

Vino - KSR

Vorrunde:

- Zuerst werden für jeden Spieler 2 Anbaugelände ausgelost, in denen er seine ersten Weinberge kaufen darf.
- Danach darf sich jeder Spieler noch 1 beliebiges Anbaugelände aussuchen, in dem er noch 1 Weinberg seiner Wahl kaufen darf. Private Weinberge haben fettgedruckte Werte. Weitere Details dazu: siehe in der Spielregel
- Das Geld der Spieler muss nicht sichtbar sein.

Hauptspiel - Ablauf einer Runde:

1) Weinberge kaufen:

- Jeder Spieler stellt seinen Sichtschirm so vor seine Ablagetafel, dass die Mitspieler nicht die Felder für die Anbaugelände sehen können.
- Alle markieren gleichzeitig geheim 2 verschiedene beliebige Anbaugelände mit je 1 Chip, in denen sie in der laufenden Runde Weinberge kaufen möchten.
- Anschließend werden die Sichtschirme weggenommen.



Je Anbaugelände darf jeder Spieler nur **eine** Rebsorte anbauen.


Der Verkauf der Weinberge beginnt im 1. Gebiet "Liguria" und dann numerisch aufsteigend. Man darf nur in einem Gebiet kaufen, das man auch markiert hat. Wird der 1. Weinberg in einem Anbaugelände gekauft, muss der Spieler die Rebsorte festlegen und den Rebsortenmarker vom Plan auf seine Ablagetafel legen. Auf Plan = Besitzchip setzen.

Generell: Wenn ein Spieler Weinberge kauft/erhält, muss er stets seine Ablagetafel anpassen.

A) Zunächst sind die Spieler an der Reihe, die bereits Weinberge im aktuellen Gebiet besitzen. Es beginnt der Spieler mit den meisten Weinbergen dort und kauft beliebig viele Weinberge seiner Wahl. Er zahlt den Wert in die Bank und markiert die Weinberge mit Chips. Dann folgt der Spieler mit den zweitmeisten Weinbergen usw. - Patt: Wer von den Beteiligten einen Weinberg am weitesten vom Anfang der Weinstraße besitzt, geht vor.

B) Erst wenn alle Altbesitzer dran waren, dürfen die übrigen Spieler in Spielerreihenfolge jeweils **einen einzigen** Weinberg kaufen. Aber es gibt unter diesen Käufern mehrere Runden, in denen sie immer je 1 Weinberg kaufen können oder ganz aussteigen. Wer zuletzt allein noch Käufer ist, kann unbegrenzt kaufen, soweit das möglich ist.

Staatliche Weinberge verschenken:

- Wird in einem Anbaugelände zum **1. Mal** der letzte freie private Weinberg verkauft**, wird das Spiel sofort unterbrochen.
- Wer dort die **meisten Weinberge besitzt**, darf zuerst 1 kostenlosen **staatlichen** Weinberg aussuchen, dann der Spieler mit den zweitmeisten = 2 Weinberge. Der Spieler mit den drittmeisten Weinbergen erhält alle übrigen Weinberge. Alle anderen Spieler gehen leer aus. Patt bei den Weinbergen: Wer von den Beteiligten einen Weinberg am weitesten vom Beginn der Weinstraße besitzt, geht vor.
- Sollten nur 2 Spieler in einem Gebiet Weinberge besitzen, entfällt das Verschenken der übrigen Weinberge nach erfolgter Auswahl des Spielers mit den zweitmeisten Weinbergen.
- Kann ein Anspruch eines Spielers nicht erfüllt werden, hat er Pech.
- Zum Ende des Verschenkens wird der Subventionsstein des Gebietes entfernt. → 

2) Wein verkaufen:

Nach Abwicklung der Käufe darf man nun Wein verkaufen. Jeder Spieler darf jetzt nur **einen** Verkauf tätigen, d.h., Wein von **einer** Rebsorte. Es wird in Spielerreihenfolge verkauft.

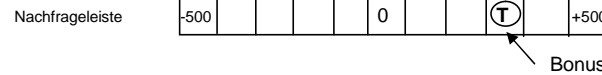
a) Rebsorte und Menge bestimmen:

- Der Spieler entscheidet sich für Rebsorte und Anzahl Weinberge (=Hektoliter), die er besitzt, jedoch kann er auch weniger Hektoliter verkaufen als er erzeugt und hat damit weniger Pachtverlust (Abbau Weinberge).

- Der Spieler sieht in der Verkaufstabelle auf seinem Sichtschirm nach. In der Zeile "Verkauf" sucht er die Spalte mit der "Verkaufsmenge" und findet den Roherlös.
- Dazu addiert er den Betrag aus der Nachfrage-Marke (-500 .. +500) für diese Rebsorte und erhält den Gesamterlös ausgezahlt zur sichtbaren und nachzählbaren* Ablage vor sich.
- Das Geld bleibt bis zum Rundenende separiert vom Restgeld der Spieler vor diesen liegen.

Verkauf (HL)	1	2	3	4
Erlös	350	450	550	600
Pachtverlust	1	1	1	1
Kursänderung	1	1	1	2

Beispiel:
Menge 4 HL = 600 "Vino"
Roherlös + 300 Bonus.
1 Weinberg Verlust

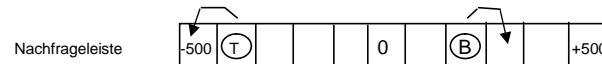


b) Weinberge zurückgeben:

- Der Spieler verliert je nach Verkaufsmenge 1 oder mehrere Weinberge = Pachtverlust.
- Er darf nur Weinberge abgeben, auf denen er die eben verkaufte Sorte anbaut. Dazu entfernt er seine Besitzchips dort. Dabei dürfen die Weinberge durchaus von verschiedenen Anbaugeländen stammen.
- **WICHTIG:** Eigene Ablagetafel entsprechend bei Anzahl der Weinberge anpassen.
- Hat ein Spieler seinen letzten Weinberg in einem Anbaugelände verloren, nimmt er auch seinen Besitzchip vom Feld mit der Rebsorte zurück und legt den Rebsortenmarker von seiner Ablagetafel wieder auf ihren Platz auf dem Spielplan.

c) Nachfrage ändern:

- Auf der Nachfrageleiste sinkt der Wert der verkauften Sorte um den Wert aus "Kursänderung". Der Spieler erhöht eine oder mehrere andere Sorten in Summe um die Kursveränderung.
- Die Tabellenpunkte -500 / 500 sind Begrenzer. In Summe müssen alle Sorten immer Null ergeben.
- Kann man nicht den kompletten Kursverlust abtragen, darf nur der tatsächlich abgetragene Verlust bei den anderen Sorten erhöht werden.



Beispiel:
Der Nachfragemarken soll bei Trebbiano um 2 Felder fallen. Es fällt nur um 1, beliebige Sorte steigt um 1.

3) Neue Spielerreihenfolge:

- Am Ende einer Runde wird die Spielerreihenfolge neu ermittelt.
- Wer die niedrigsten Einnahmen in der Runde hatte, legt seinen Besitzchip auf Feld 1 der Windrose, der Spieler mit den zweitniedrigsten Einnahmen auf Feld 2 usw. nach dieser Methode. Bei Patt ändert sich unter den Beteiligten die bisherige Reihenfolge nicht.
- Hat jemand schon seine Einnahmen mit seinem Restgeld vermischt, wird er automatisch Letzter.
- Nach der Neufestlegung der Reihenfolge darf man sein Geld wieder in **einem** Bestand halten.
- Man muss nicht Auskunft geben bzw. anzeigen, wieviel Geld man besitzt.
- Eine neue Runde beginnt.

Spielende und Wertung:

- Das Spiel endet, wenn der letzte Subventionsstein vom Spielplan entfernt wurde. Der Abschnitt "Weinberge kaufen" wird noch für alle von den Spielern gewählten Anbaugelände zu Ende gespielt. Es erfolgt jedoch kein Weinverkauf mehr.
- Es gewinnt der Spieler, der jetzt die meisten Weinberge besitzt. Patt: Wer von den Beteiligten mehr Bargeld hält, entscheidet den Sieg für sich.

** Durch Pachtverluste werden Weinberge später wieder frei.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.10.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

* frei von mir so interpretiert
Andere Handhabung bitte vorher in der Runde abstimmen.

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de