинает партию с 2 летними рабочими (в жёлтых шляпах) и 2 зимними (в синих шляпах). Вы можете выставлять этих рабочих исключительно во время соответствующего сезона (включая клетки круглогодичных действий).


**Обученные рабочие:** старшие рабочие, обычные рабочие без шляп и серый сезонный рабочий считаются обученными рабочими. Выставлять таких рабочих можно как летом, так и зимой, при этом только обученным рабочим доступны бонусы с клеток действий. Старшие рабочие всё также могут выполнять действие, даже если все клетки этого действия уже заняты.

**Обмен с помощью старшего рабочего:** выставив старшего рабочего на клетку действия, вы можете совершить обмен (1 раз отдать и/или 1 раз получить) ровно с 1 другим игроком, чей рабочий (любого типа) находится на клетке этого же действия. Совершая обмен, вы можете использовать сколько угодно монет, карт лозы, заказов и построек (если используете данный модуль), 1 жетон винограда или вина любой ценности. Вы не обязаны обменивать один тип товаров на аналогичный (т. е. вы можете отдать монеты, чтобы получить карты, либо взять что-либо, не отдавая ничего взамен). Обмен можно совершить как до, так и после выполнения действия (и только в том случае, если оба игрока согласны совершить обмен), но предложить его может только игрок, выставивший старшего рабочего.





**Круглогодичные действия:** такими действиями считаются использование ярма на планшете винодела, клетки действий на картах построек, карты событий Зеленоземья и клетка  на поле. Действие в нижнем правом углу поля доступно любому количеству рабочих как летом, так и зимой. Выставив рабочего на это действие, получите  (или можете получить , если играете на стороне поля с постройками).




## ЛЕТО

В порядке хода (по часовой стрелке, начиная со значка  на верху шкалы) выберите один из двух вариантов: выставьте летнего рабочего, либо обученного рабочего, либо старшего рабочего на клетку летнего (или круглогодичного) действия ИЛИ спасуйте.



Большинство действий на новом поле аналогично действиям на поле основной игры. Подробнее о некоторых действиях:

**Обменяйте одно на другое (действие «Ж»):** потеряйте 2 карты (сбросив их без эффекта), либо , либо жетон винограда, либо . Затем получите 2 карты (взяв их из одной или разных колод на поле), либо , либо жетон винограда ценностью 1, либо . Вы можете сбросить 2 карты, а затем взять 2 новые карты.

**Внедрите инновацию (действие «З»):** с помощью этого действия можно до конца игры улучшить любое из летних и зимних действий. Заплатите , чтобы выбрать любой жетон инновации в весенней части поля, и выполните следующее:

**Выбрав прямоугольный жетон,** положите его на соответствующее действие (каждое действие имеет буквенное обозначение в верхнем левом углу).

**Выбрав овальный жетон,** положите его на любое действие, на котором ещё нет овального жетона (если жетон со стрелками, то линия под стрелкой должна располагаться параллельно нижней границе поля). Переместите все фигурки рабочих, уже находившиеся на этом действии, на новый жетон. Эти рабочие не получают бонуса и не выполняют это действие повторно.

- Если на закрываемой клетке действия есть бонус (например, , получите его.
- Если на закрываемой клетке действия указана стоимость (например, , заплатите её (или положите жетон на другое действие).

*Примечание авторов: чтобы преуспеть в «Мире виноделия», очень важно как можно раньше начать, а затем каждый год продолжать внедрять инновации.*

Прочие замечания о действии «Внедрите инновацию» :

- Не открывайте новый жетон инновации. Эти жетоны можно обновлять только весной.
- Благодаря овальным жетонам на клетки соответствующих действий можно выставить сколько угодно рабочих (см. действие «Г» на примере справа). Каждый обученный рабочий (любой рабочий без шляпы), выставленный на овальный жетон, получает соответствующий бонус (до или после выполнения действия). Необученные рабочие (в шляпах) бонусов не получают.
- Бонусы со стрелкой не идут по кругу (так действие «А» не может скопировать бонус действия «К»). Подробнее о жетонах инноваций со стрелками см. на последней странице буклета в разделе «Жетоны инноваций (примечания)».




Овальный жетон инновации позволяет выставить на него сколько угодно рабочих. Однако бонус (карту заказа) получает только обученный (синий) рабочий.

## ОСЕНЬ

Завершив летние действия, переходите к осенним. Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Переместите свою фишку петуха на соответствующую клетку во внутреннем круге шкалы пробуждения (порядок хода игроков не меняется).


2. Выберите **один** из указанных бонусов (получите , возьмите любую карту или ферментируйте 1 виноград). Затем дождитесь, пока спасуют остальные игроки.

3. Если у вас есть коттедж, возьмите карту гостя.

## ЗИМА


В порядке хода выберите один из двух вариантов: выставьте зимнего рабочего, либо обученного рабочего, либо старшего рабочего на клетку зимнего (или круглогодичного) действия ИЛИ спасуйте.

Большинство действий на новом поле аналогично действиям на поле основной игры. Подробнее о некоторых действиях:

**Обучите рабочего (действие «М»):** в начале игры в вашем распоряжении уже находятся все возможные рабочие, поэтому получить нового рабочего с помощью этого действия нельзя. Вместо этого заплатите , чтобы снять шляпу с любого из ваших сезонных рабочих (даже с активировавшего это действие) и вернуть её в коробку. Это действие превращает сезонного рабочего в обученного, благодаря чему вы теперь сможете выставлять его в **любом** сезоне. Также этот обученный рабочий сможет получить бонус любого овального жетона, на который вы его выставите.

*Примечание: поскольку ни старший рабочий, ни серый сезонный рабочий шляпы не носят, вы можете выставлять их в любое время года и всегда получать бонусы овальных жетонов.*


**Продайте 1 жетон вина (действие «П»):** сбросьте жетон вина из вашего погреба и получите лиры согласно его ценности.

**Получите влияние (действие «Р»):** заплатите , чтобы получить 1 влияние на шкале влияния. Помимо данного действия, разные части света позволяют по-разному получать влияние.


*Примечание авторов: постарайтесь получить не меньше 3–5 влияния за счёт карт событий в каждой части света.*



## КОНЕЦ ГОДА И КОНЕЦ ИГРЫ

Действия в конце года в целом те же, что и в основной игре, однако теперь, спасовав зимой, каждый игрок немедленно выполняет эти действия (благодаря чему клетки зимних действий могут стать доступными для других игроков). Оставьте 5 карт на руке (а не 7 карт, как в основной игре), сбросив лишние, и, когда все игроки спасуют, переместите фишку года .

В конце 6-го года проверьте, выполнены ли **оба** условия, необходимые для победы:

- Маркер ПО каждого игрока должен стоять на отметке  или дальше.
- Фишка влияния должна находиться на последней клетке шкалы влияния.

Если выполнены оба условия, все игроки побеждают, добившись всемирного признания. Если условия выполнены частично или не выполнены, все игроки проигрывают, не сумев прославить свои винодельни.

## Жетоны инноваций (примечания)

Жетон «Е» позволяет вам купить или продать жетон винограда. Продавайте виноград по обычным правилам. Покупая виноград, заплатите стоимость, указанную в соответствующем ряду вашей давилки, и положите жетон винограда на крайнюю левую незанятую клетку в этом ряду (или на любую свободную в предыдущем ряду). *Например: чтобы купить виноград ценностью 1/4/7, заплатите 1/2/3 лиры соответственно.*

**Овальные жетоны со стрелками:** выставив обученного рабочего на такой жетон, получите бонус соседнего овального жетона, на который указывает стрелка (если соседнего овального жетона нет, то бонус пропадает). Стрелки одного овального жетона могут указывать на другой овальный жетон со стрелками, создавая комбинации.

## Несовместимые карты

Взяв любую из этих карт, немедленно сбросьте её и возьмите другую. Эти карты легко отличить благодаря чёрным рамкам.

### Карты летних гостей



Новые посетители

Долина Рейна

Долина Рейна

### Карты зимних гостей



Новые посетители

Долина Рейна

Долина Рейна

Долина Рейна

Долина Рейна

### Карты построек (Тоскана)



Хотите посмотреть обучающее видео, скачать правила или узнать об использовании элементов этого дополнения в игре «Виноделие. Полное издание»?

Посетите [stonemaiergames.com/games/viticulture/viticulture-world](http://stonemaiergames.com/games/viticulture/viticulture-world)

Возникли вопросы по игре?

Задайте их в официальной группе игры Viticulture на Facebook или на BoardGameGeek.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Татьяне Леонтьевой, Андрею Королёву, Андрею Багрикову, Сергею Просольченко, Максиму Книшевицкому, Всеволоду Иванову, Леониду Чернышову, Роману Дженбазу и Андрею Черепанову за помощь в подготовке русского издания.



*Примечание: на примере жетон со стрелкой влево позволяет скопировать бонус жетона, на который она показывает, даже несмотря на то, что второй жетон относится к другому времени года.*

**STONEMAIER**  
GAMES

[www.stonemaiergames.com](http://www.stonemaiergames.com)

© 2021 Stonemaier LLC. Viticulture is a trademark of Stonemaier LLC. Все права защищены.