



RÔLA & COSTA



DOM PIERRE



Aan het einde van de 17e eeuw leverde een Franse benedictijner monnik, die aan het hoofd van de wijnkelder van de abdij van Hautvillers stond, een belangrijke bijdrage aan het bepalen van de herkomst van wijnen uit de regio.

Het werd mogelijk om wijnen van superieure kwaliteit te produceren, met name witte wijnen gemaakt van blauwe druivensoorten. Terwijl Dom Pierre Pérignon aanvankelijk vond dat mousserend een negatief kenmerk was, leidde het wel tot een toename van zowel de kwaliteit als de kwantiteit en tot de waardering en erkenning van champagne.

In de 18e eeuw werden verschillende champagnehuizen - of Maisons de Champagne - opgericht en groeide er een nieuwe bedrijfstak in de regio. Deze huizen namen de rol van producent over van kleine boerderijen en kloosters. Ze raakten, dankzij het planten van meer wijngaarden of door druiven van andere producenten te kopen, gespecialiseerd in het proces van champagne maken.

Om hun product te promoten huurden de huizen verkoopagenten in om monsters van hun champagnewijnen mee te nemen naar de Royal Courts of Europe, een cruciale stap in het ontstaan van de glamoureuze mode van het drinken van champagne. Ondanks de groei van de productie, de verbetering van de kwaliteit en de toenemende populariteit bereikte de champagnehandel geen hoogtijdagen in de 19e eeuw. Daarom gaat dit spel veel meer over het winnen van prestige dan om het verdienen van geld ...

In dit spel ben jij verantwoordelijk voor een van de oudste Maisons de Champagne. Je gaat wijn produceren en verkopen in heel Europa, en zelfs aan de andere kant van de oceaan. De lokale economie krijgt een boost, de werkgelegenheid groeit en je champagnemerik zal algemeen bekend worden ...

Het spel bestaat uit een keten van acties die in je wijngaard begint. Je zult continu moeten zoeken naar verbeteringen, moeten reageren op je tegenstanders, en je keuzes moeten optimaliseren om de meest prestigieuze Maison de Champagne te bouwen.



SPELMATERIAAL



1 speelbord



1 prestigebord



4 spelersborden



51 druiven(trossen)
in 3 kleuren



1 stoffen zak





45 oogsttegels
(15 elk van Chardonnay, Pinot Meunier en Pinot Noir)



40 champagnetegels



16 grijze hulpmiddelfiches
(4 elk van vier verschillende)



16 blauwe hulpmiddelfiches
(4 elk van vier verschillende)



16 prestigefiches



5 koerstegels



12 effectfiches



28 munten
22 x 1, 6 x 5 - francs (Fr)



4 100/200 OP-fiches



18 aanpasfiches '+1'



6 aanpasfiches '+2'



12 vlagfiches



4 startkaarten



45 doelkaarten



60 marktkaarten
(15 per route)



spelregels
2 bijlagen (EN,DE)



VOORBEREIDING





- 1 Plaats het speelbord midden op tafel.
- 2 Plaats het prestigebord naast het speelbord.
- 3 Schud de prestigefiches gedekt en plaats er 4 per speler op het champagneglas op het prestigebord. Leg resterende prestigefiches terug in de doos. Draai 3 willekeurige prestigefiches op het glas open.
- 4 Sorteert de champagnetegels op waarde en plaats ze op de daarvoor bestemde velden op het speelbord.
- 5 Mix deze 5 items samen:
 - 4 verschillende (1 van elk) grijze hulpmiddelfiches
 - 1 Franse franc
 Plaats ze willekeurig open op de genummerde (overeenkomstig het aantal spelers) velden in de wijngaard op het speelbord. Plaats de resterende grijze hulpmiddelfiches naast het telspoor in de buurt van het 50 OP-veld.
- 6 Neem één oogsttegel van waarde 3 en één van waarde 2 van elke druivensoort: Chardonnay, Pinot Meunier en Pinot Noir. Schud de zes tegels en plaats ze in twee gelijke stapels op de twee daarvoor bestemde velden in het dorp op het speelbord.



7 Sorteert de resterende oogsttegels op soort en plaats ze in een algemene voorraad naast het speelbord.



8 Schud de 16 blauwe hulpmiddelfiches en plaats ze open in twee gelijke stapels op de twee daarvoor bestemde velden in het dorp op het speelbord.

9 Schud elk van de vier sets van 15 marktkaarten. Plaats elke set als open stapel op het daarvoor bestemde veld op het speelbord.

 In een 2-spelersspel verwijder je de 5 kaarten met dit symbool. Leg deze terug in de doos. 

10 Plaats 1 willekeurige koerstegel op het links van elke marktstapel aangegeven veld. Omdat koerstegels dubbelzijdig zijn moeten ze goed worden geschud en gedraaid en daarna willekeurig, zonder op de waardes te letten, worden geplaatst. Leg resterende koerstegels terug in de doos.

11 Schud de doelkaarten en plaats ze in een gedekte stapel naast het speelbord. Trek 5 kaarten en plaats ze in een open rij naast de stapel. Laat ruimte voor een aflegstapel.

 In een 2-spelersspel verwijder je de 10 kaarten met dit symbool. Leg deze terug in de doos. 

12 Plaats van alle 3 de druivensoort er 1 op het overeenkomende startveld in de wijngaard. Doe de resterende druiven in de stoffen zak. Trek nog 1 willekeurige druif uit de zak en plaats deze in de wijngaard op het '?'-veld.

13 Leg de aanpasfiches, de 100/200 OP-fiches, de vlagfiches en de munten in een voorraad naast het speelbord.

Het nog niet genoemde spel materiaal wordt uitgelegd op de volgende pagina bij de spelersvoorbereiding.

Hulpmiddelfiches, oogsttegels en vlaggen zijn gelimiteerd en kunnen daarom in uitzonderlijke gevallen opraken.

Champagnetegels, munten en aanpasfiches zijn ongelimiteerd. Mochten deze opraken, dan moet je ze tijdelijk vervangen door iets anders.

Thematisch symboliseert het gebruik van vaten de kwaliteitswijnen die, naast champagne, ook in deze regio werden geproduceerd. Voor speldoeleinden, wordt de term champagne zowel voor flessen als vaten gebruikt.





SPELERSVOORBEREIDING



- 14 Iedere speler neemt de actieschijven, telstenen en arbeiders in een van de spelerskleuren. Iedere speler kiest een spelersbord.

Opmerking: De spelersborden zijn dubbelzijdig. De B-zijde is voor de snelle variant (zie pagina 14).

- 15 Plaats 1 telsteen op veld 0 van het telspoor langs de buitenrand van het speelbord, en 1 telsteen op het onderste veld van het prestigespoor op het prestigebord.



- 16 Iedere speler plaatst zijn actieschijven op de velden met de afbeelding van een grijze schijf en een pijl in de onderste rij van de wijnmakerij op zijn spelersbord.

- 17 Iedere speler plaatst 1 arbeider onder in het gebied met de persen, en zijn andere 8 arbeiders in een van de vier gebieden op het speelbord waarop een grijze arbeider staat afgebeeld.

- Plaats in een 2-spelersspel arbeiders van een derde kleur op de aangegeven velden op de marktroutes.

- 18 Iedere speler legt een champagnetegel van waarde 3 op de linker pers op zijn spelersbord, met het vat zichtbaar.

- 19 Schud twee oogsttegels van waarde 1 van elke soort en geef er één willekeurig aan iedere speler. De tegel wordt geplaatst op de middelste pers op ieders spelersbord. Leg de resterende tegels terug in de voorraad.

- 20 Neem één startkaart per speler (inclusief de startspelerkaart). Schud ze en deel er 1 aan iedere speler. De speler met de startspelerkaart blijft het hele spel de startspeler.



- 21 Schud de 12 effectfiches met de blauwe zijde naar boven. Iedere speler neemt 3 willekeurige, en kiest er 1 om te houden. Geef de andere twee door naar links. Het gehouden fiche leg je (met de groene zijde boven) op het effectveld onder de bijbehorende kolom in je wijnmakerij.



Van de twee doorgegeven fiches kies je er 1 om met de groene zijde boven links van je spelersbord te leggen (naast het groene symbool). 21A

Je resterende fiche leg je met de blauwe zijde boven boven het groen fiche, naast het blauwe symbool. 21B

- In een 2-spelersspel beginnen de spelers het spel al met het effectfiche DOELEN op het meest rechtse effectveld, onder de actiekolom DOELEN. Stap 21 wordt uitgevoerd met de 10 resterende oogstfiches. 21C

- 22 Iedere speler neemt 4 Fr (zilver) uit de geldvoorraad.

Nu kunnen we champagne gaan maken!



SPELOVERZICHT



Het spel wordt gespeeld in rondes, waarbij elke ronde bestaat uit één actiebeurt per speler, te beginnen met de startspeler, waarna de andere spelers met de klok mee volgen. In je beurt moet je één actieschijf in je wijnmakerij verplaatsen en de bijbehorende actie uitvoeren. Naarmate het spel vordert worden de acties sterker, waardoor je meer kunt doen in een enkele beurt.

Je gaat de WIJNGAARD aanleggen en druiven oogsten. Je gaat champagne produceren in je KELDER. In het DORP koop je de oogst van je burens, schaf je hulpmiddelen aan om je productie te verbeteren, en ontvang je bonussen en overwinningspunten. Het is verstandig aandacht te schenken aan je LOGISTIEK, je handelsagenten op de marktroutes te plaatsen en arbeiders in de wijngaard en je kelder in te zetten. Met de lucratieve VERKOOP van je champagne verdien je overwinningspunten en geld, en bovendien kun je DOELEN behalen die extra overwinningspunten opleveren. Daarnaast kun je PRESTIGE, verdiend met je beste champagne, door goed werk in je kelder en je door rijkdom, in nog meer overwinningspunten omzetten. De speler met de meeste overwinningspunten aan het einde van het spel is de winnaar.





De wijnmakerij is het hart van dit spel. Elke ronde voeren spelers één van zes acties uit in de wijnmakerij: WIJNGAARD, KELDER, DORP, LOGISTIEK, VERKOOP en DOELEN. Deze acties worden op de volgende pagina's uitgelegd.

Je beurt bestaat uit deze verplichte stappen:

- 1 - Kies een actie
- 2 - Voer de actie uit OF ontsla arbeiders
- 3 - Einde van je beurt

Je mag bovendien één vrije actie uitvoeren.

Een vrije actie mag eenmaal per beurt worden gebruikt, op een moment naar keuze. (p. 12)

KIES EEN ACTIE

Elke kolom vertegenwoordigt een andere actie, te herkennen aan het symbool bovenaan. Kies een van de beschikbare acties (een kolom waarin nog een actieschijf ligt) en verplaats de schijf 1 veld omhoog in die kolom.

Als alle schijven rij 1 of hoger in je wijnmakerij hebben bereikt, mag je het effectieve naast die rij nemen en het op het effectveld in de bijbehorende kolom plaatsen (zie EFFECTFICHE op de volgende pagina). Als in die kolom al een fiche ligt, leg je dat af.

Als alle schijven rij 2 of hoger hebben bereikt, mag je het krachtfiche naast die rij nemen en het op een effectveld naar keuze plaatsen (zie KRACHTFICHE op de volgende pagina). Als in die kolom al een fiche ligt, leg je dat af.

VOER DE ACTIE UIT

De eerste 3 acties (WIJNGAARD, KELDER en DORP) tonen kosten die je moet betalen als je de actie uitvoert. Het aantal munten dat je moet betalen is gelijk aan de waarde die getoond wordt aan de linkerkant van de rij waarin je laagste actieschijf ligt (dit hoeft NIET de actieschijf te zijn die je net verplaatst hebt).

Je mag de actie zo vaak uitvoeren als de kracht van de actie aangeeft; dit is het getal dat getoond wordt aan de rechterkant van de rij waar je actieschijf naartoe is verplaatst. Als je actieschijven omhoog verplaatst in je wijnmakerij nemen de acties in kracht toe, waardoor je meer kunt doen in een beurt.

ARBEIDERS ONTSLAAN

Leg arbeiders terug in je voorraad op het speelbord. Maximaal zoveel als de kracht van de actie. Ontvang 1 Fr per teruggelegde arbeider (zie pagina 12).

EINDE VAN JE BEURT

Als je actieve actieschijf de bovenste rij bereikt (het veld met het actiesymbool) plaats je hem, na de actie te hebben uitgevoerd, op het speleindespoor op het speelbord (zie EINDE van het SPEL op pagina 14). Deze actie is voor jou niet langer beschikbaar.

Hierna is de speler links van je aan de beurt.

WIJNMAKERIJ deze 3 acties hebben een kostprijs



voer een actie uit = verplaats een actieschijf omhoog

Voorbeeld 1



Lucy besluit de actie DORP uit te voeren, dus verplaatst ze haar actieschijf 1 veld omhoog in de bijbehorende kolom. Met deze actie mag Lucy 3 voorwerpen kopen in het dorp; ze moet 1 Fr betalen omdat haar laagste schijf (in de actiekolom DOELEN) in de 1 franc-rij ligt; ze moet betalen voor ze haar actie uitvoert.

Voorbeeld 2



Greg besluit de actie LOGISTIEK uit te voeren, dus verplaatst hij zijn actieschijf 1 veld omhoog in de bijbehorende kolom. Omdat al Gregs actieschijven nu in de tweede rij liggen, mag hij het krachtfiche plaatsen dat links van deze rij ligt. Greg kiest ervoor het fiche op het effectveld bij LOGISTIEK te leggen, zodat hij onmiddellijk 3 arbeiders (i.p.v. 2) van zijn voorraad kan verplaatsen naar beschikbare taken (wijngaard, persen of routes).

EFFECTFICHES

Effectfiches worden geplaatst op de effectvelden onder de bijbehorende actiekolom en leveren extra vaardigheden op als die actie wordt uitgevoerd. Zie de beschrijving van de effectfiches na elke actie op de volgende pagina's.

KRACHTFICHE

Het krachtfiche wordt geplaatst op een oogstveld naar keuze en verhoogt de kracht van die actie met 1 als die wordt uitgevoerd. Je ontvangt het krachtfiche als al je actieschijven ten minste rij 2 hebben bereikt.

Voorbeeld 3



Aan het begin van het spel kiest Greg ervoor om een van zijn effectfiches onder de actiekolom WIJNGAARD te plaatsen. Zolang het fiche daar ligt zal hij profiteren van de eigenschap van dit fiche als hij de de actie WIJNGAARD uitvoert.

Voorbeeld 4



Lucy besluit haar krachtfiche in de actiekolom VERKOOP te plaatsen. De volgende keer dat ze verkoopt, kan ze tot 4 champagnetegels verkopen i.p.v. de normale 3.

Opmerking: Een eenmaal geplaatst krachtfiche kan niet verplaatst worden naar een ander effectveld. Effect- en krachtfiches kunnen echter van de effectvelden verwijderd worden (en daarmee uit het spel) om plaats te maken voor een ander fiche.

SPELACTIES

In dit hoofdstuk worden de acties in het spel, die staan afgebeeld in de bovenste rij van de wijnmakerij, uitgelegd.



WIJNGAARD

Met deze actie plant je druiven uit de zak en verdien je oogsttegels.

Voer de actie uit door deze stappen te volgen:

- 1- Betaal de kosten in munten die links naast de rij staan waar je laagste actieschijf ligt/actieschijven liggen.
- 2- Trek willekeurig zoveel druiven uit de zak als de kracht van je actie.
- 3- Plaats 1 van de getrokken druiven op een leeg veld in de wijngaard op het speelbord, horizontaal of verticaal grenzend aan ten minste 1 al aanwezige druif.

OPMERKING: Als je een druif plaatst op een veld met een hulpmiddelfiche of een munt, dan leg je dit fiche of deze munt naast je spelersbord in je persoonlijke voorraad.

- 4- Kies een druivenkleur en tel het aantal druiven van die kleur op de acht omringende velden van de zojuist geplaatste druif. **De geplaatste druif telt niet mee.** Neem uit de voorraad een oogsttegel van de gekozen soort met de overeenkomende waarde.

Voorbeeld 5



Lucy voert de actie WIJNGAARD uit met kracht 1. Ze trekt een groene druif uit de zak en vervolgens:

- 1- Ze plaatst de druif op het veld grenzend aan de zwarte en de paarse druif.
- 2- Ze verplaatst haar arbeider van een Pinot Noir-druif naar haar wijnmakerij.
- 3- Ze neemt een Pinot Noir-oogsttegel van waarde 2 (1 van de paarse druif en 1 van de arbeider) uit de voorraad en plaatst deze in een van haar wijnpersen.

- 5- Als je een arbeider hebt staan op een gelijkgekleurde druif in de wijngaard, dan kun je die arbeider naar de wijnmakerij op je spelersbord verplaatsen om de waarde van je oogsttegel met 1 te verhogen. Per oogsttegel mag maar 1 arbeider worden gebruikt.
- 6- De maximale waarde van een oogsttegel is 3. Als er meer dan 3 druiven van de gekozen kleur rondom liggen, ontvang je toch maar 1 oogsttegel van waarde 3.
- 7- Herhaal stap 3-5 voor elke druif die uit de zak is genomen.
- 8- Plaats verdiende oogsttegels op lege velden in je wijnpersen. Elke pers heeft plaats voor 3 oogsttegels, maar maximaal één per soort (Chardonnay, Pinot Meunier en Pinot Noir).
- 9- Je mag een oogsttegel terugleggen in de voorraad in plaats van deze te plaatsen. Eenmaal geplaatst kan een oogsttegel niet meer verplaatst worden tot deze wordt geperst. De positie van een oogsttegel in een pers is niet van belang.
- 10- Oogsttegels kunnen niet in persen gelegd worden waarop nog 1 of 2 champagnetegels liggen.

Opmerking: In de uitzonderlijke situatie dat de zak leeg is, mag je nog steeds de actie WIJNGAARD uitvoeren. Wijs dan een druif naar keuze aan in de wijngaard, en doe alsof je deze geplaatst hebt. Neem de oogsttegel gebaseerd op de omringende druiven.

Effectfiche



Eenmaal per beurt mag je de zojuist geplaatste druif meetellen bij het bepalen van de waarde van de oogsttegel.

Opmerking: Als in de algemene voorraad geen oogsttegel is van de waarde die je nodig hebt, gebruik dan een tegel met een lagere waarde en een aanpasfiche om de juiste waarde aan te geven.



Opmerking: De champagnewaarde is de basis van dit spel.

Het vijfhoekssymbool geeft een waarde aan waar je rekening mee moet houden als je:

- een oogsttegel neemt bij de actie WIJNGAARD
- champagne produceert bij de actie KELDER
- het voordeel van een bonus gebruikt
- het voordeel van een effectfiche gebruikt
- een hulpmiddelfiche inzet

Voorbeeld 6

Miriam voert de actie WIJNGAARD uit met kracht 3. Ze trekt 3 druiven uit de zak en plaatst ze als volgt:

- 1- Een groene druif op het veld met de suiker levert dat fiche op en vervolgens een oogsttegel Pinot Meunier, waarde 1.
- 2- Een paarse druif levert een Chardonnay, waarde 3 op (door gebruik te maken van de eerdere groene plaatsing).
- 3- Een zwarte druif levert een Pinot Noir, waarde 2 op.

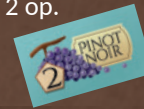
Chardonnay



Pinot Noir



Pinot Meunier



Miriam voltooit haar actie door de 3 oogsttegels in haar persen te plaatsen:

- 4- De Chardonnay 3 en de Pinot Noir 2 in de rechter pers (waar al een Pinot Meunier 2 was);
- 5- De Pinot Meunier 1 in de linker pers.



KELDER



Als je deze actie uitvoert activeer je je persen (waarin ten minste 1 oogsttegel ligt) om champagne te produceren.

De kracht van de actie bepaalt hoeveel

persen je mag activeren. Met elke geactiveerde pers produceer je twee champagnetegels. Elke tegel kan een fles of een vat zijn.

Voor elke deze beurt geactiveerde pers (max. 3):

- 1- Kies of je een fles of een vat champagne wilt produceren.
- 2- Betaal de eenmalige kosten als dit de eerste fles of het eerste vat is dat je deze beurt produceert (je betaalt elk maar eenmaal per beurt, maar beide als je zowel flessen als vaten produceert).

Voor de eerste geproduceerde fles deze beurt betaal je de kosten in munten links van de rij waar je laagste actieschijf ligt.

Voor het eerste geproduceerde vat deze beurt betaal je de kosten door een arbeider te verplaatsen van de persen naar je *maison*.

- 3- Bereken de champagnewaarde (maximaal 12).

De basiswaarde is de som van alle oogsttegels en eventuele aanpasfiches (+1/+2) in deze pers. Echter, als er een persbonus is (rechtsboven elke pers) voor het eerste vat (in de linker pers) of voor de eerste fles (middelste en rechter pers) dan wordt daar nog bij opgeteld:



- voor de eerste geproduceerde fles
 - a) uit de middelste pers: +2 bonus
 - b) uit de rechter pers: +3 bonus



- voor het eerste geproduceerde vat
 - a) uit de linker pers: +1 bonus

- 4- Neem een champagnetegel met de overeenkomende champagnewaarde van het speelbord en plaats deze in de pers met de gekozen zijde boven (flessen of vat).
- 5- Als de champagnewaarde 12 is ontvang je onmiddellijk prestige (zie PRESTIGE op p. 13).
- 6- Herhaal stap 1-5 voor de tweede champagnetegel in deze pers. Produceer met dezelfde oogsttegel als hiervoor (maar nu zonder bonus).
- 7- Verwijder alle oogsttegels en aanpasfiches van deze pers en leg ze terug in de voorraad.
- 8- Als je deze actie uitvoert met kracht 2 of 3 herhaal je stap 1-7 voor de 2de of 3de pers.
- 9- Als je deze beurt 3 persen activeert, ontvang je onmiddellijk prestige (zie PRESTIGE op p. 13).

OPMERKING: Als je een '+1'- of '+2'-fiche krijgt, van een doelkaartbonus, door de actie DORP, of als je het bijbehorende prestigefiche activeert (zie p. 13), dan moet je het fiche onmiddellijk in een pers plaatsen waarin geen oogsttegel ligt, geen vat en geen flessen. (Als de pers niet volledig leeg is, vervalt deze bonus.) Deze bonus geldt voor beide champagneproducties in deze pers. Hierna leg je het fiche af.

Voorbeeld 7



Aan het begin van haar beurt heeft Miriam 1 Fr betaald en de arbeider van de persen naar haar *maison* verplaatst.

Met de oogsttegels uit voorbeeld 6 in de persen voert Miriam een actie KELDER uit met kracht 2, waardoor ze in 2 persen produceert:

1. In de RECHTER pers

- A- een fles champagne met waarde 10
($2+3+2$ van de oogsttegels + 3 van de persbonus) en
- B- een vat champagne met waarde 7 ($2+3+2$ van alleen de oogsttegels)

2. in de LINKER pers

- A- een vat champagne met waarde 2
(1 van de oogsttegel + 1 van de persbonus) en
- B- een vat champagne met waarde 1 (1 van de oogsttegel)

Opmerking! - voor een vat met waarde 2 gebruikt ze een champagnetegel van waarde 1 en een '+1'-aanpasfiche.

Effectfiche



Als je champagne in vaten produceert wordt de champagnewaarde met 1 verhoogd voor 1 van de persen. Als je 2 vaten in dezelfde pers produceert, ontvang je deze bonus voor beide.

OPMERKING: Als er in de algemene voorraad geen champagnefiche met de juiste waarde ligt, gebruik je er een met een lagere waarde en plaats je daar een aanpasfiche op om de juiste waarde aan te geven.



PRESTIGE

Je gaat onmiddellijk 1 stap omhoog op het prestigespoor:

- als je champagne produceert met waarde 12;
- als je champagne produceert in alle 3 de persen (door een actie met kracht 3).



DORP

Als je deze actie uitvoert gebruik je de voordelen uit het dorp. Per kracht kun je 1 voordeel benutten:

- 1- Betaal de kosten in munten aan de linkerkant van de rij waarin je laagste actieschijf ligt.
- 2- Je mag de volgorde kiezen waarin je de voordelen benut, maar **je mag geen van de voordelen vaker dan eenmaal nemen**.
- 3- Kies uit de volgende 4 mogelijkheden:
 - Neem 1 van de bovenste oogsttegels en leg deze in je persen. Volg hierbij de normale regels voor oogsttegels (zie pagina 7).
 - en/of
 - Neem 1 van de bovenste hulpmiddelfiches.
 - en/of
 - Verwijder 1 of 2 van de champagnetegels uit je persen en zet je telsteen op het telspoor respectievelijk 2 of 5 OP vooruit.
 - en/of
 - Neem 2 verschillende bonussen van doelkaarten in het aanbod. (De doelkaarten zelf blijven liggen.)

Effectfiche



Enmaals per beurt mag je 1 van je arbeiders van een locatie op het speelbord of van je spelersbord naar een andere locatie op een van deze bordenvervplaatsen. Hiervoor gelden de normale plaatsingsregels.



LOGISTIEK

Als je deze actie uitvoert, verplaats je je arbeiders naar posities waar ze je toekomstige acties kunnen verbeteren.

- 1- Neem zoveel van je arbeiders als de kracht van deze actie uit je voorraad en/of van een andere locatie in het spel (op marktroutes, in de wijngaard of bij je persen).
- 2- Voeg hier alle arbeiders, of zoveel je wilt, uit je *maison* aan toe.
- 3- Plaats deze arbeiders naar vrije keus op de volgende drie locaties:
 - **op de marktroutes:** Deze routes beginnen bij het kruispunt in het dorp en lopen tot het reisverslag aan het einde van elke route. Op elke route moeten de arbeiders geplaatst worden op het eerste lege veld vanaf het kruispunt. Op elk veld is maar plaats voor 1 arbeider. (Hoe de arbeiders de verkoop verbeteren wordt uitgelegd bij VERKOOP op pagina 10 en 11.)
 - **Bij de persen op je spelersbord:** Om een vat champagne te produceren is een arbeider nodig (zie actie KELDER op p. 8).
 - **Bovenop een druif in de wijngaard** waarop nog geen arbeider staat (zie actie WIJNGAARD, punt 5 op pagina 7).

Voorbeeld 8



Lucy verplaatst de actieschijf in haar actiekolom DORP omhoog naar de eerste rij met kracht 3, dan betaalt ze 2 Fr omdat de laagste actieschijf in haar wijnmakerij in rij 2 ligt. Dan neemt ze het blauwe hulpmiddelfiche (kurk) en legt dat in haar voorraad. Vervolgens neemt ze de Pinot Meunier-oogsttegel en legt die in 1 van haar persen. Ten slotte verwijdert ze 2 champagnetegels uit haar persen en ontvangt daarvoor 5 OP.

Opmerking 1: Als er nog maar 1 oogsttegel over is in het dorp, leg je deze af en voert de voorbereiding opnieuw uit (zie punt 6 op pagina 2).

Opmerking 2: Als er nog maar 1 hulpmiddelfiche over is in het dorp, schud je deze met alle afgelegde en legt ze in twee even hoge stapels op de daarvoor bestemde velden in het dorp.

ROUTES



Voorbeeld 9



Miriam voert de actie LOGISTIEK uit met kracht 3. Ze neemt 3 arbeiders uit haar voorraad en voegt 2 arbeiders uit haar *maison* toe. Ze besluit ze allemaal op haar westelijke route te plaatsen: eerst moet ze het lege veld tussen de oranje en blauwe arbeider vullen, daarna kan ze haar arbeiders verder op de route plaatsen totdat ze het reisverslag bereikt; ze besluit haar laatste arbeider bij haar persen te plaatsen, in plaats van op een andere route of op een beschikbare druif in de wijngaard.

Effectfiche



Eenmaal per beurt mag je **ÉÉN** leeg veld op een van de routes overslaan en je arbeider op het volgende lege veld op die route plaatsen.



VERKOOP

Met deze actie verkoop je je flessen en/of vaten champagne op de markt. De kracht van de actie bepaalt hoeveel verkopen je mag doen.

- 1- Kies 1 van de vier markten (noord, oost, zuid, west) en let op de open kaart aan het einde van de route. Dit is je eerste verkoop op deze markt.
- 2- Kies 1 champagnetegel van je persen om te verkopen; deze moet aan de marktvoorwaarden voldoet:
 - als de kaart flessen toont, kun je er champagne in flessen verkopen;
 - als de kaart een vat toont, kun je er champagne in vat verkopen;
 - als de kaart een koopopdracht toont, kun je er champagne in flessen of vat verkopen;
 - als de kaart een pers met een 'X' toont, accepteert de markt geen champagne uit deze pers.
- 3- Bereken de eindwaarde van de champagne die je wilt verkopen:
 - de waarde van de champagnetegel plus alle aanpasfiches;
 - de marktkaartbonus voor champagne van de specifieke pers;
 - de routebonus voor de positie van je arbeider die het verst staat op de gekozen marktroute.
 - de waarde van hulpmiddelen getoond op de marktkaart die jij besluit te gebruiken. Je mag 2 hulpmiddelfiches van dezelfde soort gebruiken, maar ze moeten een verschillende waarde hebben. Leg de hulpmiddelfiches af naast het bord;
 - bonussen van prestigefiches.

Kaarten

naam stad

de markt accepteert geen champagne uit de linker pers

de markt accepteert champagne uit de rechter pers en verhoogt de eindwaarde met 1

de markt accepteert champagne uit de middelste pers en verhoogt de eindwaarde met 1

de markt accepteert alleen vaten

USA-vlag (voor doelen)

de markt accepteert alleen flessen champagne

de markt voegt waarde toe voor suiker

kaart wordt niet gebruikt in een 2-spelerspel

kroonsymbool: kan OP waard zijn aan het einde van het spel

4- De koerstegel naast de markt waar je verkocht hebt toont de mogelijke overwinningspunten (OP) die je kunt scoren. De tabel rechtsboven op het speelbord toont de conversie van verkoopwaarde naar OP:

- een verkoopwaarde van 1 tot 5 geeft de OP in het bovenste schild op de koerstegel;
- een verkoopwaarde van 6 tot 10 geeft de OP in het middelste schild op de koerstegel;
- een verkoopwaarde van 11 of hoger geeft de OP in het onderste schild op de koerstegel;
- een verkoopwaarde van 16 of hoger geeft **extra PRESTIGE**. Verplaats je telsteen onmiddellijk 1 veld omhoog op het prestigespoor.

Verplaats je telsteen het op de koerstegel vermelde aantal OP vooruit op het telspoor.

5- Neem de marktkaart en plaats deze naast je spelersbord. De nieuwe marktkaart die nu zichtbaar is, is onmiddellijk beschikbaar. De verkochte champagnetegel wordt teruggelegd op de overeenkomende stapel op het speelbord.

6- Verwijder de helft van je arbeiders (afgerond naar boven) van de marktroute; plaats ze in je *maison*. Verwijder de arbeiders een-voor-een, te beginnen met de arbeider het verst van het kruispunt. Laat de resterende arbeiders op hun velden op de route staan.

7- Neem 1 Fr voor elke verschillende routesectie waar je een arbeider hebt moeten verwijderen.

8- Herhaal stappen 1-7 voor extra champagnetegels die je kunt verkopen op basis van je kracht. Het is mogelijk om meer dan 1 champagnetegel te verkopen op dezelfde markt, maar je moet na elke verkoop de helft van je arbeiders verwijderen (afronden naar boven, indien nodig).

Opmerkingen bij de markt:

- Op de noordelijke route is een permanente markt (Reims) op het speelbord afgedrukt. Er is dus - ook als de kaarten op zijn - altijd een stad waar je champagne kunt leveren (je ontvangt hier geen kaart).
- Je hoeft geen arbeiders op een route te hebben om er te kunnen leveren.

MARKTEN



alle marktkaarten in de noordelijke stapel en enkele in de andere stapels accepteren beide soorten champagne

de oostelijke markt bevat zes kaarten met de vlag van het Russische rijk

bereik champagnewaarden niveau op koerstegel

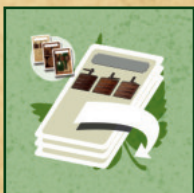


de ooststapel heeft tweemaal zoveel fleskaarten als vatkaarten

kleur van de oostelijke markt

koerstegel toont OP per behaald niveau

Effectfiche



Enmaal per beurt tijdens de actie VERKOOP mag je de bovenste kaart van een marktstapel verwijderen en deze onderop de stapel leggen. Je bent niet verplicht op deze markt te verkopen, en mag dit zelfs aan het einde van je beurt doen.

DISTRIBUTIE MARKTKAARTEN



Noord	-	-	15	6	-	-
Oost	9	4	2	4	-	6
Zuid	8	4	3	6	-	-
West	4	9	2	4	6	-

Voorbeeld 10



Greg voert zijn eerste actie VERKOOP uit met kracht 1. Hij neemt het vat champagne met waarde 3 van zijn linker pers en levert het op de noordelijke markt. Hij berekent de champagnewaarde op 6: 3 (de vattegel) + 1 (van de marktkaart) + 1 (routebonus) + 1 (grijs hulpmiddelfiche, krat). Een waarde van 6 voldoet aan niveau 2 van de koerstegel, dus hij ontvangt 4 OP. Hij verwijdert zijn verste arbeider van de route en plaatst deze in zijn *maison* en neemt 1 Fr, en hij legt zijn grijze hulpmiddelfiche af. Greg legt de Bruxelleskaart naast zijn spelersbord. Merk op dat hij zijn blauwe hulpmiddelfiche (suiker) niet heeft ingezet, omdat hij daarmee niet het volgende niveau (11+) zou hebben bereikt.



DOELEN

Met deze actie kun je doelkaarten nemen die je overwinningspunten kunnen opleveren.

- 1- Kies van het open aanbod zoveel doelkaarten als de kracht van je actie.
- 2- Kies 1 doelkaart om te houden en leg deze naast je spelersbord, goed zichtbaar voor alle spelers.
- 3- Neem de bonus aan de onderkant van alle andere gekozen doelkaarten. Daarna leg je ze op de aflegstapel.
- 4- Trek nieuwe kaarten om het open aanbod weer aan te vullen tot 5 doelkaarten.

Voorbeeld 11



Greg voert de actie DOELEN uit met kracht 3. Van de 3 gekozen doelkaarten besluit hij kaart A te houden. Deze legt hij naast zijn spelersbord. De andere 2 kaarten legt hij af, waarbij hij één grijs hulpmiddelfiche ontvangt (krat) van kaart B, en een Pinot Noir-oogsttegel met waarde 1 van kaart C. Ten slotte trekt hij 3 nieuwe kaarten van de stapel die hij open in het aanbod plaatst.

Opmerking 1: Uitleg van alle doelkaarten en bonussen vind je in de bijlage.

Opmerking 2: Als de trekstapel leeg is, schud je de aflegstapel en legt die gedekt neer als nieuwe trekstapel.

Effectfiche



Aan het begin van de actie DOELEN trek je zoveel doelkaarten als de kracht van je actie, en voegt deze bij het aanbod. Je kunt nu kiezen uit dit grotere aanbod.

Je hoeft het aanbod nu niet aan te vullen aan het einde van je beurt.

Voorbeeld 12



Miriam besluit arbeiders te ontslaan en verplaatst haar actieschijf in de kelder kolom (kracht 3). Ze plaatst 2 van haar arbeiders uit haar *maison* en 1 uit de wijngaard terug in haar voorraad op het speelbord en ontvangt 3 Fr. Daarmee is haar beurt voorbij.



ARBEIDERS ONTSLAAN

Als je ARBEIDERS ONTSLAAT voer je deze ronde geen kolomactie uit, maar ontvang je in plaats daarvan munten.

- 1- Verplaats 1 van je actieschijven 1 veld omhoog in de wijnmakerij.
- 2- Plaats arbeiders terug in je voorraad op het speelbord van locaties naar keuze; maximaal zoveel als de kracht van de actie.
- 3- Ontvang per teruggeplaatste arbeider 1 Fr.



VRIJE ACTIES



In je beurt, voor of na het uitvoeren van een van de 7 hierboven beschreven acties, mag je **ÉÉN** van deze vrije acties uitvoeren:



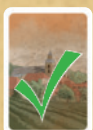
LOKALE VERKOOP

- 1- Verplaats een of meer van je champagnetegels van je persen naar de stapels op het speelbord.
- 2- Ontvang 1 Fr voor elke verplaatste champagnetegel.



KOOP PRESTIGE

- 1- Betaal 5 Fr (leg de munten terug in de voorraad).
- 2- Ga één stap vooruit op het prestigespoor.



SCOOR EEN DOELKAART

- 1- Kies een van je open doelkaarten waarvoor je aan een waarde hebt voldaan.
- 2- Verplaats je telsteen op het telspoor het aantal OP vooruit dat overeenkomt met ÉÉN van de voldane voorwaarden.
- 3- Draai de gescoorde doelkaart dicht. Deze kan niet opnieuw worden gescoord.



ONTKURK DE FLES

- 1- Draai je startkaart dicht; deze is geen kroon meer waard aan het einde van het spel.
- 2- Verplaats een van je actieschijven één veld omhoog in de wijnmakerij zonder de bijbehorende actie uit te voeren of geld te ontvangen.



PRESTIGE



Elke keer dat je prestige ontvangt, verplaats je onmiddellijk je telsteen op het prestigespoor een stap omhoog en neem je een prestigefiche. Hierna ga je verder met je actie.

Je kunt op vier manieren prestige verdienen:

- I** Als je de actie **KELDER** uitvoert en een champagne met waarde 12 of meer produceert;
- II** Als je de actie **VERKOOP** uitvoert en een champagne met verkoopwaarde van 16 of meer verkoopt;
- III** Als je de actie **KELDER** uitvoert met kracht 3 en champagne produceert in 3 personen in 1 beurt;
- IV** Als je prestige koopt voor 5 Fr.

Voor elke verkregen prestige verplaats je je telsteen één stap omhoog op het prestigespoor. Daarna:

- draai één van de prestigefiches in het champagneglas open
- neem één open of één gedekt prestigefiche van het glas
- je kunt het gekozen prestigefiche onmiddellijk gebruiken of bewaren voor een later moment

Opmerking: Het kan gebeuren dat de prestigefiches in het champagneglas op zijn. In dat geval verplaats je alleen je telsteen omhoog.

Aan het einde van het spel score je de **OP** overeenkomstig de positie van je telsteen op het prestigespoor. Deze positie bepaalt ook de vermenigvuldigingsfactor voor de kronen (zie **EINDE** van het **SPEL**).



aantal prestigefiches gebruikt in het spel, afhankelijk van het aantal spelers startvelden voor de telstenen van de spelers

Voorbeeld 13
 Lucy verdient prestige door champagne te verkopen met een verkoopwaarde van 17. Haar telsteen bereikt niveau 4 van het prestigespoor. Ze draait 1 prestigefiche open en van de 4 open fiches besluit ze het '+2'-fiche te nemen, dat ze naast haar spelersbord legt. Later kan ze het op een oogsttegel in een pers plaatsen.

Prestigefiches



Bewaar dit fiche voor de eindtelling, waarbij het telt als 1 kroon.



Ontvang 2/3 OP.



Ontvang 1 Fr.



Als je dit fiche activeert/aflegt mag je 1/2 waarde aan champagne toevoegen bij een actie **VERKOOP**.



Als je dit fiche activeert/aflegt mag je 1 van je arbeiders, volgens de regels, verplaatsen van een locatie (inclusief de voorraad) naar een andere locatie.



Als je dit fiche activeert/aflegt mag je een '+1'/' +2'-fiche aan een van je personen toevoegen (zie pagina 8).



Als je dit fiche activeert/aflegt mag je, volgens de regels, de afgebeelde oogsttegel in een van je persen plaatsen.



EINDE VAN HET SPEL



Als je een actieschijf verplaatst naar de bovenste rij in je wijnmakerij verwijder je de schijf en legt hem op het meest linkse vrije veld op het speleindespoor op het speelbord. Je ontvangt daarvoor onmiddellijk 2 OP. Als het veld boven het actuele spelersaantal nu bezet is, wordt het einde van het spel ingeluid. De huidige ronde wordt uitgespeeld, waarna er nog één volledige ronde gespeeld wordt.

Actieschijven die nog de bovenste rij bereiken, worden verwijderd, maar scoren GEEN 2 OP meer.



spelersaantal-symbolen tonen de verschillende velden waar het einde van het spel wordt ingeluid

EINDTELLING

Spelers berekenen nu hun eindscore:

- 1- OP van de uiteindelijke positie van je telsteen op het prestigespoor.
- 2- OP van verzamelde kroonsymbolen. Iedere speler vermenigvuldigt het aantal kroonsymbolen op zijn marktkaarten, startkaart en prestigefiches met zijn kroonfactor (afhankelijk van de positie van de telsteen op zijn prestigespoor); het resultaat is zijn eindscore.

De speler met de meeste overwinningpunten is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler met het meeste geld. Als ook dit gelijk is, wint de betrokken speler die eerder is in speelvolgorde!

Voorbeeld 14



Miriam bereikt de top van het prestigespoor en scoort 30 OP. Ze heeft 3 kronen van marktkaarten (haar startkaart heeft ze omgedraaid); ze scoort dus $3 \times 3 = 9$ OP extra.



SNELLE VARIANT



Met deze variant kunnen spelers een sneller spel spelen, met nieuwe uitdagingen omdat het spel minder rondes heeft en spelers meer kracht hebben vanaf het begin van het spel.

Het spel verloopt ongewijzigd met uitzondering van:

- Spelers gebruiken de B-zijde van hun spelersbord.
- Spelers starten het spel met hun actieschijven op de 2de rij van onder in de wijnmakerij. Daardoor beginnen de spelers ook met beide gekozen effectfiches op de bijbehorende effectvelden (in een 2-spelerspel ook met het DOELEN-effectfiche).

CREDITS

Spelontwerp: Rôla & Costa

Coverillustratie: James Churchill

Illustraties en grafische vormgeving: Olivier Fagnère

Redactie: Frank DiLorenzo

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

Spelregels: Neil Horabin en Bill Chapman

Nederlandse spelregels: Olav Fakkeldij

Speciale dank aan Paul Grogan voor zijn bijdrages aan de spelregels.

Dankwoord

De ontwerpers en de uitgever willen alle betrokken testspelers bedanken. Hun tijd en toewijding waren van grote waarde bij de totstandkoming van dit spel. In het bijzonder: Pedro Andrade, Carina Martins, Fábio Ferreira, João Carlos, Paulo Renato, Richard Wzorek, Jay Vowles, Joshua Quinn en de Lansdale PA Board Game Group.



www.RnRGames.com