

BOARDGAME

# bottles

Regolamento 

Rules 

Reglement 

Spielergeln 



Regolamento .....	3
Rules.....	9
Reglement.....	15
Spielergeln.....	21

### **Contenuto della scatola**

- 1 Tabellone
- 80 Carte-bottiglia
- 1 Scatola per le carte
- 1 Libretto regole
- 1 Dado movimento
- 1 Dado normale
- 70 Unità Monetarie
- 6 Personaggi
- 2 Ladri (1 di riserva)

### **Content of the Box**

- 1 Gameboard
- 80 Bottle-cards
- 1 Cards-box
- 1 Rules Booklet
- 1 Movement die
- 1 Normal die
- 70 Monetary Units
- 6 Characters
- 2 Thief (1 reserve)



## DESCRIZIONE

I giocatori rappresentano membri dell'alta società che, per non sfigurare durante i loro ricevimenti, devono possedere una ricca cantina, ben fornita di vini rari e pregiati. Questo li costringe loro malgrado, poveretti, a girare il mondo in lungo e in largo per comprarli direttamente nei luoghi classici di produzione.

## MATERIALI

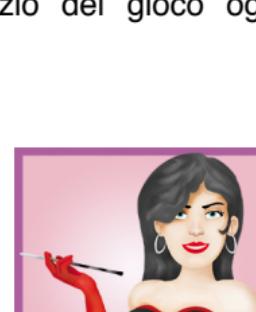
**Tabellone di gioco:** Il mondo è diviso in caselle, collegate tra loro. La maggior parte delle caselle rappresenta i diversi luoghi del mondo; le caselle con le bottiglie sono i luoghi tipici di produzione del vino. Altre caselle rappresentano il mercato, altre ancora il mare.



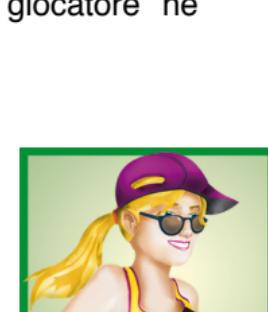
**Pedine giocatore:** 6 pedine, raffigurano diversi personaggi; all'inizio del gioco ogni giocatore ne sceglie uno.



Critico



Femme Fatale



Sportiva



Omaccione



Collezionista



Nobile

**Ladro:** Anche se assomiglia ad una pedina giocatore non può essere scelto da nessun giocatore. Può, invece, durante il gioco, essere ingaggiato secondo alcune condizioni.





**Carte-bottiglia:** Circa 80 carte, tutte diverse tra loro, rappresentano il vino che i giocatori possono comprare. Ogni carta riporta tipo, paese di produzione, nome e, molto importante, il valore, espresso tramite un certo numero di calici di vino. La carta nell'esempio, che ha 3 calici, costa 3 Unità Monetarie.



**Dado movimento:** ha dei simboli particolari, si tira quando ci si deve spostare sul tabellone.

**Dado normale:** serve per stabilire l'andamento del mercato.

**Denaro:** lo chiamiamo Unità Monetarie. Serve per comprare le bottiglie di vino.



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie la sua pedina, prende il denaro di partenza (2 pezzi da 5 UM, per un totale di 10 UM) e una qualsiasi carta-bottiglia che non abbia un valore superiore a 3 scelta tra le carte bottiglia Italiane, Francesi o Spagnole. La pedina del ladro viene posizionata sulla zona della mappa dove è raffigurata la sua immagine.

Le restanti carte-bottiglia vengono divise per zona di provenienza (Italia, Spagna, Nuova Zelanda e così via) e i mazzetti così creati sono posizionati accanto o intorno al tabellone di gioco, in questo modo:





**Zona di partenza dei giocatori:** i giocatori si posizionano ad almeno un paio di metri di distanza dalla mappa e, ad un segnale convenuto, lanciano la pedina del loro personaggio sul tabellone di gioco, cercando di raggiungere una qualsiasi casella (*Sì, avete capito bene, dovete lanciare la vostra pedina sul tabellone di gioco. E dovete farlo anche con una certa abilità!*). Se la pedina non atterra dentro una casella non importa, la pedina sarà collocata nella casella più vicina alla zona di atterraggio: quella sarà la casella di partenza del giocatore. Se la pedina del giocatore non raggiunge nemmeno il tabellone il giocatore deve ripetere il tentativo fino a quando non riesce.

## MOVIMENTO

Inizia per primo il giocatore più giovane (o, se state giocando in un locale, quello che paga il primo giro).

Il giocatore tira il dado del movimento, a seconda del risultato uscito muoverà la sua pedina dalla casella di partenza verso una nuova casella.

Non è mai permesso a due giocatori occupare contemporaneamente la stessa casella.

E' possibile però, come vedremo, transitare in una casella occupata da un altro giocatore.

Nota: dato che il mondo sembra essere una sfera, un giocatore può uscire dalla mappa a sinistra e rispuntare a destra, o viceversa, sempre seguendo il percorso corretto (cioè se esco dalla mappa da A rientro dall'altra A, se esco da B rientro dall'altra B!!!).

Non è obbligatorio muovere ma è sempre obbligatorio tirare il dado del movimento.

## Risultati



**Se esce Aereo:** il giocatore muove la sua pedina su una qualsiasi casella del tabellone, tranne che nelle caselle di mare.



**Se esce Mongolfiera:** il giocatore può muovere di 4 caselle collegate tra loro in qualsiasi direzione.



**Se esce Barca a Vela:** il giocatore può muovere fino a 3 caselle collegate tra loro in qualsiasi direzione.



**Se esce Auto:** il giocatore può muovere fino a 2 caselle collegate tra loro in qualsiasi direzione.



**Se esce Moto:** il giocatore può muovere la sua pedina di 1 casella, collegata alla sua, in qualsiasi direzione.



**Se esce Calice - Brinda!**: Grande festa nella casella in cui si trova il giocatore che non può muovere la sua pedina ed inoltre è costretto a scartare una carta-bottiglia dalla sua cantina. La carta viene eliminata dal gioco. Se il giocatore si trova disgraziatamente senza carte-bottiglia per celebrare adeguatamente l'evento, viene eliminato. Naturalmente può sempre implorare qualcuno di vendergli o cedergli una carta-bottiglia...



**Transitare o fermarsi in una casella occupata da un altro giocatore:** Se un giocatore passa o si ferma in una casella dove un altro giocatore è già presente ‘sloggia’ quel giocatore, che deve obbligatoriamente spostarsi in una casella libera collegata a quella che occupava in precedenza. Anche questo movimento può generare un altro evento ‘sloggia’, ai danni di un altro giocatore. Gli sloggia possono essere in effetti infiniti. Oh, poveri noi...!

Ogni volta che un giocatore viene sloggiato da una casella deve tirare il dado: se il risultato è ‘Brinda!’ una bottiglia della sua cantina cade a terra rompendosi e viene eliminata dal gioco.

Il ladro non può mai essere sloggiato, i giocatori possono sempre passare o fermarsi in una casella occupata dal Ladro.

## COMPRARE IL VINO

Quando un giocatore arriva su una casella di produzione del vino (rappresentata dalle bottiglie) può utilizzare il suo denaro per comprare il vino presente (che si trova, come abbiamo visto, in comode pilette fuori dal tabellone). Prende tutte le carte della zona di produzione in cui si trova, le passa in rassegna e sceglie quelle che preferisce, pagando alla banca il valore nominale, rappresentato dai calici presenti sulla carta-bottiglia.

Le carte così acquisite vengono tenute dal giocatore dove preferisce: la sua mano, la tasca o qualsiasi micro spazietto che il giocatore riesce a ricavarsi durante lo svolgimento del gioco. Esse costituiscono la sua Cantina. In un turno possono essere acquistate un qualsiasi numero di carte. L'unico limite è costituito dal denaro...

## FINE DEL TURNO

Quando il giocatore ha mosso e/o comprato il vino, muove il giocatore alla sua destra e così via.

Quando tutti i giocatori hanno mosso e compiuto le loro operazioni, il turno finisce e si controllano le condizioni di vittoria. Se nessuno ha vinto il gioco riparte con un nuovo turno e così via fino a quando un giocatore non vince.

## ASTE, VENDITE E SCAMBI DI CARTE-BOTTIGLIA

In qualsiasi momento durante il suo turno di gioco, un giocatore può mettere all'asta il suo vino, venderlo, scambiarlo, regalarlo o implorare gli altri giocatori di scambiarlo, venderlo o regalarlo.

**Modalità dell'asta:** Il giocatore prende la carta dalla sua cantina, la mostra agli altri giocatori, decide un prezzo di partenza e ...via con l'asta! Chi offre di più si aggiudica la carta-bottiglia messa all'asta.

## MERCATO

Quando arriva in una casella mercato il giocatore può decidere di vendere o acquistare del vino lì



presente; per prima cosa deve tirare il dado normale per vedere l'andamento dei prezzi consultando la tabella MARKET stampata sul tabellone di gioco:

**Con 1 - Down!**: il mercato acquista e vende alla metà del valore nominale delle carte, arrotondato per difetto.

**Con 2 o 3 - Stable, no Change**: il mercato acquista e vende al valore nominale delle carte.

**Con 4 o 5 - Up!**: il mercato acquista e vende al doppio del valore nominale.

**Con 6 - Wow!**: il mercato acquista e vende al triplo del valore nominale.

Il risultato si applica immediatamente, sia per le carte-bottiglia che devono essere vendute sia per quelle che devono essere acquistate. Un giocatore, dopo aver tirato il dado per il mercato, non è mai obbligato a comprare o vendere.

Alcuni vini però sono talmente pregiati che ignorano l'andamento del mercato e sono venduti e comprati sempre al doppio del loro valore nominale cioè tutte le carte che valgono 4 calici o più. Un giocatore può sempre tirare il dado per verificare l'andamento del mercato, anche se vuole vendere un vino speciale, che non è normalmente soggetto al tiro del dado mercato (potrebbe sempre triplicare il valore!).

All'inizio del gioco non ci sono carte bottiglia nel mercato; inizieranno ad esserci quando i giocatori saranno a corto di denaro e avranno venduto le loro prime bottiglie. Le carte vendute vengono messe in una piletta che rappresenta il mercato, unica per le 4 caselle di mercato presenti nel tabellone di gioco.

Non ci sono limiti al numero di bottiglie che possono essere acquistate o vendute contemporaneamente da un giocatore.

**Il ladro**: Anziché muovere, dopo aver tirato il solito dado del movimento, un giocatore può ingaggiare il ladro, alla modica cifra di 2 Unità Monetarie. Una volta ingaggiato il ladro si muove fino a 3 zone collegate tra loro e può entrare nella casella occupata da un personaggio, senza sloggiarlo, per rubargli una bottiglia di vino.

**Procedura**: Il giocatore che sta per subire il furto prende un dado e lo nasconde in una mano, possibilmente compiendo questo furtivo movimento senza essere visto dagli altri giocatori.

Dopodiché presenta entrambe le mani, chiuse a pugno, al giocatore che ha ingaggiato il ladro.

Questi cercherà di indovinare in quale mano si nasconde il dado; se indovina può scegliere una qualsiasi bottiglia di vino dalla cantina del giocatore e trasferirla nella sua. Se sbaglia, non succede nulla. Il ladro rimane lì, pronto ad essere ingaggiato da altri giocatori dalla moralità alquanto discutibile.

**Soldi (Unità Monetarie)**: Quando un giocatore non ha più soldi è fuori dal gioco. A meno che non si faccia prestare del denaro dagli altri giocatori...



## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il primo giocatore che, alla fine del turno, riesce ad avere nella sua cantina dieci carte-bottiglie di altrettanti diversi paesi vince la partita.

**Partita breve:** vince il gioco il primo giocatore che, alla fine del turno, riesce ad avere sei bottiglie di vino di diversi paesi.

**Nota:** se non ci sono più carte-bottiglia (si rompono facilmente!) vince il gioco chi possiede più carte bottiglia.

## DEFINIZIONI

**Carte bottiglia:** rappresentano il vino che i giocatori possono comprare, scambiare, rubare ecc. Per esigenze di spazio siamo stati costretti a scegliere solo alcuni tipi di vino, a nostro insindacabile giudizio, che difenderemo fino all'ultima goccia. In fondo, se dovessimo rappresentare tutto il vino del mondo non ci basterebbero 10.000 carte! Certo è che se proprio vuoi vedere il tuo vino preferito rappresentato in questo gioco prova a scriverci, troveremo senz'altro una soluzione. Hic!

**Cantina del giocatore:** il posto dove finiscono le carte bottiglia che un giocatore acquista, ruba, scambia o riceve in regalo. Può essere la sua mano, la tasca o qualsiasi micro spazietto che il giocatore riesce a ricavarsi durante lo svolgimento del gioco. Però, amico, fai attenzione ai tuoi vicini...In effetti l'unico modo per scoprire cosa nasconde un giocatore nella sua cantina è ingaggiare il ladro per dare un'occhiata. E magari rubare una bella bottiglia...

**Sloggiare:** quando un giocatore durante il movimento passa o arriva in una zona dove è presente un altro giocatore, lo sposta di una zona. E non finisce qui: il malcapitato deve anche tirare il dado per il movimento, se esce 'Brinda!' Deve eliminare una carta bottiglia dalla sua cantina! E, inoltre, se si sposta in una casella occupata da un altro giocatore, lo soggia a sua volta...e così via...è un mondo duro...

**Mercato:** Prima o poi ci dovrete andare, a meno che non convinciate gli altri giocatori a darvi il loro denaro. Se siete fortunati potete realizzare una fortuna!

**Denaro:** Per comodità lo chiamiamo 'Unità Monetarie'. Cosa c'è da dire d'altro sul denaro? Non spendetelo tutto subito.

**Ladro:** Ehi, aspetta, posso spiegarti tutto...non sono stato io!!!

**Una buona partenza:** Meglio allenarsi a lanciare la pedina!



## INTRODUCTION

The players take in the game are High Society members (aka VIPs), who need to have a top cellar of rare and fine wines to show off during their fabulous dinner parties. Hence, they are forced to travel around the world up and down in order to buy the best bottles directly from local producers.

## GAME COMPONENTS

**Mapboard:** The world is divided in cells linked with each other. The greater part of the cells represents the world, the cells with the bottle icons indicate the typical wine production places. Other cells represent the market, the blue ones, the sea.



**Players Markers:** There are 6 markers, each one representing a character; players choose one of them at the beginning of the game.



Critic



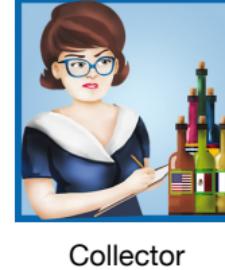
Femme Fatale



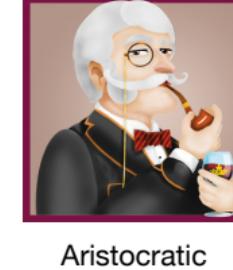
Sporty Girl



Big Man



Collector



Aristocratic

**Thief Marker:** This marker represents an extra character that will come into play when, during the game, one of the players hires him under specific conditions.





## Bottle cards

There are 80 different cards representing the wine bottles that the players may buy. Each card shows a variety of info about kind, name, country of origin and value of the wine. This value is given by the amount of wine glass icons on the card. For instance, a card with 3 wine glass icons will cost 3 Monetary Units.



**Movement die:** A special die with special icons is used for the movement on the gameboard.

**Normal die:** a d6 die is used for the market trend.

**Money:** called Monetary Unit (aka MU), is used to buy wine bottles.



## SETUP

Each player chooses a character marker, takes 2 x 5 MU, total 10 Mu, and gets a bottle card with a value below 3, among Italian, French or Spanish wine bottle cards. The thief marker starts on the map in the box with his picture.

The remaining bottle cards are divided by areas (Italy, Spain, New Zealand and so forth). The resulting decks are then positioned next to or around the game board in the following way:





**Players starting area:** The players will stand about two meters away from the board and will, when prompted by an agreed cue, throw their marker on the board trying to get as near as possible to a convenient cell (yes, you got it right: players THROW the marker on the game table trying to show some sort of skill!). If the marker does not fall within the cells area, it will be positioned in the closest permitted cell to start playing. In case of launch failure, players can have as many attempts as it takes at throwing their marker on the game board.

## MOVEMENTS

The youngest player (alternatively, if you are having fun playing BOTTLES in a bar, the guy who's gonna pay the first round...) starts the game.

The player throws the movement die and checks the result; according to this the given marker will move from the start cell to a different one.

There can only be one marker per cell at one time, although transit is allowed on a busy cell.

Note: the World is spherical, so a player may exit from the map at Est, and come back to West and so forth. The correct path must be followed (exit from A, re-entry to A, exit from B, re-entry to B).

Movement is not mandatory, whereas throwing the movement die each and every time is.

### Movement Die result



**Plane:** The player can move the marker on any cell, except the ones representing the sea.



**Balloon:** The player can move by 4 linked cells in any direction.



**Sail boat:** The player can move up to 3 linked cells in any direction.



**Car:** The player can move up to 2 linked cells in any direction



**Motorbike:** The player can move on one of the linked cells in any direction.



**Glass: - CHEERS!:** great party in this player's cell! The marker stays put and the player has to open one of his fine bottles and make a toast, meaning he gives away one of the wine cards in his possession.

This card is removed from the game. If the player is in difficulty and has no wine cards to adequately celebrate the event, he gets eliminated. Of course, the player can try and buy a bottle card from the others, or beg for one!

**Transit or stay on an occupied cell:** When a player's marker transits or stops on a cell which is already occupied, the previous marker gets a "shove off", meaning it is forced to move in a different linked cell of his choice. This action can lead to another "shove off" in case this cell is busy, and so forth, hypothetically ad infinitum... Every time a player gets a "shove off", the player has to throw the die: if the result is 1, "Cheers!", one of the precious bottles in



his fine cellar unfortunately falls over and brakes; the corresponding wine card is removed from the game. You can never shove off the Thief, but players may always transit or stop in his cell with no effects.

## BUYING WINE

When the marker ends up on a wine production cell, indicated by the bottle icons, the player can use the Monetary Units to buy wine (which is in the stacks on the side of the game board, near the related production area). The player can pick up all the bottle cards and, looking through them, decide which and how many to buy. The player pays the card's nominal value, corresponding to the wine glass icons on the card, to the bank. This is how the player builds the wine cellar of his dreams. The player can hold the cards in hand or hide them in his pocket or squeeze them next to the game board... There is no limit, apart from money availability, to the amount of wine cards that a player can buy at one time.

## END OF TURN

When a player has moved the marker and/or bought wine, the player to the right follows, and so forth, until all the players have moved and operated, ending the turn and checking for possible victory conditions. If there is no winner yet, the game carries on with another turn until one of the players wins.

## AUCTIONING, SELLING AND EXCHANGING BOTTLE CARDS

The player can auction, sell, exchange or donate his wine or beg other players for theirs at any time during his turn.

**Auction procedure:** the player shows the other players the designated bottle card and gives out a starting price; there goes the auction, the player placing the best offer will get the bottle!

## MARKET

When a marker arrives on a market cell, the player can buy or sell the indicated local wine throwing the normal die to check out the price trends of the moment, found in the MARKET table printed on the game board:

**1 on the die – Down!:** the market buys and sells at half the price of the card's nominal value, rounded down.

**2 or 3 on the die – Stable, No Change:** the market buys and sells at the card's nominal value.

**4 or 5 on the die – Up!:** the market buys and sells at double the price of the card's nominal value.

**6 on the die – Wow!:** The market buys and sells at three times as much as the card's nominal value.



The result is immediately applied whether buying or selling bottle cards. Buying and selling is not mandatory, even after throwing the die.

Some wines, though, are so valuable that they ignore market trends and are always bought and sold at double the price of the card's nominal value; they are all wine cards with a value 4 or more. The player can throw the die anyway just to check the market trend, even when selling a valuable wine not normally subject to it, with the possibility of hitting a triple value given by the die.

Bottle cards will come into the marketplace once the players start getting short of money and will start selling their bottle cards.

Bottle cards sold by the players to the market make a stack and are used as the market content, corresponding only to the 4 market cells on the game board. There are no limitations to the number of bottle cards that the players can buy or sell during their turn.

**The Thief:** Players, after throwing the movement die, can hire the Thief for the mere amount of 2 Monetary Units, instead of moving the marker. Once engaged, the Thief can move as far as 3 linked cells and can enter a cell occupied by one of the competitor characters and can steal one of his precious bottles. The "shove off" rule does not apply to the Thief.

**Procedure:** The player under threat somehow grabs and hides the die in one of his fists so that no one can see which one holds it. The player who hired the Thief then has to guess where the die is, left or right fist? If the guess is correct, this player chooses any bottle card between the ones the other player holds. Nothing happens if the guess is wrong.

The Thief stays put until some other morally liable player hires him!

**Money:** When players run out of money they get out of the game... Unless they convince other players to lend them money...

## END OF GAME AND WINNING CONDITIONS

The first player that collects, at the end of any turn, at least ten bottles cards from ten different countries wins the game.

**Optional Short game:** The first player that collects, at the end of any turn, at least six bottles cards from six different countries wins the game.

**Note:** if bottle cards run out (they break easily, after all!), the winner is whoever has the most of them.



## DEFINITIONS

**Bottle Cards:** They represent the wine that the players can buy, exchange, steal, etc.

Because of the restricted space on the game board, not all the world wine varieties are represented; considering there are more than 10.000 worldwide, we had to narrow down the number of wines, following a totally personal choice and taste. Having said that, if you really would like to see your favourite wines represented in this game, please drop us a mail and we will try and find a way to make that possible. Hic!

**Players wine cellar:** It is the place where all the bottle cards a player has bought, stolen, received as a gift or exchanged end up. This stack of bottle cards can be held in hand, kept in a pocket, left on a corner of the table on top of which the game unfolds. Somehow, the only way to know exactly which fine wines a player holds is to hire the Thief, take a good peek at those cards and perhaps get away with one of those bottles...

**“Shove Off”:** When a player’s marker ends up or transits through a cell which is already occupied, the other player has to move the marker on another linked cell, shove off any other markers in case they are sitting there, and throw the movement die, risking the “Make a Toast” option and the loss of a bottle. The same applies to other players if their markers were next to the ones that got shoved off in the first place, with the possibility of a cascade effect.

**Market:** Sooner or later you will end up there needing for cash, unless you persuade some other player to lend it to you. With a bit of luck, you can get a Fortune!

**Money:** It is simply called Monetary Unit. What else is there to say about money? Do not spend all of it in one go!

**The Thief:** Hang on, wait a minute, I can explain... it wasn't me!

**And finally a tip for a good start:** Better have a good training in marker's throw...practice makes perfect!



## BUT DU JEU

Les joueurs représentent des membres de la haute société qui, pour ne pas faire mauvaise figure lors de leurs réceptions, doivent posséder une cave riche et bien fournie en vins rares et de valeur. Ceci les oblige malgré eux, les pauvres, à parcourir le monde en long et en large pour acheter les vins directement sur les lieux traditionnels de production.

## MATÉRIEL

**Plateau de jeu:** le monde est divisé en cases, reliées entre elles. La plupart des cases représentent différents endroits du monde; les cases avec les bouteilles correspondent aux lieux traditionnels de production de vin. D'autres cases représentent le marché, d'autres encore la mer.



**Pions des joueurs:** 6 pions, ils représentent différents personnages, au début du jeu chaque joueur choisit son pion.



Critic



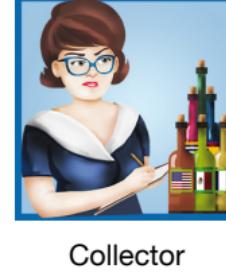
Femme Fatale



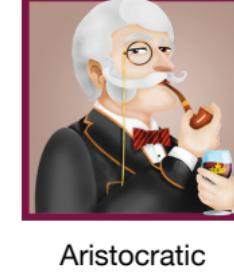
Sporty Girl



Big Man



Collector



Aristocratic

**Pion du voleur:** bien qu'il ressemble aux pions des joueurs, il ne peut être choisi par aucun des joueurs. Par contre, il peut être engagé par un des joueurs durant le jeu à certaines conditions.





**Cartes-bouteille:** environ 80 cartes, toutes différentes, représentent le vin que les joueurs peuvent acheter. Sur chaque carte figure la typologie, le pays de production, le nom et – très important – la valeur, indiquée par le nombre de verres. La carte de l'exemple, sur laquelle figurent trois verres, coûte trois Unités Monétaires.



**Dé de déplacement:** il y figure des symboles particuliers. On le lance quand on doit se déplacer sur le plateau.

**Dé normal:** il sert à définir le cours du marché.

**Argent:** Nous l'appelons Unité Monétaire. Il sert à acheter les bouteilles de vin.



## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit son pion, prend l'argent de départ (deux cartes de 5 UM pour un total de 10 UM) et une carte-bouteille italienne, française ou espagnole dont la valeur ne dépasse pas 3.

Le pion du voleur doit être positionné sur le plateau là où il est représenté.

Les autres cartes-bouteille doivent être triées par zone d'origine (Italie, Espagne, Nouvelle Zélande etc.) et les tas ainsi créés doivent être placés à côté ou autour du plateau de jeu de la manière suivante:





**Zone de départ des joueurs:** les joueurs se positionnent à au moins deux mètres du plateau et – à un signal convenu – ils lancent leur pion sur le plateau en essayant d'atteindre une case (oui, vous avez bien compris, vous devez lancer votre pion sur le plateau de jeu... et vous devez le faire avec une certaine habileté). Si le pion n'atterrit pas exactement dans une case, il sera placé dans la case la plus proche de la zone d'atterrissage: cette case sera la case de départ du joueur. Si le pion n'atteint même pas le plateau de jeu, le joueur devra alors répéter l'opération jusqu'à ce qu'il y parvienne.

## DÉPLACEMENT

C'est le joueur le plus jeune qui commence (ou, si vous jouez dans un bar, celui qui paie la première tournée).

Le joueur lance le dé de déplacement, selon le résultat déplacera son pion de sa case de départ vers une autre case.

Deux joueurs ne peuvent jamais occuper une même case en même temps. Toutefois, il est possible de passer par une case occupée par un autre joueur, comme nous le verrons bientôt.

Note: étant donné que le monde ressemble à une sphère, un joueur peut sortir du plateau à gauche et réapparaître à droite ou vice versa, en suivant le bon chemin (si je sors du plateau en A je réapparais de l'autre côté en A, si je sors en B je réapparais en B !!!).

Les joueurs ne sont pas obligés de se déplacer mais ils sont toujours obligés de lancer le dé de déplacement.

## Résultats du dé



**Le résultat est l'Avion:** le joueur déplace son pion sur n'importe quelle case du plateau à l'exception des cases «mer».



**Le résultat est la Montgolfière:** le joueur peut se déplacer de quatre cases reliées entre elles, dans n'importe quelle direction.



**Le résultat est le Voilier:** le joueur peut se déplacer de une à trois cases reliées entre elles, dans n'importe quelle direction.



**Le résultat est la Voiture:** le joueur peut se déplacer de une à deux cases reliées entre elles, dans n'importe quelle direction.



**Le résultat est la Moto:** le joueur peut se déplacer d'une case, reliée à la sienne, dans n'importe quelle direction.



**Le résultat est le Verre - Tchin tchin!:** Ah!

C'est la fête dans la case où se trouve le joueur qui a lancé le dé, qui ne peut alors pas déplacer son pion et qui doit – en plus – enlever une carte-bouteille de sa cave. La carte est éliminée du jeu. Si par malchance le joueur n'a pas de carte-bouteille pour fêter l'événement comme il se doit, il est éliminé. Bien entendu il peut toujours implorer un autre joueur de lui vendre ou de lui donner une carte-bouteille...



Passer ou s'arrêter dans une case occupée par un autre joueur: si un joueur passe ou s'arrête dans une case déjà occupée par un autre joueur, il «déloge» ledit joueur qui doit obligatoirement se déplacer dans une case libre de son choix, reliée à celle où il se trouvait. Un tel déplacement peut à son tour générer un événement «déloge» au détriment d'un autre joueur. Les «déloge» peuvent en effet être infinis... Oh pauvres de nous!

À chaque fois qu'un joueur est délogé d'une case il doit lancer le dé : si le résultat est «Tchin tchin!» une bouteille de sa cave tombe par terre, se casse et est éliminée du jeu.

Le voleur ne peut pas être délogé, les joueurs peuvent passer ou s'arrêter sur une case occupée par le voleur.

## ACHETER DU VIN

Quand un joueur arrive sur une case de production de vin (représentée par les bouteilles), il peut utiliser son argent pour acheter le vin de la zone («cartes-bouteille» qui se trouvent, comme nous l'avons vu, dans des petits tas à côté ou autour du plateau). Il prend toutes les cartes de la zone où il se trouve, les passe en revue, choisit celle(s) qu'il préfère et paie à la banque la valeur représentée par les verres figurant sur chaque carte-bouteille.

Le joueur peut conserver les cartes achetées où bon lui semble: dans sa main, dans sa poche, ou dans n'importe quelle micro-cachette que le joueur réussit à se faire pendant le jeu.

L'endroit choisi représentera sa cave.

On peut acheter le nombre de carte que l'on veut par tour, la seule limite étant l'argent à disposition.

## FIN DU TOUR

Quand le joueur s'est déplacé et/ou a acheté du vin, le joueur à sa droite se déplace à son tour et ainsi de suite. Quand tous les joueurs se sont déplacés et ont effectué leurs opérations, le tour se termine et on vérifie alors les conditions de victoire. S'il n'y a aucun gagnant, le jeu continue avec un nouveau tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne.

## VENTE AUX ENCHÈRES, VENTE ET ÉCHANGE DE CARTES-BOUTEILLE

À n'importe quel moment, quand c'est son tour, un joueur peut mettre son vin aux enchères, le vendre, le donner ou implorer les autres joueurs d'échanger le leur, de le vendre ou de le donner.

**Fonctionnement des enchères:** le joueur prend la carte de sa cave, la montre aux autres joueurs, décide d'un prix de départ et... c'est parti pour les enchères!

Le joueur qui offre le plus s'approprie la carte-bouteille mise aux enchères.



## MARCHÉ

Quand le joueur arrive sur une case «Marché», il peut décider de vendre ou d'acheter le vin qui s'y trouve. Il doit d'abord lancer le dé normal pour voir le cours des prix en consultant le tableau MARKET figurant sur le plateau de jeu:

**1 – Down!:** le marché achète et vend à la moitié de la valeur de la carte, arrondi au point inférieur.

**2 ou 3 – Stable, No Change:** le marché achète et vend à la valeur de la carte.

**4 ou 5 – Up!:** le marché achète et vend au double de la valeur de la carte.

**6 - Wow!:** le marché achète et vend au triple de la valeur de la carte.

Le résultat s'applique immédiatement, aussi bien pour les cartes-bouteille qui doivent être vendues que pour celles qui doivent être achetées. Le joueur n'est jamais obligé d'acheter ou de vendre après avoir lancé le dé du Marché.

Certains vins ont tellement de valeur qu'ils ignorent le cours du marché et sont toujours achetés et vendus au double de leur valeur, soit toutes les cartes-bouteille où figurent 4 verres ou plus.

Un joueur peut toujours lancer le dé pour vérifier le cours du marché, même s'il veut vendre un vin spécial qui n'implique normalement pas de lancer le dé du Marché (la valeur pourrait tripler!).

Au début du jeu il n'y a pas de cartes-bouteille sur le marché; il commencera à y en avoir quand les joueurs seront à court d'argent et qu'ils auront vendu leurs premières bouteilles. Les cartes vendues formeront alors un tas qui sera le tas du marché, utilisé pour les quatre cases Marché figurant sur le plateau de jeu.

Il n'y a pas de limites concernant le nombre de bouteilles qui peuvent être achetées ou vendues par un joueur.

**Le voleur:** Au lieu de se déplacer après avoir lancé le dé du déplacement, le joueur peut engager le voleur pour la modique somme de 2 Unités Monétaires. Une fois engagé, le voleur peut se déplacer jusqu'à trois zones reliées entre elles et peut entrer dans une case occupée par un autre joueur, sans le déloger, pour lui voler une bouteille de vin.

**Modalités:** Le joueur qui va être victime du vol prend le dé du déplacement et le cache dans une main. Ce geste furtif doit être fait, tant que faire se peut, sans que les autres joueurs ne le voient. Il montre ensuite ses deux mains, poings fermés, au joueur qui a engagé le voleur. Celui-ci tente alors de deviner dans quelle main se trouve le dé: si il devine il peut choisir et s'approprier une bouteille de vin de la cave du joueur; si il se trompe, il ne se passe rien. Le voleur reste là, prêt à être engagé par un autre joueur à la morale douteuse.

**Argent:** Quand un joueur n'a plus d'argent, il est éliminé, à moins que les autres joueurs ne lui en prêtent...



## FIN DU JEU ET CONDITIONS POUR GAGNER

Le premier joueur qui parvient, à la fin d'un tour à avoir dans sa cave dix cartes-bouteille de dix pays différents gagne la partie.

**Partie courte:** Le premier joueur qui parvient, à la fin d'un tour à avoir dans sa cave six cartes-bouteille de six pays différents gagne la partie.

**Note:** S'il n'y a plus de cartes-bouteille (elles se cassent facilement !), c'est le joueur qui possède le plus de cartes-bouteille qui gagne la partie.

## DÉFINITIONS

**Cartes-bouteille:** elles représentent le vin que les joueurs peuvent acheter, échanger, voler etc. Pour des raisons de place, nous avons été obligés de ne choisir que quelques typologies de vin, notre décision est sans appel et nous la défendrons jusqu'à la dernière goutte. Au fond, si on devait représenter tous les vins du monde entier 10.000 cartes ne suffiraient pas! Mais si tu tiens vraiment à ce que ton vin préféré soit représenté dans ce jeu, écris-nous et on trouvera certainement une solution. Hic!

**Cave du joueur:** l'endroit où sont conservées les cartes-bouteille qu'un joueur achète, vole, échange ou reçoit en cadeau. Ça peut être dans sa main ou dans n'importe quelle micro-cachette que le joueur réussit à se faire pendant le jeu. Mais attention à vos voisins! En effet, le seul moyen pour découvrir ce que cache un joueur dans sa cave est d'engager le voleur pour y jeter un œil... et peut-être lui voler une bonne bouteille...

**Déloger:** quand, lors de son déplacement, un joueur passe ou arrive dans une case où est présent un autre joueur, il le déplace d'une case. Mais ça ne s'arrête pas là: le malchanceux doit aussi lancer le dé de déplacement et si le résultat est «Tchin tchin!» il doit éliminer une carte-bouteille de sa cave! Par ailleurs, si il se déplace dans une case occupée par un autre joueur, il le déloge à son tour... et ainsi de suite, pouvant créer un effet dominos.

**Marché:** Tôt ou tard vous devrez y aller, à moins que vous n'arriviez à convaincre les autres joueurs de vous donner de l'argent. Si vous avez de la chance, vous pouvez vous constituer une vraie fortune!

**Argent:** Pour plus de commodité on l'appelle « Unités Monétaires ». Que dire d'autre sur l'argent ? Ne dépensez pas tout tout de suite.

**Voleur:** Non attends! Je peux tout t'expliquer... ce n'était pas moi!!

**Pour un bon départ:** Mieux vaut s'entrainer à lancer son pion!



## SPIELZIEL

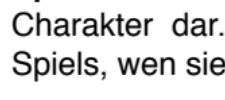
Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Mitgliedern der High Society, die stets einen guten Vorrat an seltenen und edlen Weinen im Keller haben müssen, um damit bei ihren Dinner-Partys anzugeben. So reisen sie kreuz und quer durch die ganze Welt, um die besten Flaschen direkt vor Ort bei den Erzeugern zu kaufen.

## SPIELMATERIAL

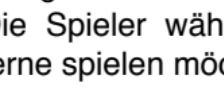
**Spielbrett:** Die Welt ist in Felder unterteilt, die miteinander verbunden sind. Die meisten Felder stehen für Regionen der Welt, die Felder mit Flaschensymbol sind typische Weinbauregionen. Andere Felder stehen für den Markt und die blauen Felder für das Meer.



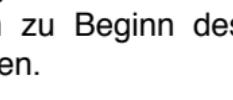
**Spielermarker:** Es gibt 6 Marker, jeder stellt einen Charakter dar. Die Spieler wählen zu Beginn des Spiels, wen sie gerne spielen möchten.



Critic



Femme Fatale



Sporty Girl



Big Man



Collector



Aristocratic

**Dieb-Marker:** Dieser Marker steht für einen weiteren Charakter. Er kommt ins Spiel, wenn ein Spieler ihn im Verlauf des Spiels anheuert. Dafür müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein.



**Flaschenkarten:** Es gibt ungefähr 80 unterschiedliche Karten mit Weinflaschen, die von den Spielern gekauft werden können. Auf jeder Karte sind mehrere Informationen zu Art, Name,



Ursprungsland und Wert des Weins angegeben. Den Wert gibt die Anzahl der Weingläser auf der Karte an – so kostet eine Karte, auf der 3 Weingläser abgebildet sind, 3 Geld.



**Bewegungswürfel:** der hat spezielle Symbole und wird gezogen, wenn man sich auf dem Brett bewegen muss.

**Normaler Würfel:** dient zur Ermittlung von Markttrends.

**Geld:** wir nennen es Währungseinheit. Es wird verwendet, um Weinflaschen zu kaufen.



## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler wählt einen Charakter-Marker, erhält das Geld (2 Stücke von 5) und eine Flaschenkarte seiner Wahl mit einem Wert unter 3 zwischen italienischen, französischen oder spanischen Flaschenkarten gewählt. Der Dieb Charakter wird auf den Bereich der Karte gelegt, auf dem sein Bild gezeigt wird. Die übrigen Flaschenkarten werden nach Region aufgeteilt (Italien, Spanien, Neuseeland usw.). Die so entstandenen Stapel werden anschließend folgendermaßen neben oder um das Spielbrett herum platziert:





**Startbereich der Spieler:** Die Spieler stellen sich etwa zwei Meter entfernt vom Brett auf und werfen dann, auf ein gemeinsames Zeichen hin, ihren Marker auf das Brett. Dabei versuchen sie, so nahe wie möglich an ein gewünschtes Feld zu kommen. (Ja, ihr habt richtig verstanden: Die Spieler WERFEN den Marker möglichst geschickt auf den Spielbereich). Fällt der Marker nicht auf ein Spielfeld, wird er auf das nächstmögliche Feld gelegt und startet dort. Misslingt der Wurf komplett, dürfen die Spieler ihren Startwurf auf das Spielbrett so oft wie nötig wiederholen.

## BEWEGUNG

Der jüngste Spieler (oder in einer Bar auch gerne der Spieler, der die erste Runde ausgibt) beginnt das Spiel.

Der Spieler wirft den Bewegungswürfel, so wird bestimmt, ob und wie weit der Marker von seinem Startfeld auf ein anderes Feld bewegt wird.

Es kann immer nur ein Marker auf einem Feld sein, es ist aber möglich, über ein besetztes Feld hinwegzuziehen.

Hinweis: da die Welt eine Kugel ist, kann ein Spieler die Karte links verlassen und rechts wieder erscheinen oder umgekehrt.

Die Bewegung ist nicht zwingend, der Bewegungswürfel muss aber immer geworfen werden.

## Ergebnisse



**Flugzeug:** Der Spieler kann den Marker auf ein beliebiges Feld bewegen, ausgenommen sind Meerfelder.



**Heißluftballon:** Der Spieler kann sich bis zu 4 verbundene Felder in beliebiger Richtung bewegen.



**Segelboot:** Der Spieler kann sich bis zu 3 verbundene Felder in beliebiger Richtung bewegen.



**Auto:** Der Spieler kann sich bis zu 2 verbundene Felder in beliebiger Richtung bewegen.



**Motorrad:** Der Spieler kann sich auf eines der verbundenen Felder in beliebiger Richtung bewegen.



**Glas - Zeit zum anstoßen!:** Der Spieler schmeißt auf seinem Feld eine große Party! Sein Marker bleibt liegen und der Spieler muss eine seiner edlen Weinflaschen öffnen und einen Toast aussprechen, indem er eine seiner eigenen Weinkarten abwirft. Die Karte kommt aus dem Spiel. Ist der Spieler in der unglücklichen Lage, keine Weinkarten zu besitzen, um das Event zu feiern, scheidet er aus. Er kann aber natürlich den anderen Spielern eine Flaschenkarte abkaufen oder sie darum anleihen!



## Bewegung und besetzte Felder

Bewegt sich der Marker eines Spielers über ein besetztes Feld oder bleibt dort stehen, wird der andere Marker "verscheucht" und muss auf ein anderes verbundenes (seiner Wahl) Feld bewegt werden. Diese Aktion kann dazu führen, dass dort erneut "verscheucht" wird, falls das Feld ebenfalls besetzt ist usw. Jedes Mal, wenn ein Spieler "verscheucht" wird, muss der betroffene Spieler würfeln. Bei einer 1 ist es "Zeit zum anstossen!" Eine der wertvollen Flaschen im edlen Weinkeller des Spielers ist leider heruntergefallen und zerbrochen. Die Weinkarte, die der Betroffene selbst wählt, kommt aus dem Spiel.

Der Dieb kann niemals "verscheucht" werden, die Spieler können sich immer in einem vom Dieb eingenommenen Feld bewegen oder anhalten.

## WEIN KAUFEN

Landet der Marker auf einem Weinerzeuger-Feld, das durch das Flaschensymbol gekennzeichnet ist, kann der Spieler dort mit seinem Geld Wein kaufen. Dieser befindet sich in den Stapeln neben dem Spielbrett bei der entsprechenden Weinregion. Der Spieler kann alle Flaschenkarten aufnehmen und sie sich ansehen. Dann entscheidet er, welche und wie viele er davon kaufen möchte. Er zahlt den in Weingläsern angegebenen Wert auf der Karte an die Bank. So baut sich jeder Spieler nach und nach den Weinkeller seiner Träume auf. Ihr könnt die Karten auf der Hand halten, sie in der Tasche verstecken oder sie verdeckt neben das Spielbrett legen. Ein Spieler kann beliebig viele Weinkarten auf einmal kaufen, sofern er über genügend Geld verfügt.

## ENDE DER RUNDE

Hat ein Spieler den Marker bewegt und/oder Wein gekauft, ist der Spieler rechts von ihm an der Reihe, bis sich alle Spieler bewegt haben oder an der Reihe waren und die Runde endet. Nun wird die Siegbedingung überprüft. Gibt es noch keinen Sieger, folgt die nächste Runde, bis irgendwann ein Sieger feststeht.

## FLASCHENKARTEN VERSTEIGERN, VERKAUFEN UND TAUSCHEN

Der Spieler kann jederzeit in seinem Zug Wein versteigern, verkaufen, tauschen oder abgeben. Es ist auch möglich, andere Spieler um ihren Wein zu bitten. Ablauf einer Versteigerung: Der Spieler zeigt den anderen Spielern die entsprechende Flaschenkarte und nennt einen Startpreis. Nun folgt die Versteigerung, der Spieler mit dem höchsten Angebot erhält die Flasche!

## MARKT

Landet ein Marker auf einem Marktfeld, kann der Spieler dort Wein vom Markt kaufen oder an den Markt verkaufen. Dazu wirft er den Marktwürfel, um den aktuellen Preistrend zu ermitteln. Dieser steht in



der MARKTTABELLE, die auf dem Spielbrett aufgedruckt ist:

**1 – Down!:** Der Markt kauft und verkauft den Wein zum halben Wert der Karte, abgerundet.

**2 oder 3 – Stable, No Change:** Der Markt kauft und verkauft zum normalen Wert der Karte.

**4 oder 5 – Up!:** Der Markt kauft und verkauft zum doppelten Wert der Karte.

**6 – Wow!:** Der Markt kauft und verkauft zum dreifachen Wert der Karte.

Das Ergebnis wird sofort beim Kauf oder Verkauf von Flaschenkarten angewendet. Der Spieler ist nicht verpflichtet, etwas zu kaufen oder zu verkaufen, auch wenn der Würfel geworfen wurde.

Einige Weine sind jedoch so wertvoll, dass sie Markttrends ignorieren und immer zum doppelten Wert ihrer Karte gekauft und verkauft werden (alle Karten mit einem Wert von 4 oder höher). Der Spieler kann den Würfel trotzdem werfen, um den Markttrend zu ermitteln, auch wenn Wein verkauft wird, der nicht dem Trend unterliegt. Es gibt schließlich die Möglichkeit, mit dem Würfel den dreifachen Wert zu erreichen.

Flaschenkarten gelangen auf den Markt, sobald den Spielern das Geld ausgeht und sie beginnen, ihren Wein zu verkaufen.

Flaschenkarten, die von Spielern verkauft werden, bilden einen eigenen Stapel und gelten als Marktware. Sie sind nur bei den 4 Marktfeldern auf dem Spielbrett verfügbar. Ein Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Flaschenkarten kaufen oder verkaufen.

**Der Dieb:** Hat ein Spieler den Bewegungswürfel geworfen, kann er für 2 Geld den Dieb anheuern, anstatt seinen eigenen Marker zu bewegen. Wurde der Dieb angeheuert, kann dieser sich um 3 verbundene Felder weiterbewegen. Landet er auf einem Feld, das von einem gegnerischen Charakter besetzt ist, kann er dort eine von dessen edlen Weinflaschen stehlen. Die "Verscheuchen"-Regel gilt für den Dieb nicht.

**Ablauf:** Der Spieler, der vom Dieb bedroht ist, nimmt sich den Würfel und versteckt ihn so, dass die anderen nicht sehen können, in welcher Hand er den Würfel hält. Der Spieler, der den Dieb angeheuert hat, rät nun, wo der Würfel ist – rechts oder links? Rät er richtig, wählt er selbst eine der Weinflaschen des betroffenen Spielers und nimmt sie an sich. Rät der Spieler falsch, geschieht nichts.

Der Dieb bleibt an Ort und Stelle, bis ein weiterer moralisch zweifelhafter Spieler ihn anheuert!

**Geld:** Hat ein Spieler kein Geld mehr, scheidet er aus. Außer natürlich, die anderen Spieler leihen ihm etwas ...

## SPIELENDE UND SIEGBEDINGUNG

Der erste Spieler, der am Ende jeder Runde, mindestens zehn Flaschenkarten aus zehn unterschiedlichen Ländern gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



**Kurzes Spiel:** Der erste Spieler, der am Ende jeder Runde, mindestens sechs Flaschenkarten aus sechs unterschiedlichen Ländern gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

**Hinweis:** wenn es keine Flaschenkarten mehr gibt (sie werden einfach gebrochen!), gewinnt der Spieler mit den meisten Flaschenkarten.

## BEGRIFFSERKLÄRUNG

**Flaschenkarten:** Sie stehen für den Wein, den die Spieler kaufen, tauschen, stehlen usw.

Da der Platz auf dem Spielplan begrenzt ist, sind nicht alle Weinsorten der Welt im Spiel. Es gibt weltweit mehr als 10.000 Weinsorten, also mussten wir eine Auswahl treffen. Diese ist völlig willkürlich und folgt nur unseren subjektiven Kriterien!

Falls ihr eure ganz speziellen Lieblingsweine aber unbedingt im Spiel haben möchtet, schickt uns doch eine E-Mail und vielleicht finden wir ja einen Weg, das möglich zu machen. Hicks!

**Weinkeller der Spieler:** Das ist der Ort, wo alle Flaschenkarten landen, die von den Spielern gekauft, gestohlen, erhalten oder getauscht wurden. Ihr könnt eure Flaschenkarten auf der Hand halten, sie in eine Tasche stecken oder sie verdeckt irgendwo auf dem Tisch ablegen. Die einzige Möglichkeit, genau zu wissen, welche edlen Weine ein Spieler hortet, ist das Anheuern des Diebes. Seht euch die Karten des Gegners genau an und mit etwas Glück bekommt ihr ja eine davon.

**Verscheuchen:** Landet ein Spielermarker auf einem besetzten Feld oder bewegt sich darüber hinweg, muss der andere Spieler den Marker auf ein anderes verbundenes Feld bewegen und evtl. andere Marker verscheuchen, die sich dort befinden. Außerdem muss er den Bewegungswürfel werfen, wobei es vielleicht ZEIT ZUM ANSTOSSEN wird und er eine Flasche verliert. Dasselbe gilt für die anderen Spieler, wenn ihre Marker sich neben verscheuchten Markern befanden, es kann also ein Ketteneffekt entstehen.

**Markt:** Dort werdet ihr früher oder später vorbeischauen, wenn ihr Geld braucht, außer ihr überzeugt einen anderen Spieler davon, euch welches zu leihen. Wenn ihr im richtigen Moment dort seid, könnt ihr gutes Geld machen.

**Geld:** Wird im Spiel einfach Geld genannt. Was soll man sonst noch dazu sagen? Gebt nicht alles auf einmal aus!

**Der Dieb:** Moment, ich kann das erklären ... Ich war's nicht!

**Und hier noch ein kleiner Tipp für einen guten Start:** Übt erst einmal das Werfen des Markers auf das Spielbrett!

## CREDITS

### Design, Map&Cards

Sergio Schiavi

### Rulebook&Videos

Carlo Riccobono

### Characters

Paola Franconeri

### Strategic Operations

Michela Pollone

### Game prototype, playtests organization and support

Ada Varetto

### Pawns lay-out

Piergiorgio Lovera

### Rules revision

Massimiliano della Rovere, Michela Pollone,  
Giovanni Maccioni, Fabia Falcone, Giuseppe Tamba,  
Luca Broglio.

### Translation

English: Rachele Casarotto

Deutsch: Frank Thuro

Français: Claire Dubos

### Playtester

Fabia Falcone, Giacomo Rizzo, Andrea Schiavi,  
Carlo Riccobono, Roberto Bella, Roberta Cotroneo,  
Gabriele Barbero, Ada Varetto, Luca Ceschin,  
Rossella Pettoruto, Lucia D'Elia, Massimo Dutto,  
Stefania Brawand.

Special thanks for the strong and substantial support  
to **Luca Broglio, Andrea Casalegno, Nicola Contardi**, to my favourite Nebbiolo wine and, of course, to **Aurora Meccanica** and **Si-Vu-Plé**.

A very special thank to **Andrea of ROSSORUBINO**, for his competence and patience in explaining me the secrets of wine bottles...

**bottles**