



LA VIÑA

JOSÉ RAMÓN PALACIOS



REGRAS



LA VIÑA

JOSÉ RAMÓN PALACIOS

HISTÓRIA

Um viticultor já muito velho partiu para um mundo melhor. Quando os seus herdeiros se reúnem na sua casa, põe-se a questão de quem será o novo dono da vinha. O mais precioso de todos os seus pertences é um pequeno lote de vinhas, produtoras de uvas da mais alta qualidade, que, infelizmente, foi abandonado. Os vários tipos de videiras cobriram a área sem nenhum cuidado ou supervisão. O falecido dono estipulou em testamento que queria a vinha trazida de volta à sua antiga glória. Para evitar que o lote fosse dividido, ele declarou que o terreno fosse dado a quem conseguir obter o melhor rendimento dele. As vindimas acabaram de começar e há muitos produtores vinícolas a oferecer um bom preço pelas uvas de que necessitam.





2-5 JOGADORES / 30-45 MINUTOS / 8+ ANOS

RESUMO E OBJETIVO DO JOGO

Indo por turnos, cada jogador irá mover o seu apanhador de uvas ao longo do corredor formado pelas treliças com videiras. O jogador olha para as cartas de uva e escolhe a que quer colher, colocando-a num dos seus cestos. Quando sai do vinhedo no fim do corredor, o apanhador de uvas pode entregá-las às adegas, desde que tenha colhido a quantidade mínima requerida. Então ele recebe a recompensa dada pelo produtor. Quando um jogador entregar a sua última colheita, o jogo acaba. O resto dos participantes continua a jogar até chegarem ao fim do corredor pela última vez. O que obtiver o maior prestígio é declarado o vencedor.

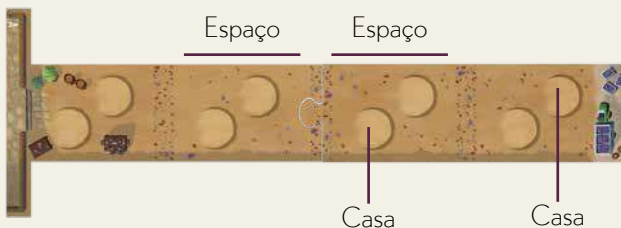




COMPONENTES

Este jogo é composto por:

I TABULEIRO DE JOGO MODULAR



72 CARTAS DE UVA (de 4 tipos e 1 sem a uva)



Videira vazia

Castas de uva:

*Pinot Noir,
Garnacha,
Chardonnay,
e Cabernet
Sauvignon.*



Valor da
uva

Ferramenta

10 CARTAS DE CESTO INICIAIS 6 CARTAS DE CESTOS

Capacidade
do cesto



Cestos iniciais

Valor do cesto



5 CARTAS DE APANHADOR DE UVAS



16 CARTAS DE ADEGA



1 CARTA DE ADEGA COOPERATIVA





30 FICHAS DE BARRIL



8 FICHAS DE UVA CORINGA



12 FICHAS DE FERRAMENTA

4 podões, 4 pares de botas e 4 tesouras de poda



67 FICHAS DE PRESTÍGIO

(selos de qualidade, rótulos, garrafas e diplomas)



7 APANHADORES DE UVAS

(figuras) (em 5 cores)







PREPARAÇÃO DO JOGO

Mais abaixo irá encontrar uma tabela com o número de jogadores. A tabela mostra quantos componentes de jogo devem ser usados dependendo do número de participantes.

NÚMERO DE JOGADORES

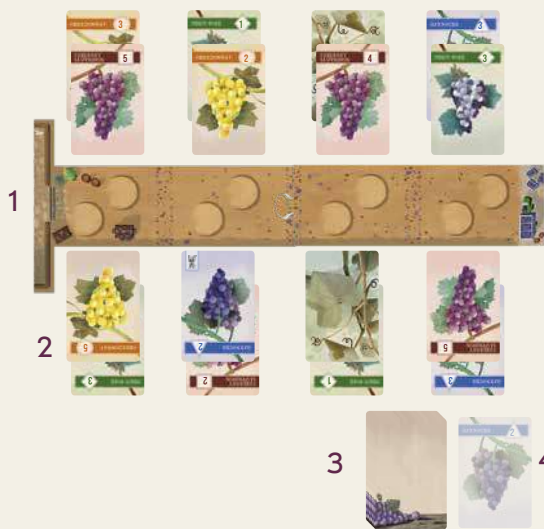
As peças de jogo devem ser preparadas de maneira diferente, dependendo do número de jogadores:

	2	3	4	5
	jogadores	jogadores	jogadores	jogadores
Figuras de apanhadores de uvas por jogador	2	1	1	1
Espaços do corredor	5	4	5	6
Cartas de adegas	5	6	7	8
	+ coop.	+ coop.	+ coop.	+ coop.
Cartas de cesto médias e grandes	1	2	3	3
Fichas de ferramenta de cada tipo	1	2	3	3
Fichas de barril por jogador	7	6	6	5

Notas para partidas com 2 jogadores: cada jogador recebe apenas uma carta de apanhador de uvas e duas figuras de apanhador da mesma cor. As figuras são colocadas alternadamente na área de entrada, no início da partida. Em cada turno, os jogadores só podem mover um dos seus apanhadores. Cada jogador vai ter 7 fichas de barril (poderá fazer 7 entregas). O primeiro jogador (o que tem os seus apanhadores na primeira e terceira posição na entrada) começará com 1 selo de qualidade e o segundo começará com 3 selos de qualidade. O número de cartas de cesto iniciais não varia: 2 para cada jogador partilhadas pelos seus dois apanhadores de uvas.



Monte o **tabuleiro de jogo** (1) no meio da mesa usando o número de peças indicado na tabela. Este tabuleiro representa o corredor principal da vinha, com a sua entrada num lado e a saída no outro. O corredor está dividido numa série de espaços e cada espaço tem duas casas. Apenas dois apanhadores de uvas podem estar num espaço ao mesmo tempo, um em cada casa (um mais à frente do outro).



Agarre nas **cartas de uva** (2) e embaralhe-as. Coloque, aleatoriamente, duas cartas de uva viradas para cima em cada lado de todos os espaços do corredor (com um total de quatro cartas por espaço), uma em cima da outra, sem se ver a carta de baixo. Deslize a carta de baixo até se ver a casta de uva e o valor, mas quaisquer ferramentas na carta devem permanecer escondidas. Lembre-se que o resto das cartas cobertas não deve ser visto até um apanhador de uvas tirar a carta de cima. Faça um baralho com o resto das cartas viradas para baixo (3) deixando um espaço ao lado para o monte de descarte (4).



Cada jogador tira uma carta de apanhador de uvas e coloca a figura do apanhador de uvas da sua cor na área de entrada (5). Decidam, à sorte, quem será o primeiro a jogar. Por enquanto, ele será o último na fila de apanhadores (mais longe da entrada). O jogador sentado à esquerda do jogador inicial coloca a sua figura à frente da dele e cada jogador repete o processo, no sentido horário, com cada figura a ser colocada à frente da última na área de entrada. *No exemplo, o jogador inicial é o vermelho.*

Cada jogador recebe as suas **cartas de cesto iniciais** (6) (marcadas com uma estrela): um cesto pequeno com capacidade para 2 cartas de uva e um cesto médio com capacidade para 3 cartas, que vão colocar junto à sua carta de apanhador de uvas. O resto das cartas de cesto iniciais é devolvido à caixa de jogo. Os jogadores podem ter um máximo de dois cestos na sua carta de apanhador.



PRESTÍGIO

O prestígio é o peso com que se mede o sucesso dos apanhadores de uvas. Representa tanto o dinheiro disponível dos jogadores (ele é usado para comprar cestos melhores durante o jogo) como o resultado final (a recompensa dada pelas adegas quando as uvas são entregues). Os apanhadores de uvas acumulam selos de qualidade (valor de 1), rótulos (valor de 5), garrafas (valor de 10) e diplomas (valor de 50). A qualquer momento da partida, os jogadores podem trocar as suas fichas de prestígio com o banco por outras de maior valor (desde que o valor total seja igual). Isto é, se um jogador tiver 10 selos, ele pode trocá-los por 1 garrafa; ou se tiver 10 rótulos, eles podem ser trocados por 1 diploma.

Durante a partida, os jogadores recebem das adegas recompensas de diferentes valores e podem obter os seus pontos de prestígio ao combinar as fichas como quiserem. Por exemplo, se tivessem que receber uma recompensa de 27, poderiam tirar 2 garrafas, 2 selos de qualidade e 1 rótulo.





COMO JOGAR

A partida é jogada ao longo de um número de rondas (rodadas). Uma ronda termina assim que todos os apanhadores de uvas chegam ao fim do corredor. Durante uma ronda, os jogadores revezam-se por turnos movendo os seus apanhadores e colhendo uvas. Assim que um apanhador chega ao fim do corredor, esse jogador não tem mais turnos até ao fim da ronda.

ORDEM DOS TURNOS

O jogador que tem o apanhador de uvas no fim da fila de figuras é sempre o próximo a jogar o seu turno. É possível que, se os outros jogadores avançarem vários espaços, um mesmo jogador possa ter vários turnos seguidos.





TURNO DE JOGO

Durante o seu turno, um jogador **deve avançar** o seu apanhador de uvas pelo corredor. Ele pode mover o apanhador os espaços que quiser, até mesmo chegar à saída desde qualquer posição do corredor. Se chegar à saída, ele pode entregar as uvas às adegas, mas não terá mais turnos durante a ronda corrente (ver *Chegar à saída*, mais abaixo).

Cada espaço tem duas casas e cada casa só pode acomodar um apanhador de uvas. Por isso, é impossível haver mais do que dois apanhadores no mesmo espaço ao mesmo tempo. A cada turno, o apanhador deve ser movido para uma casa vazia num espaço diferente mais adiante no corredor, mesmo que a outra casa no espaço corrente esteja vazia.

Antes ou depois de mover o seu apanhador, o jogador **pode tirar uma das cartas de uva disponíveis** num dos lados do espaço onde se encontra o apanhador. Uma carta de uva está disponível se não tiver uma outra carta a cobri-la.

O jogador pode descartar a carta que acabou de tirar ou pode colocá-la num dos seus cestos, desde que haja espaço suficiente nesse cesto - cada cesto pode conter o número de uvas indicado no mesmo. Ele pode misturar castas de uvas no mesmo cesto, mas isto pode afetar as entregas feitas às adegas (ver mais abaixo).



Se a carta que o jogador tirou mostrar uma **ferramenta**, ele recebe a ficha de ferramenta correspondente do banco (se disponível) e a coloca na sua carta de apanhador de uvas. Cada jogador pode ter um máximo de duas ferramentas ao mesmo tempo. Se tirar uma terceira, deve devolver uma delas ao banco.



Existem algumas cartas que mostram videiras sem uvas. Estas são descartadas depois do jogador tirar as ferramentas que a carta possa mostrar.

A qualquer momento do seu turno, um jogador pode despejar **todo** o conteúdo de um dos seus cestos no seu outro cesto, desde que não ultrapasse a capacidade do cesto de destino (se exceder a quantidade, esta ação não pode ser efetuada). Uma outra opção é despejar no monte de descarte (descartar todas as cartas do cesto).

CHEGAR À SAÍDA

Se o movimento de um apanhador de uvas o levar à **área de saída** do corredor, o jogador efetuará os passos seguintes:

- **Se ele for o primeiro apanhador a chegar à saída**, ele recebe a ficha de uva coringa. Pode usá-la nesta ou em qualquer ronda subsequente adicionando-a a qualquer entrega como uma uva da casta que preferir. Não há limite para o número de fichas de uva coringa que um jogador possa ter ou entregar, e elas não ocupam espaço nos seus cestos (uma vez que são mantidas na carta de apanhador de uvas).



uva coringa

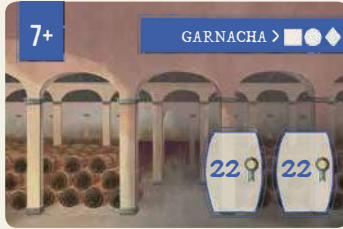


- Ele pode fazer uma ou duas entregas de uvas, ao entregar o conteúdo dos seus cestos para receber a compensação dada pelas adegas. Cada entrega é feita separadamente da outra, seja na mesma adega ou em adegas diferentes. Entregam-se todas as uvas de um único cesto por entrega. Não é possível combinar os cestos para uma única entrega, nem entregar apenas parte das cartas do cesto.
- Cada adega tem um **valor de entrega** mínimo que deve ser cumprido com as cartas de uva que se entregam (ou adicionando fichas de uva coringa, que valem 1 ponto por ficha). A casta de uvas deve coincidir com a **casta solicitada** indicada na carta de adega. Algumas das adegas apenas pedem uma casta de uva porque só produzem vinho monovarietal, enquanto outras pedem várias castas para a produção de vinhos de corte. No caso de quererem fazer um vinho de corte, as adegas vão exigir sempre uma casta predominante, que deve ser **pelo menos metade** do valor das cartas de uva entregues.

Depois da entrega ser feita, coloque as cartas de uva entregues no monte de descarte.



Exemplos: Esta adega tem um valor de entrega de 7 ou mais e só precisa de cartas da casta Pinot Noir.



Esta adega tem um valor de entrega 7 ou mais. Ela produz vinho de corte, por isso as entregas feitas podem incluir qualquer número de castas diferentes (com um mínimo de duas diferentes) e o valor das cartas de Garnacha deve ser sempre maior do que a soma de todas as outras castas na entrega. *Por exemplo, uma entrega poderia consistir em 4 Garnacha, 2 Pinot Noir, e 1 Chardonnay.*

- **A adega cooperativa** é uma adega especial que aceita todos os tipos de uvas, de qualquer casta e quantidade. A cooperativa paga sempre a uma taxa de "x 0.5" (ver abaixo).

Um jogador pode entregar mais do que foi solicitado. Isto significa que, se uma adega solicita "8+ Garnacha", a entrega deve consistir de cartas com um valor total de 8 ou mais e que as cartas só podem ser de Garnacha.





Para fazer uma entrega, o jogador deve colocar uma das suas fichas de barril no seguinte **espaço de entrega** livre da adega em questão e então obtém a **recompensa** indicada. Esta pode ser uma compensação fixa (**tal como 10 prestígio**) ou um multiplicador (“x2” ou “x0.5”). Se o espaço de entrega mostrar um multiplicador, o jogador recebe um número de pontos de prestígio igual ao **valor** das uvas entregues multiplicado pelo número a seguir ao “x” (arredondando para baixo).

Exemplificando, se o jogador entregar um cesto à adega cooperativa com cartas que totalizam 15 uvas, ele coloca uma ficha de barril no espaço de entrega marcado com “x0.5” e recebe 7 pontos de prestígio.

Os jogadores nunca são obrigados a revelar quanto prestígio têm.



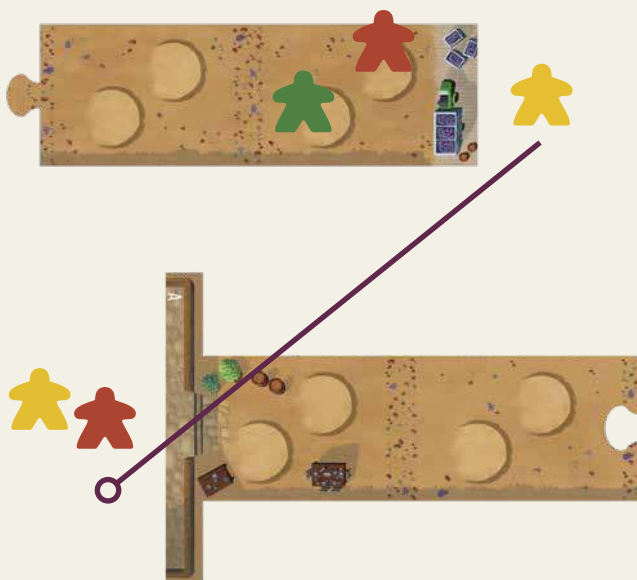
Quando se cobre o último espaço de entrega na carta de adega com uma ficha de barril, o apanhador de uvas também recebe quaisquer fichas de prestígio existentes na carta de adega.

- **Ele pode melhorar um ou mais dos seus cestos.** O jogador pode trocar um cesto vazio que não queira e pagar a diferença entre o seu preço e o preço de um novo cesto que queira adquirir. Qualquer cesto que seja trocado é retirado do jogo e não pode ser usado outra vez.



Depois de sair da vinha através do fim do corredor e decidir se faz uma entrega às adegas, o apanhador de uvas termina o seu turno e não efetua mais nenhum até ao fim da ronda, que ocorre assim que todos os apanhadores de uvas saírem da vinha.

Os apanhadores retornam à área de entrada pela ordem em que saíram da vinha. O primeiro a sair da vinha irá ser o primeiro a jogar a próxima ronda, sendo assim posicionado mais longe da entrada, com espaço à sua frente para os outros apanhadores.





FERRAMENTAS

Durante o seu turno, um jogador pode usar qualquer ficha de ferramenta que tenha junto à sua carta de apanhador para pôr em jogo o seu efeito. A ferramenta usada é então devolvida ao banco. As ferramentas e respetivos efeitos são:

- **Podão.** O jogador pode tirar qualquer carta do espaço que está a ocupar, independentemente de se a carta está livre ou não.
- **Tesouras de poda.** O jogador pode tirar duas cartas do espaço onde se encontra o seu apanhador de uvas (deve mover-se antes ou depois de tirar as cartas da maneira normal). Ao tirar a primeira carta, tem que efetuar a sequência completa antes de tirar a segunda (isto é: tira a carta, coloca a ficha de ferramenta indicada (se existir) na sua carta de apanhador e coloca a carta num dos seus cestos ou no monte de descarte).
- **Botas.** O jogador pode tirar uma carta que esteja ao lado que qualquer espaço do corredor atrás de onde o seu apanhador de uvas se encontra (que esteja mais perto da entrada do que a sua figura). O uso das botas não isenta o movimento adiante obrigatório em cada turno.



Podão



Tesouras de poda



Botas



Durante o seu turno, um apanhador de uvas pode usar duas fichas de ferramenta do mesmo tipo, beneficiando do seu efeito duas vezes, ou duas ferramentas diferentes de uma vez, assim **combinando** os seus efeitos:

- **Botas + tesouras de poda:** o apanhador de uvas pode tirar 2 cartas de um espaço atrás dele.
- **Botas + podão:** O apanhador pode tirar 1 carta de um espaço atrás dele, independentemente de se a carta está livre ou não.
- **Podão + tesouras de poda:** o apanhador de uvas pode tirar 2 cartas do espaço onde se encontra e a primeira delas pode ser tirada mesmo se não estiver livre.

FIM DA RONDA (RODADA)

Assim que todos os apanhadores de uvas tenham saído da vinha, a ronda acaba e começa uma nova.

NOVA RONDA (RODADA)

Os jogadores mantêm as suas ferramentas e fichas de uva coringa nas suas cartas de apanhadores de uvas, assim como quaisquer uvas que ainda tenham nos cestos.

Renove as cartas na vinha: tire cartas do baralho, uma a uma, e preencha os espaços da vinha até todos voltarem a ter 2 cartas em cada lado. Se houver espaços ainda com cartas de rondas anteriores, as novas cartas são postas em cima das existentes. Se já não houver cartas no baralho, embaralhe o monte de descarte (as uvas entregues) e crie um novo baralho.

Adicione um selo de qualidade a cada adega que tenha, pelo menos, um espaço de entrega vazio, exceto à adega cooperativa.

Coloque uma ficha de uva coringa na área de saída.



FIM DA PARTIDA

Quando um jogador faz uma entrega usando a sua última ficha de barril, dá-se o fim da partida. O resto dos jogadores continuam a jogar a ronda corrente até todos os apanhadores de uvas saírem da vinha.

Nesse momento, é somado o valor das fichas de prestígio de cada um. O **jogador com o maior total de prestígio é o vencedor**. No caso de empate, o apanhador de uvas empatado que tenha saído da vinha primeiro durante a última ronda é declarado o vencedor.





CRÉDITOS

Autor:
JOSÉ RAMÓN PALACIOS

Ilustrador:
JOAN GUARDIET

Desenho Gráfico:
BASCU

Edição:
JAUME MUÑOZ

Tradução:
RUI FERRÃO

Revisão:
MARCELO FERNANDES

Publicação:
DAVID ÉSBRI



O autor agradece a todos os que testaram este jogo, ajudando a torná-lo uma realidade:

Marián, Lara, Adita, Chomin, Juan, Tomás, Mariel, Eva, Esperanza; Gabi, Juan, Pau, Héctor, Pepe, Víctor, Javi, César; Paco, Sergio, Jose Ignacio, Miguel; Aventum: Dani, Celso, Jeferson, Patricia, Josue, Rafa, Blanca, Chito; Ludo: Beatriz, Jose Antonio.

DEVIR

Distribuído no Brasil pela **DEVIR LIVRARIA LTDA**
Rua Chamatu, 197 Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo - SP CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br Telefone (11) 2924-6918

Editado em Portugal por: **DEVIR LIVRARIA, LDA**
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros Armazém 4 -
Escritório 22950-554 Quinta do Anjo Palmela Portugal
<http://www.devir.pt/www.devir.pt>
devir.pt@devir.com



