

Stonemaier Games Presents

TUSCANY

托斯卡尼

擴展葡萄酒莊園的世界

designed by Jamey Stegmaier, Alan Stone, & Morten Monrad Pedersen

翻譯／排版：Roger Matthews

art by Beth Sobel

托斯卡尼是一款葡萄酒莊園的擴充集合：可以由先前的贏家決定下次加入哪些部分擴充到葡萄酒莊園遊戲中的一款策略類型的釀酒遊戲。

你將如何敘述在這建立托斯卡尼地區中最成功的葡萄酒莊園背後精彩故事呢？

玩家人數：1-6 適合年齡：14或以上 遊戲時間：60-120分鐘

打開托斯卡尼的任何擴充配件之前，請先閱讀本規則說明書



托斯卡尼是一款具有繼承式風格的遊戲擴充，意思是指盒內的每款擴充，都可以被先前的贏家來打開（“開瓶”）並加入遊戲中。當托斯卡尼的所有擴充都被“開瓶”後，你可以選擇用這樣的方法跟不同的朋友重新遊玩，或是用不同的方式跟相同的朋友再次探訪托斯卡尼的世界。

有些人喜歡在打開新的遊戲時，做遊戲配件的確認。我們並不阻止這樣的行為，因為托斯卡尼是一款設計在葡萄酒莊園的探詢與拓展的經驗分享上的遊戲。如果你發現某些配件缺少在遊戲盒中，請在我們的網站中填寫申請，我們將盡快地為你補上缺少的配件。

stonemaiergames.com/replacement-parts

打開托斯卡尼擴充

當你成為托斯卡尼地區中最成功的葡萄園主人時，你將會訴說著什麼樣的故事呢？

如何使用托斯卡尼擴充

1. 如果你是剛進入葡萄酒莊園的世界，在遊玩托斯卡尼擴充之前，建議請先玩過幾次基本版。如果你是玩過第1版的基本版玩家，也請先更新為第2版或先體驗完整的第二版基本版。托斯卡尼是可以完全相容於所有版本的葡萄酒莊園。
2. 在適當的時間、一杯好酒已備妥時，在經歷過另一次葡萄酒莊園遊戲後，贏家將決定第1階段的擴充中，哪些擴充將加入（“開瓶”）下一次的遊戲體驗。我們建議至少玩過1-2次第1階段的擴充後，再由最近的贏家選擇開瓶其他擴充。請記得，在遊戲的一開始時，必須清楚說明這次遊戲中加入了哪個新的擴充。
3. 當所有第1階段擴充都被開瓶並體驗過後，由最後一次的贏家，以相同方式選擇加入第2階段其中一個擴充。當所有第2階段擴充都體驗過後，依序再選擇加入第3階段的擴充使用。我們建議在第2階段或第3階段選擇加入新的擴充前，都能有2-4次的遊戲經驗。

當所有個擴充都被開啟後，前一次的勝利玩家可以選擇哪個第3階段的擴充將被加入到遊戲中（如果有的話，請看右下角的注意事項）。你也可以選擇將所有托斯卡尼擴充放回遊戲盒中，由第一階段的擴充重新開始。這個擴充允許玩家們在每個階段以不同順序的加入葡萄酒莊園中，以及與新的玩家們遊戲時，提供一個新的擴充開啟順序。

請查閱第24頁以獲得更多不同的擴充加入機制。

第1階段	頁數
爸媽的資助	4
資產配置	5
贊助者的秘密任務	6
高級訪客來訪	7

第2階段	頁數
新訪客來訪	8
延伸圖板擴充 (1號面)	9
特殊工人	12
新設施 (需搭配延伸圖板)	14

第3階段	頁數
黑手黨	15
果園	16
起司	18

☆☆☆	
自動機	20

注意

第1階段跟第2階段的擴充，不屬於模組化部分：意即當你開啟了新個擴充時，在往後的每次遊戲中，這個擴充將必須被加入。然而，第3階段的擴充皆為模組化：每場的遊戲中，只能從其中選擇一個擴充（或不選擇第3階段的任何擴充）加入遊戲。例如你選擇加入起司擴充，則必須將第1與第2階段擴充全部加入，但不能加入黑手黨擴充或果園擴充。

設計師的小筆記

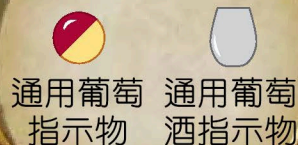
不像其他遊戲依照一定的順序逐一加入擴充的方式，我們基於其他的原因，對於脫斯卡尼的設計有些不同。

托斯卡尼包含了很多擴充，如果玩家將所有擴充一次全部加入遊戲中，這將會是一場壓倒性的挫敗經驗（所以，請別這麼做！）。採用一場加入一個擴充的方式，可以讓玩家熟悉每個擴充的細微之處。

在多次的遊戲經驗後，玩家們熟悉了每個擴充，因此加入新的擴充時將不會擊跨玩家對遊戲樂趣的體驗。

在閱讀此規則書時，所有擴充規則都是公開的，但我們建議你可以先予以保留到啟用該擴充時閱讀，以增加驚喜度。

新圖示



葡萄酒莊園二版更新

提升並擴展葡萄酒莊園：一款讓你打開托斯卡尼偉大釀酒之路的策略遊戲。

二版葡萄酒莊園規則

如果你是使用第一版葡萄酒莊園的玩家，在併入托斯卡尼擴充之前，有些規則你必須先知道。

更新配件

1張快速參考表
6個大工頭米寶
30個葡萄與葡萄酒指示物
1張玩家圖板用貼紙
11更新訪客卡

夏季訪客

藝人Entertainer
勤雜工Handyman
供應商Vendor
導遊Tour Guide
新手導遊Novice Guide
(沒有任何訪客卡會觸發品酒坊功能)

冬季的訪客

導師Mentor
榨酒專家Crush Expert
榨酒員Crusher
未認證酒類學家Uncertified Oenologist
萬事通Jack-of-All-Trades

新圖示

➡
單向
轉換

£5
剩餘
款項

概述

以下是二版葡萄酒莊園的規則更動摘要：

大工頭

遊戲開始時，玩家使用1個大工頭跟2個一般工人。工頭使用方式類似一般工人，但工頭可以擺放在已經放滿工人的行動區域中（此能力無法使用在個人圖板的行動區域上如牛梨）。只有當讓這個大工頭站在空的行動區域上時，才能獲得額外行動獎勵。（遊戲中工人總數最多為6人）

釀酒

原本的釀造葡萄酒的行動，現在改為“釀造最多兩桶葡萄酒”行動。依據你的葡萄壓榨桶的葡萄來釀造葡萄酒（可以釀造不同的葡萄酒）。這個行動的獎勵則改為可以額外多釀造一桶葡萄酒。

起始玩家標記

遊戲一開始，隨機選擇一名玩家拿取起始玩家標記，由他開始選擇起床時間，其他玩家依照順時針方向選擇起床時間。

牛梨

當你建造牛梨之後，你可以在夏季或冬季時，放置一個工人在上面來執行一個“種植”或“拔出”行動。（當使用延伸圖板擴充後，可以在任何季節執行。）

不再使用友善規則

我們將允許玩家可以放置工人在行動區域的獎勵空格上，即使他無法執行這個獎勵行動。

遊戲目標

葡萄酒莊園是一款主要以釀酒為主的遊戲。玩家也能透過以下方法得分：打出訪客卡、有品酒坊的葡萄園導覽、有風車時的葡萄樹種植，但主要得分方式還是釀酒完成訂單。

在托斯卡尼擴充中，將有更多方式可以增加你的葡萄酒莊園主人的名聲（得分）。你可以透過幾個方式建造及改良你的酒廠：購買與銷售部分資產，滿足贊助者們的需求、擴

展你的影響力，以及其他更多方法。雖然釀酒完成訂單依然是遊戲得分的主要部分，但我們希望當你在解鎖並使用擴充時，能將格局想的更大。

遊戲結束與得分

遊戲結束條件依然為一位玩家得分到達或超過20分時的該年冬季後結束。然而，在托斯卡尼擴充中，將沒有得分上限的限制。



爸媽的資助

你最親愛的父母親贈與你一筆費用，幫助你進入這個釀酒的世界：
一些葡萄樹卡、訂單、訪客卡、資金，以及設施的混合資源組合。

介紹

爸爸媽媽卡帶來了非對稱性的遊戲起始資源。玩家將不會拿取基本版給予的工人、手卡與資金的組合作為起始資源，取而代之的是，每位玩家依照持有的爸媽卡所指定的獨特資源組合開始遊戲。

設置

在隨機選擇起始玩家後，混洗媽媽卡，並正面朝上發給每位玩家1張媽媽卡；接著混洗爸爸卡，同樣正面朝上發給每位玩家1張爸爸卡。

每張媽媽卡上都給予2個一般工人，玩家依據卡片上的指示，抽取對應卡片，形成起始手牌。請在拿取爸爸卡的資源前完成抽取手卡。

每張爸爸卡給予玩家1個大工頭，而且多半都會給予一定的起始金額。爸爸卡也給予玩家一個2擇1的選擇：起始設施或者更多資金。由起始玩家開始，順時針依序拿取他們的選擇。有些爸爸卡會提供一個額外的一般工人或1分得分給玩家選擇。

在所有玩家拿取媽媽及爸爸卡上的起始資源後，將爸媽卡棄掉，放回遊戲盒中，它們只在一開始提供設定起始資源而已。

遊戲配件清單

18媽媽卡

18爸爸卡

給初學者的建議

新的玩家對於起始資源要選擇設施還是額外金額，將感到困惑。如果這是一個基本設施：一個棚架、灌溉系統、牛梨，或中型酒窖，則建議玩家選擇設施；如果是一個較進階的設施：一個村舍、風車或品酒坊，則建議玩家不選擇這些設施，改拿取額外資金。

範例

你獲得以下的媽媽卡及爸爸卡：



卡片美術：Dann May

因此，你將會獲得以下起始資源：兩個一般工人，一個大工頭，一張葡萄樹卡，一張夏季訪客卡，一張訂單卡， $\text{€}1$ ，以及風車設施或額外 $\text{€}5$ 。

進階的選用規則

一些玩家可能傾向讓每位玩家抽取兩張媽媽及兩張爸爸卡，並從中各選擇一張。

設計師的小筆記

媽媽卡與爸爸卡在設計上並不是用來替玩家選擇遊戲策略的，但能給予玩家在遊戲的前幾年有不同的優先策略，讓玩家們能在遊戲中有不同的行動考量。

印有牛梨設施或中等酒窖的爸爸卡上的可選擇額外起始金額，相較於其他爸爸卡的金額還高，這是因為牛梨與中型酒窖，比起其他設施，將在遊戲的第三年之後，實用性才有顯著提升。

策略小技巧：

除非你想要採取一個與爸爸卡上給予的設施完全不同的策略，否則選擇免費獲得設施永遠是較有效率的策略。它不只比額外選擇的資金價值更高，而且能幫你省去在遊戲中放置一個工人來建造它。

資產配置

你巡視了你的廣闊葡萄園並突然瞭解到你並不需要所有的葡萄園，所以你打算將它們出售換取現金，用來做更好的資金運用。

遊戲配件清單 18葡萄園資產板塊 (每種6個)

1 “出售至少一種葡萄或翻面一張資產板塊”板塊

遊戲過程

葡萄樹卡現在將改種植於尚未出售的葡萄園資產板塊上，葡萄樹卡的總價值變更為不能超過資產板塊上顯示的最高價值，而非基本版的最高價值6。

當你選擇“出售至少一種葡萄或翻面一張資產板塊”的行動時，你可以選擇出售一個沒有種植任何葡萄樹的面朝上資產板塊。獎勵的額外①將開放於2人遊戲中。你獲得資產板塊下方顯示的金額後，將板塊翻面。

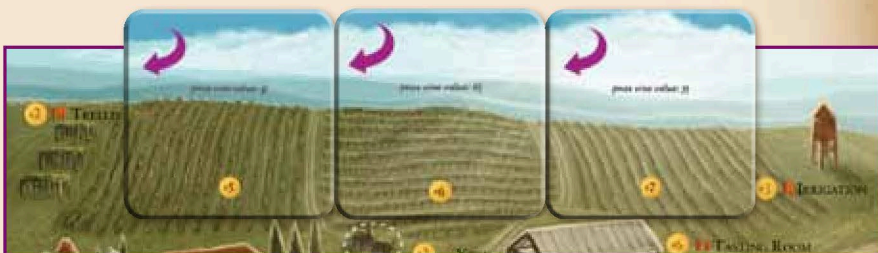
如果你沒有未翻面（未出售）的葡萄園，你將不能種植任何葡萄樹。訪客卡中提到的資產，是指當下你所擁有的葡萄園。你可以放置一個工人在“出售葡萄或翻面資產”的行動區域並付出對應的金額，將葡萄園資產再次買回（翻回正面）。買回後，該葡萄園將可以重新用來種植葡萄樹。

介紹

將葡萄園資產出售，是一種從無用的葡萄園中快速賺取資金的方法。這能讓玩家在早期利用這些現金購買設施或雇用更多工人，如果時機適合，還能为玩家帶來1或2分得分。

設置

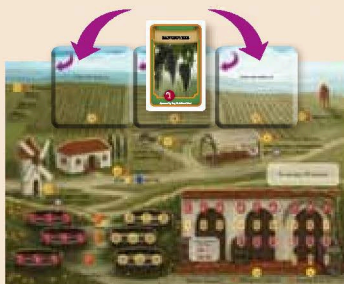
每位玩家拿取三片葡萄園資產板塊：⑤，⑥，以及⑦，將葡萄園面朝上（不是SOLD的那面）覆蓋於玩家圖板上的葡萄園。另外，將“出售至少一種葡萄或翻面一張資產板塊”板塊覆蓋遊戲主圖板上“出售葡萄”行動。



範例

你想要將一片葡萄園資產板塊翻面並獲得一些資金，所以你將一位工人放置到“出售至少一種葡萄或翻面一張資產板塊”行動區域上，並選擇一片沒有種植任何葡萄樹的資產板塊翻面。

在翻面⑤資產板塊時，
玩家将塊所示如下。



你不再擁有這個資產，但你可以執行“翻面一塊資產板塊”並付出⑤後，將板塊翻回正面。



策略小技巧

請審慎選擇你要出售的葡萄園資產，因為你將會盡量避免多花費一個工人執行買回（翻回）資產的動作。

在出售第一個資產之前，不妨嘗試多抽幾張葡萄樹卡，來幫助你決定在本次遊戲中的葡萄酒種植與銷售策略。

設計師的小筆記

我們最常會收到的玩家反應之一，就是在遊戲初期，資金非常緊縮，而後期卻異常寬鬆。這個資產配置的擴充的設計，就是在盡量避免這兩個問題發生。

贊助者的秘密任務

當你在創造葡萄酒莊園的名聲時，你開始將眼光放到這些有錢的顧客們：讓他們品嚐一瓶好酒或滿足他們給予的特別挑戰來贏得名聲

介紹

贊助卡為玩家帶來了遊戲過程的短期目標追求，同時也提供了整體策略的部分調整。在遊戲過程中，你無法抽取更多的贊助卡，同時贊助卡也不會計入你的手牌上限。

設置

隨機混洗贊助卡，並且面朝下給予每位玩家一張贊助卡。你可以檢視拿到的贊助卡內容。贊助卡的正面是畫有銅板放置於桌面上，並印有手寫的秘密任務的那面，而背面則是印有相同贊助者肖像那面。

遊戲過程

啟動贊助卡就如同完成一張訂單的行動一樣：執行“完成葡萄酒訂單”的行動時，棄掉酒窖中價值為5或更高的葡萄酒（葡萄酒的種類沒有指定）後，獲得③，將贊助卡的背面（有肖像畫那面）朝上，放在個人圖板的下方左邊，直到你完成贊助卡指定的任務。

你已經啟動了贊助卡後，在遊戲結束時，如果你完成了這個秘密任務，你可以獲得額外的②（只有你能單獨獲得這個分數，其他玩家不能為此加分）。如果這個秘密目標與其他玩家有關，則關連性是允許的。

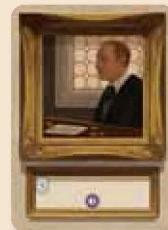
遊戲配件清單

9 贊助卡

範例：一張未啟動贊助卡



一張已啟動贊助卡的範例：



範例



這是一個贊助卡的範例，上面印有一個秘密任務。你不需要跟其他玩家比較你買了多少個設施，在遊戲結束時，如果你已經啟動了這張贊助卡，並且在你的圖板上建設了至少6個設施，則你會得到②。



這是一個與其他玩家有關連性的秘密任務贊助卡範例。在遊戲結束時，如果你是所有玩家中，在葡萄園中種植了最多葡萄樹卡的玩家（或是種植最多的玩家之一），你將獲得②。

策略小技巧

你不應該優先完成贊助卡上的訂單，因為你將無法因為完成這個訂單而在一年結束後獲得剩餘款項。但如果是接近遊戲結束的階段，即使你無法達成這個贊助卡的秘密任務，完成贊助卡上的訂單來獲得額外得分，也會是個好主意。

設計師的小筆記

贊助卡的目的是讓玩家們在遊戲初期時，若需要一些方向時，能給予一些目標來達成，也能鼓勵玩家提早開始釀酒，以及為遊戲結束增加額外得分。

高級訪客來訪

當初次造訪的旅客成為老顧客時，他們也順便帶來了
新學到的技術並佳惠你的葡萄園發展及茁壯。

遊戲配件清單

15夏季高級訪客卡
15冬季高級訪客卡

介紹

高級訪客卡與原本訪客卡的區分在於卡片正面的外框（而背面則與原本版的冬季或夏季訪客卡無異），而所有高級訪客卡獲得與使用規則，與標準版相同。卡片或規則提到訪客卡時，同樣也包含高級訪客卡。

設置

將高級訪客卡加入原本的訪客卡中混洗。

遊戲過程

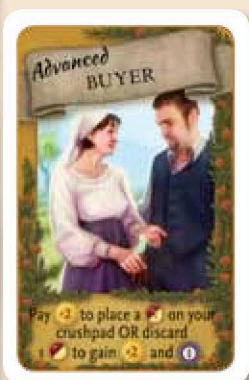
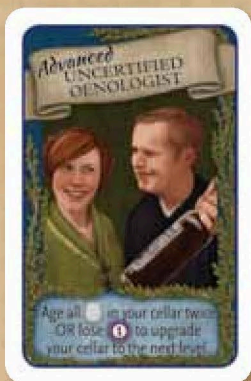
一些高級訪客卡帶來了新的機制與選擇：

範例

許多高級訪客提供兩種不同的選用條件，並用“或”區隔，以便讓玩家能擇一執行。這是給予玩家完全獨立的選擇條件。

例如：在這個例子中，你可以選擇（1）讓酒窖中的所有葡萄酒熟程度加2；或者（2）失去①來建造更大的酒窖。

所有能讓你訓練一位新工人的訪客卡，除非卡片上有特別說明，否則訓練出來的工人，當年度無法使用。在訪客卡上的這個圖示表示“任一工人”。



幾位高級訪客可以讓你付出少許金額，購入（放置）價格為1的一種葡萄到葡萄壓榨桶之中——這不是從你的葡萄園中採收葡萄，就像你直接從市場上買進葡萄一樣。而同時你的壓榨桶中，價格為1的指示物放置槽也必須是有空位才能使用這個能力。

幾位高級訪客給予玩家在建造特定花費的設施時，有一些獎勵。而這些獎勵會在建造設施時給予明確的花費折扣獎勵。以左邊高級訪客卡為例，當你建造風車、品酒坊，或大型酒窖時，鐵匠將給你①額外得分。

新圖示


一張任何一種卡片

進階的選用規則

你可以選擇不將全部的標準版訪客卡與高級訪客卡混洗，改為移除所有標準版訪客卡，除了以下的訪客卡：藝人(Entertainer)、勤雜工(Handyman)、園藝學家(Horticulturist)、志工(Volunteer Crew)、小販(Peddler)、供應商(Vendor)、促銷員(Promoter)、導師(Mentor)、演講嘉賓(Guest Speakers)、商隊(Caravan)、採收專家(Harvest Expert)、旅店老闆(Innkeeper)、萬事通(Jack-of-All-Trades)。

將這些標準版訪客卡加入高級訪客卡中混洗，在未來的遊戲中使用。

設計師的小筆記

在標準版的遊戲中，有些訪客只在初期對玩家有幫助，而有些則是在後期。高級訪客卡的目的是不論在遊戲初期、中期或後期，都能對玩家直接提供有效的幫助。

新訪客來訪

文字已經無法形容你美麗的葡萄園！因此，有著特殊技能的新訪客，從世界各地慕名來到你的莊園中。

介紹

一些新訪客卡將為標準版遊戲中帶來某些規則的打破，開闢了更開放多元性的策略。

設置

將新訪客卡混洗入原本的訪客卡片堆中。

遊戲配件清單

16 夏季新訪客卡

16 冬季新訪客卡

範例以及清楚說明

培育者(Cultivator)：種植1  在葡萄園裡，即使這款葡萄園的葡萄樹已經達到最大值。這是一個在葡萄樹種植上，忽略最大值的一次性規則例外。這也表示，在往後的回合中，你不能繼續種植葡萄樹在這個超過最大值的葡萄園中。

經理(Manager)：選擇一個前面季節的行動一次（沒有行動獎勵，也不需要放置工人）。可以選擇前面所有季節的任何行動，即使該行動區域已被放滿。

激勵者(Motivator)：所有玩家可以拿回他們的大工頭，每位對手這麼做的話，你可以獲得 ①。如果有對手已經在這個季節pass的話，那麼他將不能拿回他的大工頭。

組織者(Organizer)：將你的  移動到其他空的起床順位，獲得上面的獎勵，然後這個季節pass。當你使用組織者卡片pass這個季節的話，你的公雞指示物會停在你選擇的新起床順位上。在延伸圖板上，你可以選擇起床表上的第一列（如果未被其他公雞佔住的話）。

規劃者(Planner)：放置一個工人到之後的季節中一個行動區域上，在該季節時，你優先於玩家依照順位執行行動前，先執行這個行動。因此，假如你放置一個工人到“完成一張葡萄酒訂單”行動區域上，你將優先於所有玩家依照起床順位執行冬季行動之前完成一張訂單。舉例來說，如果你是第一起床順位的玩家，你將先執行之前的規劃者行動，然後再執行你的一般回合行動。這張卡片只會用於圖板上的行動區域。

製造商(Producer)：付出 ② 來從其他行動區域中，回收2 ，你今年可以再次使用他們。“其他行動區域”是指除了你執行行動格上而打出製造商訪客卡的工人之外的任何一個行動區域。收回工人會讓原本的行動區域再次開放給你與其他玩家使用。

佃農(Sharecropper)：種植1 ，即使沒有所要求的設施；或拔出摒棄掉1  來獲得 ②。這張卡片讓你忽略葡萄樹卡上的設施需求，直接種植這張葡萄樹卡—使用這張佃農訪客卡的能力讓你不需要先建設棚架或灌溉系統便可以種植 。

發酵學家(Zymologist)：釀造價值4或更高的2 ，即使你沒有擴大建造你的酒窖。因此，如果你打出這張卡片來釀造一個價值5的紅葡萄酒，即使你沒有中型酒窖，你依然可以放置一個葡萄酒指示物到價值5的酒窖位置上。如果這個葡萄酒因熟成而超過價值6時，你必須依序建造中型及大型酒窖。（你不能跳過中型酒窖而直接建造大型酒窖。）

遊戲過程

一些新訪客為遊戲加入了新的機制與選擇：

銀行家(Banker)、**進口商(Importer)**、**激勵者(Motivator)**、**政府官員(Governor)**、**騙子(Swindler)**：當你打出這些卡片時，它們依照卡片上的敘述，給予其他玩家一個選擇。每位玩家依照起床順序作決定。

農場經營者(Agriculturist)、**設計師(Designer)**、**種植者(Grower)**：這些卡片文字敘述中都會有“然後，如果”(Then, if)，你必須先要能執行第一個動作，然後假如你滿足“如果”的要求，則能得到額外獎勵。

（種植者：種植1 ，然後，如果你種植總數至少6 ，你可以獲得 ②）

品酒人(Taster)：品酒人需要你棄掉自己酒窖中最有價值的1個葡萄酒指示物，來額外獲得 ②。



延伸圖板

你已經盡可能地發展你的葡萄酒莊園了！現在，是時候在四季中增加更多這片土地上的行動與影響力。

遊戲配件清單

1 遊戲圖板

36 影響力指示物(★)
每位玩家6個

新的概念

四個季節工人放置機制

調整行動區域獎勵

起床表延伸

灰色“任一卡片”圖示

影響力地圖

交易行動區域

出售葡萄酒行動區域

分數軌延伸

一年結束後的準備與起床選擇

介紹

為什麼我們需要把圖板變得更大呢？嗯，這跟圖板大小無關，是我們想要藉由增加春季與秋季的工人擺放機制，以提高遊戲的豐富性。

設置

將延伸圖板放在遊戲中央，用以取代原來的遊戲圖板。確認延伸圖板使用的是1號這面；2號這面的右上角有橘色卡片堆放置區域—那是用來使用新設施擴充（我們將在體驗幾場1號圖板後才會解鎖使用這個擴充）。每位玩家從供應區中拿取他的6個★。

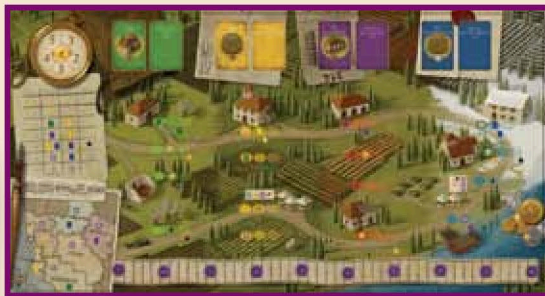
遊戲過程

在延伸圖板上的遊戲過程與標準版一樣，但是這裡有些細微差異與新的行動區域，我們將稍後深入說明。

將代表起始玩家的綠色葡萄指示物放到起床表的右下方對應位置（而不是交給起始玩家）。

四個季節

在托斯卡尼中，我們將有四個季節可以擺放工人，而每個季節有四個行動可供選擇。前面提到的所有規則將沿用下來—你可以每季節放置一個工人，而選擇最早起床的工人在每季將優先於其他玩家擺放工人執行行動。唯一不同的是，在秋季，你不一定要抽取訪客卡—這是依據你的起床表中，秋季的獎勵而定。我們將在下一頁詳細解說。



Justin Killam，
葡萄酒莊園擴充設計競賽的贏家，也是催生了影響力地圖的設計者。

行動區域與獎勵

與基本規則一樣，行動區域的開放多寡依據玩家數量而定。行動區域的透明度位置改變了，但順序依舊（請參考左圖）。玩家可以選擇任一空的行動區域放置工人。

有些行動區域獎勵位置改變了—它們不全然都在中間的行動區域。有些行動甚至有兩個行動區域獎勵。請記得，這裡不再使用“友善規則”—你可以放置一個工人到有獎勵的行動區域上，即使你無法使用這個獎勵（你必須執行區域行動，但獎勵是選擇性的）。

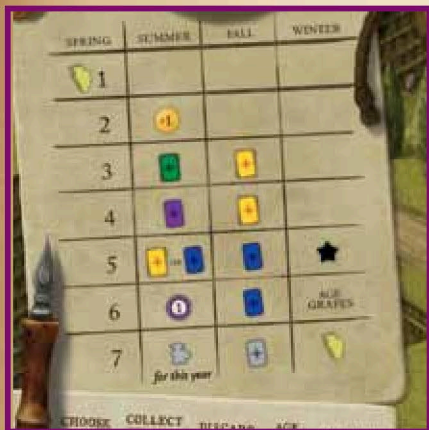


2位玩家

3-11位玩家

5-6位玩家

延伸圖板



一年結束的處理

當你在冬季的回合pass之後（即時你還有剩餘的工人，你也可以這麼），你立刻依照以下順序執行：

1. 將你的工人收回（包含你控制的臨時工人）。這會讓行動區域再次被開放出來，供尚未pass回合的玩家使用。
2. 熟成你壓榨桶的葡萄與酒窖中的葡萄酒：將葡萄與葡萄酒指示物價值加1。葡萄酒指示物不會因此存放到你還沒建造的酒窖中。
3. 將手牌棄到剩下7張。
4. 獲得剩餘款項。
5. 選擇下一年的起床順位，並且你將不傳遞起始玩家指示物。（這個指示物只會給予今年度選擇第7順位起床的玩家，他將是下一年度的起始玩家並佔據起床表的第1列。）

起床表

在遊戲一開始，隨機選擇一位玩家的公雞指示物，那位玩家就是第一位選擇起床順位的人，其他玩家依照順時針方向依序選擇起床時間，你不能選擇第1順位（第1列），而且你也不會得到時間表上的任何獎勵。

在接下來的遊戲回合中，當你在冬季pass之後，你立刻選擇下一年的起床時間，如果你這一年選擇第7順位起床，下一年你必須選擇第1順位起床——這是唯一能夠選擇起床表的第1列的方法。

當你在選擇了起床時間，並擺上公雞指示物在春天欄位後，請記得，你不會立刻獲得這些獎勵，你只是單純地選擇下一年的起床順位而已——你的公雞指示物在下一年將停在起床表的那一列，只有當你pass並進入下一個季節時，你才能獲得時間表上該季節的獎勵。

春季

玩家們依照起床表順位，你可以有（a）放置一個工人到圖板上綠色空的行動區域，或者你的一個私人行動區域（如：牛梨）；（b）pass春季回合，平移你的公雞指示物到夏季欄位上，準備進入夏季。其他尚未pass的玩家則繼續春季行動，你不能直接進入下一個季節，除非所有玩家都在春季pass。

當你在春季pass，並準備進入夏季時，拿取你在時間順位表上的夏季獎勵。例如，假如你的公雞指示物是在第2列，當你在pass準備進入夏季時，你獲得1。任何你放在春季行動區域上的工人，依舊保持在原來的位置上——你只能在一年結束後，才能收回你所有的工人。

夏季

當所有玩家pass並進入夏季時，玩家依照起床表，依序執行夏季黃色行動（最早起床的玩家，在每一季節都是第1順位執行行動），或者，如同任何一個季節一般，執行私人行動區域。

秋季

當你pass進入秋季時，拿取時間表上的秋季欄位獎勵。不像標準版般（在秋季，所有玩家抽取一張夏季或冬季訪客卡），假如你在起床表的第3-7列，你才能抽取指定季節的訪客卡。如果你已建造好村舍設施，你可以額外選擇抽取一張夏季或冬季訪客卡（即使你的選擇起床表的第1或第2列，你依然可以抽取這額外的卡片）。時間表的+代表“抽取任意一張卡片”。

冬季

當你pass進入冬季時，一樣地，拿取冬季欄位的獎勵，這個星星符號代表你可以在地圖上放置或移動1★，這會在下一頁做解說。“熟成葡萄”表示你立即依照熟成規則來熟成你圖板上所有的葡萄指示物（請記得，一年結束後，葡萄與葡萄酒也要熟成）。

延伸圖板

新行動

影響力行動

你現在有能力派遣工人去影響托斯卡尼地區了！假如你放置一個工人在“放置或移動★”行動區域上（或者任何時候你獲得★獎勵時，如起床表或“出售一個葡萄酒指示物”行動區域），從你的供應區中，拿取一個可用的★，放在圖板左下角的地圖上任一個區域中，並立即獲得該區域給予的好處（例如：放置一個★到Livorno地區並抽取一張夏季訪客卡）。一旦放置了★，你將無法收回這個指示物。

在你將所有★都放置到地圖中，你可以繼續使用影響力行動去移動一個星星到另外一個區域上。你無法經由移動★來獲得立即性的好處——只有當你是放置★時，才能立刻獲得獎勵。你只能放置或移動你的★，且無法改變其他玩家的。

放置或移動★的獎勵，是指額外放置或移動★時。

遊戲結束時，玩家相互比較每個區域中影響力指示物的數量，擁有該區域唯一最多★的玩家，獲得該區域的分數。舉例來說，Jamey在Arezzo地區中有2★，而Jennifer有1★在該地區。Jamey在遊戲結束時，獲得②；然而，如果Jamey跟Jennifer都在該區域有2★，則他們都不會獲得任何分數。

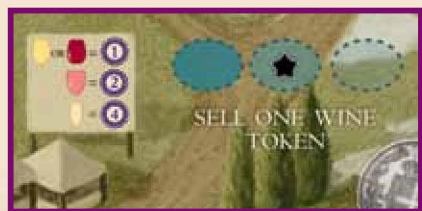
以一換一的交易行動



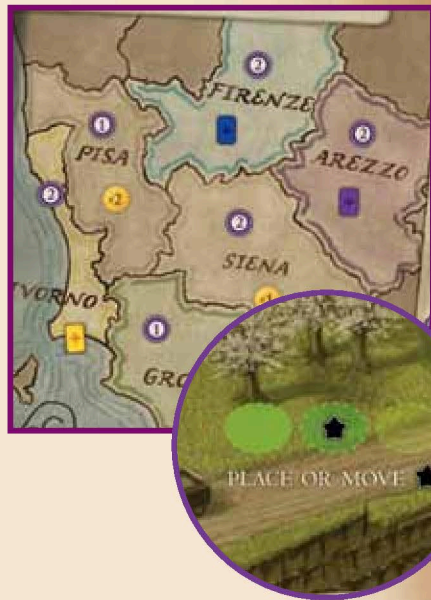
延伸圖板中，交易的行動將會取代標準版中“出售葡萄”行動。當你放置一個工人在這個行動區域時，你可以依據上面顯示的資源做交換（③，①，2✚，或一個價值為1的葡萄指示物）。舉例來說：付③換取①、棄掉任意2張手卡來抽取2張新手卡，或者棄掉1個紅葡萄指示物，換取一個價值1的白葡萄指示物。你也可以用任何價值的葡萄指示物來做交易，然而，如果你拿來換取一個葡萄指示物，只能換取價值為1的葡萄。而行動區域的+1獎勵，意思你可以多執行一次額外交易。這裡的交易行動，請忽略玩家圖板上的葡萄價格（除非你打出一張上面有標示“出售葡萄”的訪客卡）。

葡萄指示物，換取一個價值1的白葡萄指示物。你也可以用任何價值的葡萄指示物來做交易，然而，如果你拿來換取一個葡萄指示物，只能換取價值為1的葡萄。而行動區域的+1獎勵，意思你可以多執行一次額外交易。這裡的交易行動，請忽略玩家圖板上的葡萄價格（除非你打出一張上面有標示“出售葡萄”的訪客卡）。

出售一個葡萄酒指示物行動



這是一個新的以葡萄酒換取分數的方法。棄掉一個酒窖中的葡萄酒指示物，來獲得對應的分數。只有酒的種類有關係，與酒的價值無關。這個行動區域的獎勵是讓你放置或移動★。



遊戲結束

只要有玩家已經達到25分（非20分）得分，遊戲會在那一年冬季結束後，結束這場遊戲。每位玩家必須在冬季pass，因為其他玩家可能還有工人可以放置在你的工人之前所放置的行動區域上），所有玩家都在冬季pass之後，他們各自加總贊助卡與影響力區域的分數。分數軌最高為40分（這裡沒有最高得分的限制），而里拉貨幣則為同分後的比較標準。

策略小技巧

假如葡萄樹卡與訂單卡並不配合，使用交易行動的（a）用手邊的手卡換取新的手卡，或者（b）換成你要的葡萄指示物。你也可以忽略訂單卡，直接執行“出售葡萄酒指示物”行動來換取得分。

特殊工人

正當你的葡萄園大幅成長時，你開始對於雇用的工人變得挑剔起來。一些在先前的職業學習到許多獨特技能的特殊工人們前來應徵，你正思考著，他們可能會為你的葡萄酒莊園帶來正面的影響。

介紹

員工們在現實生活中其實並不相同，那麼為什麼在桌遊世界的工人們都做一樣的事情呢？這群新的工人們不僅為托斯卡尼加入一些現實的火花，同時也為玩家之間增加了許多行動區域的不同改變。

設置

隨機混洗11張特殊工人參考卡，並打開其中2張放在桌上（在兩人遊戲中，如果你抽到旅店老闆卡，請棄掉另抽一張新的），將剩餘的放回遊戲盒中，這場遊戲將不再使用到。這2張工人卡則是表示在這場遊戲中，你可以訓練出的兩名特殊工人。

遊戲過程

當你訓練出一名新的工人時，你可以選擇多付^①，改為訓練出兩種特殊工人的其中一名，而非一般工人。不論你是花費什麼樣的資源來訓練新的工人（^①，^②，^①，^②折扣等），你都必須額外多付^①來訓練新的特殊工人。特殊工人卡將在整場遊戲中存在，玩家都可以訓練出來使用。每位玩家不能訓練超過一位同樣種類的特殊工人。

每種特殊工人都有一項特別的能力，我們將在下一頁與參考卡上說明。如果一位特殊工人的能力是包含在當你放置工人或其他玩家放置工人到相同的行動區域中才觸發，則他的能力將會在任何事件發生前先執行（除非有卡片寫到其他狀況）。特殊工人也能只扮演與其他一般工人一樣的角色。

你並非一定要訓練特殊工人，假如你傾向訓練一般工人的話，這也是可以的。但是遊戲中玩家的工人總數上限是6位，還是存在的。就像其他一般工人一樣，除非卡片上的敘述有說明，否則你不能使用剛剛訓練出來的特殊工人，直到這一年結束為止。

如同一般工人一樣，你可以將特殊工人放到私人行動區域（如你的個人板塊及擴充圖板，或你已經建造的設施上），但多數的特殊工人的能力都是被放置到遊戲圖板上才會發動（這點參考卡上會特別提醒）。你不能將你的特殊工人放到其他玩家的個人或擴充圖板的私人行動區域上。

遊戲清單配件

11 特殊工人參考卡

66 特殊工人米寶
（每種6個）

特殊工人清單

農夫 *Farmer*

黑手黨成員 *Mafioso*

廚師 *Chef*

旅店老闆 *Innkeeper*

教授 *Prefessore*

士兵 *Soldato*

政客 *Politico*

神諭者 *Oracle*

商人 *Merchant*

信使 *Messenger*

旅行家 *Traveler*

設計師的小筆記

當我們在果園擴充設計出工頭機制並加入遊戲核心裡時，我們知道我們面臨了一個疑惑：在歐式遊戲中，不同能力的工人，在遊戲中要考量的，除了要放在哪個位置之外，還要決定要放置哪一位工人。

當我們開始研發這些特

殊工人時，我們覺得每位玩家都可能會訓練出一位不同的工人，所以一位玩家可能訓練出廚師，另一位政客，而另外一位則是農夫。但我們很快地瞭解到，有些玩家可能會因此比其他玩家取得過多優勢，而且也很難好好同時掌握這麼多能力。

所以我們決定在每場遊戲中只開放兩種特殊工人以供訓練，這也將創造出許多不同的特殊工人組合來讓玩家們探索。

我們也提供5張空白的工人卡讓你可以創造你自己專屬的特殊工人。願意的話，不妨也提供到BGG上吧！

特殊工人能力



農夫：當你放置農夫到圖板中，你可以獲得這個行動的獎勵中的一個，即使你的工人放在沒有獎勵的行動區域。行動上的所有獎勵，即使是因玩家人數而沒開放的，都可以選擇。



黑手黨成員：當你放置黑手黨成員到一個沒有獎勵的行動區域時，你可以多執行該行動一次。你不能利用黑手黨成員破壞遊戲基本規則。如：你一年不能採收同一塊地兩次。



廚師：你可以放置你的廚師到已有其他玩家的工人佔據的行動區域上，並且把這個工人踢走回到他的手中。該玩家可以繼續使用這個工人。請記住，廚師不能踢走廚師。



旅店老闆：當你放置旅店老闆在一個空的行動區域上，而該行動已有其他玩家工人時，你可以付給對方 1 來隨機抽取他的一張訪客卡（可以是夏季或冬季訪客卡）。兩人遊戲中不使用旅店老闆。



教授：當你放置教授在圖板上時，你可以收回一個當季已經擺放過的一般工人，你可以在今年裡再次使用這個工人。



士兵：假如你的士兵已經放置在圖板的某個行動上，你的對手必須付給你 1，才能放置他的工人到這個行動，即使這個行動的行動區域已滿，其他玩家仍可以來執行該行動，但還是要支付你費用。



政客：當你放置政客到有獎勵的行動區域上，在執行行動與獲得獎勵後，你可以多付 1，再次獲得這個獎勵一次。



神諭者：當你使用神諭者抽卡時，可以額外抽取一張同種類的卡來選擇一張。但你不能使用神諭者讓你在每回合多抽超過一張額外卡片。



商人：在其他玩家都pass準備進入下一季時，你將商人放置到圖板的行動區域上並執行行動後，你可以抽取一張任何種類的卡片。

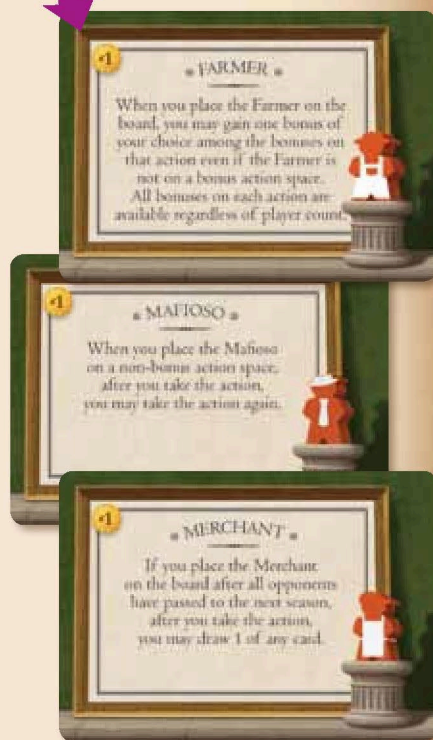


旅行家：你可以將旅行家放到先前季節的任何開放的行動區域上，不論該行動區域是否因玩家人數而開放與否，然後立刻執行開行動。



信使：你可以將信使放在未來季節中的一個行動區域上。在該季節輪到你的第一個回合時，你執行信使所佔據的行動。

付 1 額外費用來訓練一位特殊工人而非一般工人。



新設施

你經使用這些設施工作了很多年了，所以，當一個當地的木匠開始提到一些新的點子時，你洗耳恭聽並想著，是時候該來建造一個更棒的葡萄酒莊園了。

介紹

新設施擴充讓玩家透過豐富多元的設施卡，為葡萄園建造一些永久的額外設施。

設置

玩家將建造圖板放在自己的葡萄園圖板旁作為延伸。將延伸遊戲圖板翻到2號面（在右上角有一個區域用來放置橘色設施卡的那面），混洗設施卡，並放在圖板上。

遊戲過程

打出（建造）設施卡

將工人放置到遊戲圖板“建造一個設施”行動區域上，打出手中一張設施卡，並付出卡片左上角顯示的金額後，你把這張設施卡放到 (a) 你的建造圖板上一個開放位置；(b) 你的一個空的土地上 (空的意思是指那塊葡萄園上沒有任何葡萄樹卡或設施卡)。當你建造一個新的設施時，卡片底部都有明確告訴你將獲得 ①。

拆毀設施（棄掉設施卡）

當你建造了一個新設施，而後面卻想要拆掉它時，你可以放置一個工人到建造圖板上的行動區域來拆毀設施（移除並棄掉該設施卡，放回遊戲盒中）。你不會因為拆毀設施而失去分數。

設施卡的類型

行動型設施：這些設施都有一個私人行動區域在卡片上提供你在每年的任何季節中放置工人。多半這類卡片都會有一些花費或要執行的行動，當然也有一些好處給玩家（視行動區域的中間內容而定）。你必須花費這些費用來換取好處。工頭在這邊不能再次執行一個已經有工人佔據設施的行動。

強化型設施：這些設施將不斷地提供你獎勵。

持續收入型設施：這些設施在一年結束後會提供你剩餘獎勵（額外剩餘款項獎勵或一年結束的行動，如熟成葡萄酒等獎勵）。它們跟完成葡萄酒訂單所給予的剩餘款項獎勵類似，此外，也可能獲得一些資源而非金錢。

遊戲配件清單

- 36 設施卡 (橘色)
- 延伸遊戲圖板 (2號面)
- 6 玩家建造圖板



抽取設施卡

拿在手上的設施卡，與其他卡片一樣，會計入手牌上限 (7張)。

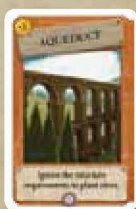
以下是幾個抽取設施卡的方法：

- ☆第4或第7列起床表中
- ☆影響力地圖中Lucca地區 (這個區域是眾所周知的建造區與石料場)
- ☆交易行動
- ☆將一片資產板塊翻面的行動獎勵
- ☆出售一個葡萄酒指示物的行動獎勵
- ☆獲得 ① 或抽取 ④ (以前是“獲得 ①”)

範例



行動型
設施



強化型
設施



持續收入
型設施

注意：雕像設施在每一年結束時給予你1分，並非一年之中。因此這個剩餘獎勵1分讓玩家得到第25分時，並不會觸發遊戲的結束條件。

策略小技巧

所有的設施卡都會在遊戲過程中給你某件影響你遊戲策略的物品，所以儘早抽取設施卡，讓卡片給你一點策略導引吧！

有些訪客卡能幫你祝建造設施指示物或設施卡，所以，請利用盡量它們來贏得優勢。

黑手黨

一位新的黑手黨老大搬到托斯卡尼來了！所有的葡萄園主人都想要贏得他的青睞來獲得保護。

遊戲配件清單

9 黑手黨禮物卡

黑手黨禮物卡

這些禮物卡是托斯卡尼與義大利地區中最受歡迎的禮物。以下依序由價值對低列舉到價值最高的禮物：

1. 通心粉
2. 柳橙與檸檬
3. 起司
4. 葡萄酒杯
5. 橄欖油
6. 一瓶葡萄酒
7. 絲領帶
8. 白松露
9. 一雙皮鞋



一個絲領帶的黑手黨禮物卡範例，這是擁有較好的禮物之一。

美術設計：Jacqui Davis

介紹

由於一位黑手黨老人在托斯卡尼建造了一棟避暑別墅，你想要藉由送他一份溫馨的禮物來博得他的好感。你把一份包裹（黑手黨卡）交給你最好的員工（工頭）並請他保護好這份禮物直到黑手黨老大到來。你並不知道其他莊園主人準備了什麼禮物給這位老大，於是你請你的工頭去進行調查。當你的工頭碰到另外一名工頭時，他偷換了這份禮物以期拿到更好的禮物。在偷換禮物之後，他可以偷看這份換來的禮物。在遊戲結束時，送出最好的禮物給黑手黨老大以贏得青睞的葡萄園主人，可以獲得 ②，而送出最糟糕禮物的玩家，失去 ①。

設置

隨機混洗黑手黨禮物卡並面朝下移除一張，放回遊戲盒中。每位玩家拿取一張面朝下的禮物卡，你可以檢視這張禮物卡，而且，禮物卡不計算在手牌數量中。

遊戲過程

加入了黑手黨擴充時，你只能把你的工頭放到遊戲圖板中，你不能將工頭用在私人的行動區域中。你也不能在這一年的都不使用工頭而結束這一年。

當你放置工頭在一個沒有其他工頭的行動時，你可以選擇面朝下棄掉你手上的黑手黨禮物卡，然後從禮物卡牌庫頂抽取一張。如果黑手黨禮物卡牌堆已經被抽光了，你無法選擇這個動作（棄掉的牌不會重洗）。

當你放置工頭在一個已經有至少一位其他玩家的工頭在上面的行動時，你必須從這些互相碰面的工頭中，選擇其中一位玩家，交換彼此的禮物卡。交換禮物卡的方式，是面朝下的，交換過後，你們可以檢視自己換來的新禮物卡。

黑手黨禮物卡在遊戲中，是沒有作用的。

在遊戲結束時，所有玩家揭開他們的黑手黨禮物卡。送上價值最高（最高是9）禮物的玩家，獲得 ②，而送出價值最低的玩家，失去 ①。



果園

市場發展已經越來越繁榮了，而競爭則是更趨白熱化。所以你決定多樣化你的產品，包含蘋果、蕃茄醬，以及橄欖油等。你的工人們將不樂於這些額外的工作負擔，雖然...

介紹

在掌握了葡萄園的運作技巧後，現在你可以從事多樣化的產品經營，藉由生產橄欖油、蕃茄醬與販售蘋果，來持續領先其他競爭者。葡萄酒依然是你的主力產品，所以你設計將這些新產品搭配葡萄酒一起促銷，來藉此提升你的名氣。

隨著新的果樹、設施與行動的增加，工人們開始抱怨他的的工作負擔太大。為了維持你的優良名聲，你可以在每年結束時，給予工人們一些禮物來讓他們平復心情。

一些果園擴充的規則，在這裡將原來的版本略做修改，這裡是果園擴充較為清楚明確的規則版本。

設置

拿取玩家果園擴充圖板並放在你的葡萄園圖板右邊，將愛心指示物放在情緒表的 START。混洗所有果樹卡，面朝下放在遊戲圖板旁。



抽取果樹卡

當你抽取一張葡萄樹卡時，你可以改為抽取一張果樹卡，這也包含在媽媽卡上的葡萄樹卡。

使用果樹卡

種植

當你要種植一張葡萄樹卡時（執行行動區域，打出訪客卡、設施卡等），你可以改種植一張果樹卡在沒有種植任何果樹卡的葡萄園板塊上。果樹卡沒有任何設施需求，也不會計算在葡萄園的價值總和之中。但果樹卡則會像葡萄樹卡一般，計算在種植獎勵中（如：風車、訪客卡、秘密贊助卡等）。

採收

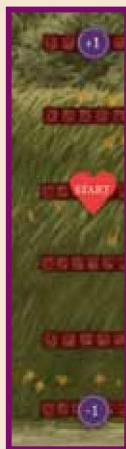
當你採收一塊種有果樹的葡萄園板塊時，放置適量的玻璃指示物到壓榨桶對應位置中，以及：採收蘋果則放置一個玻璃指示物到倉庫中（如果還有空位的話）；採收蕃茄則放置一個指示物到提煉廠(refinery)中（數量無限制）；採收橄欖則放置一個指示物到石磨(millstone)中（數量無限制）。果樹卡，與葡萄樹卡相同，在採收過後，依然留在原來的土地板塊上。

遊戲過程

情緒指數

每當你放置你的工頭時，將你的愛心指示物在情緒表中往下移動一格。如果指示物到達底部 -1，則立刻失去 ①。當你的情緒表已經在底部時，此時放置工頭時，不會有任何影響（不會失去分數）。

在一年結束後，你收回工人時，你可以棄掉任何數量的壓榨桶裡、酒窖中，或者倉庫中的玻璃指示物來提升你的工人情緒。每棄掉一個，可以提升情緒指數一階。如果愛心指示物達到 +1，立刻獲得 ①。若棄掉玻璃指示物時，你的心情指示物已經在頂部的話，則不會再獲得 ①。



拔出

你可以使用牛犁的行動或某些訪客卡，將已種植的果樹卡從板塊中拔出並拿回手中。



遊戲配件清單

18 果樹卡 (蘋果樹、蕃茄藤蔓、橄欖樹，各6張)

4 訪客卡

(婚禮派對 *wedding party*、志工 *volunteer crew*、演講嘉賓 *guest speaker*、商隊 *caravan*) – 這些卡片可以永久性加入托斯卡尼中。

6 果園擴充圖板

6 情緒指示物 (愛心)

分數計算

出售加工產品：你可以執行“出售一個葡萄酒指示物”行動，來賣出一個蕃茄醬指示物或橄欖油指示物 (加工產品)，來獲得果園擴充圖板底部的對應分數。(蕃茄醬：①，橄欖油：②)

葡萄酒訂單：當你完成一張訂單時，你可以同時額外棄掉最多1蕃茄醬指示，以及/或者，最1個橄欖油指示物，來額外獲得 ① (蕃茄醬)，及/或 ② (橄欖油)。蘋果不能用此方法銷售。

新設施

所有果園擴充圖板上的新設施，都已經事先建造完成 (你不需要再去建造它們)。

提煉廠 *Refinery*：當你在一塊土地上採收蕃茄時，將一個蕃茄指示物 (玻璃指示物) 放到提煉廠上，提煉廠可存放無限量的指示物。

石磨 *Millstone*：當你在一塊土地上採收橄欖時，放置一個橄欖指示物 (玻璃指示物) 放到石磨上，石磨也可以存放無限量的指示物。

倉庫 *Warehouse*：當你在一塊土地上採收蘋果時，放置一個蘋果指示物 (玻璃指示物) 放到倉庫中左邊蘋果存放區的一個空的位置上。倉庫的存量是有限的，如圖板上所示。
(3個蘋果、2個蕃茄醬、1個橄欖油)

果園擴充圖板上可用的新行動

這些私人行動區域可以在任何一個季節中派工人執行該行動。

高級橡木酒桶 *Cask*：加速熟成你酒窖中的一個葡萄酒指示物 (增加酒窖中一個指示物的價值，如果該葡萄酒在酒窖中還有空間的話)

休閒 *Leisure*：放置一個工人到這個行動區域執行時，你提升情緒表上的愛心指示物一階。如果因此而達到 +1，你立刻獲得 ①。若放置工人時，情緒表已經升到最高，則沒有影響 (你不會獲得 ①)。你不能放置工頭在這個行動區域上。

製造蕃茄醬 *Make tomato sauce*：一次最多製造2蕃茄醬指示物。你將提煉廠的最多2個蕃茄指示物放到藏庫中間的蕃茄醬存放區的空格上。現在這些指示物變成蕃茄醬了，倉庫中不能存放超過2個蕃茄醬指示物。剩下的蕃茄指示物，依然存放在提煉廠裡。

製作橄欖油 *Make olive oil*：將一個石磨中的橄欖指示物，放到倉庫右邊的橄欖油存放區空格上。現在這些指示物變成橄欖油了，你不能存放超過一個橄欖油指示物。剩下的橄欖，繼續放在石磨中。



策略小技巧

決定是否要在初期藉由情緒表獲得分數，是很重要的。因為一旦你開始降低心情指數，這將變得很難再回到高階層區域。

因為種植果樹卡沒有任何設施需求，所以遊戲早期比較容易種植。如果你能在遊戲初期找到好方法一次種植兩張葡萄物卡的話，將會是個好機會來種植果樹卡。

起司

你的葡萄園生意越來越好了，所以你決定要擴展新的市場：起司。
你從擴建一個牧場與放養乳牛開始，一步一步開啟這個領域。

介紹

起司擴充給予玩家新的起司得分路徑—單獨或搭配葡萄酒使用來增加你的名聲。因此，你需要尋求一些當地的乳酪業專家的幫助，來控制你的起司熟成進度（起司可能會壞掉），以及起司市場銷售的協助。

設置

將起司擴充圖板放在你的葡萄園圖板右邊，並且放將一隻乳牛指示物放在牧場上。將一隻乳牛指示物放在遊戲圖板上的“交易”行動區（以1換1）。用以表示乳牛也能在此被交易。

遊戲過程

製作起司

想要製作起司，你可以在任何一個季節中，放置一個工人到牧場上的“製作起司”行動區域上。每有一隻乳牛在你的牧場裡，則放置一個起司指示物（玻璃指示物）到起司存放區第一排的空格中。你可以選擇你要製作的起司種類，並且跟葡萄酒窖一樣，一個空格只能放置一個起司指示物。

製作起司的行動獎勵為：放置1★到影響力地圖上，或者一位酪農業專家上。

熟成起司



在每一年結束時，你的起司熟成方式就跟葡萄酒一樣。如果一個起司指示物到達🏠的話，表示這個起司壞掉了，你立即棄掉這個指示物。另外，就跟葡萄酒窖一樣，你可以建造中型起司存放區（或者使用訪客卡來升級起司存放區）。一旦你建造了中型起司存放區，當Reggiano與Bitto起司熟成時，會忽略小型存放區的🏠，往中型存放區的最左邊第一個空格中繼續熟成。

遊戲配件清單

18 乳牛指示物

6 起司建築物指示物
(每位玩家一個)

6 起司擴充圖板

18 玻璃指示物



新圖示



起司



壞掉
起司

設計師的小筆記

起司擴充的構想，是當我們在Kickstarter集資出版葡萄酒莊園時，因為Jamey說出了他對貓的熱愛，而由集資者提出來的一些想法而成。在經過一年的不斷設計與測試這個起司擴充，還拜託貓來幫忙（我們有一個櫃子用來存放起司，並且讓貓來捕捉老鼠以避免起司被吃掉），最後我們決定使用多種起司並存的存放方式。

Jamey的貓似乎對此沒有印象。

交易乳牛

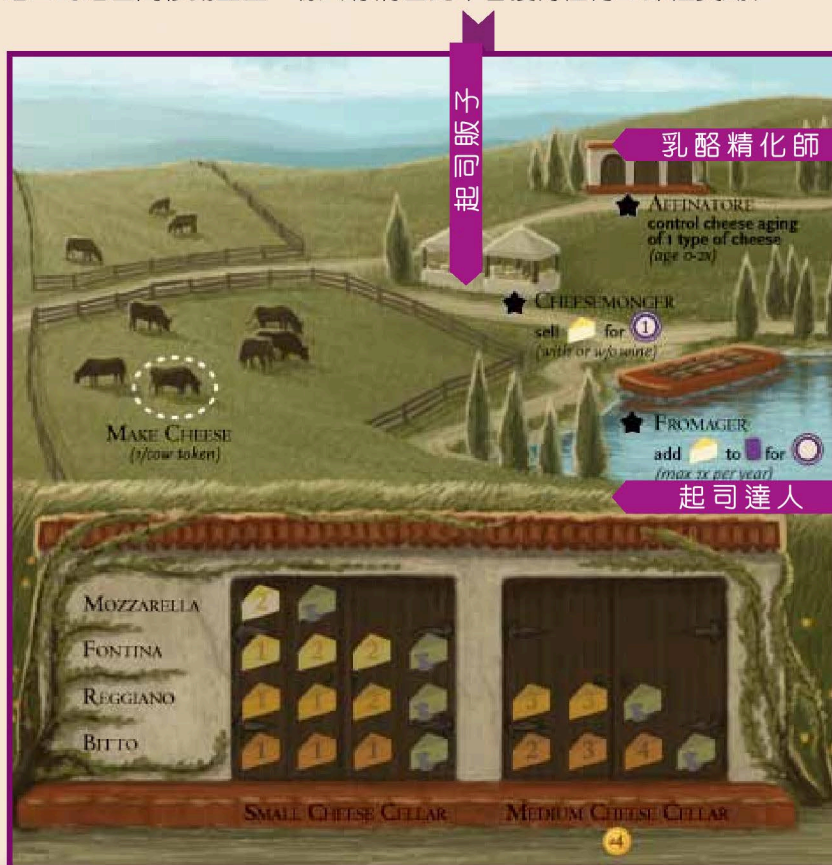


你可以使用“交易”（以一換一）行動，使用資源交換乳牛（或用乳牛換成資源）。每1隻乳牛 = 3，1，1，1。當你有一隻乳牛時，你便可以選擇不生產起司，直接將乳牛換成其他資源使用。在你的牧場中，你最多可以放養四隻乳牛，而在遊戲中，所有玩家的乳牛上限總數為17隻（第18隻用來放在交易行動上作為標示）。另外，你不可以交易起司。

透過影響力來獲得酪農業專家的幫忙

在起司擴充圖板上包含了3位酪農業專家，他們像遊戲圖板上的影響力地圖一樣，會被你的影響力所驅使。當你執行一個行動或打出訪客卡而獲得放置★的獎勵，你可以放置★到遊戲圖板的影响力地圖上，或者改為放在你的起司擴充圖板的一位酪農業專家上去獲得專家的持續幫助（只要星星持續放在該為專家中）。另外，不像影响力地圖，在一位專家中放置超過1★是不會有額外好處的，而且這些專家也不會在遊戲結束時提供任何額外得分。

在你把所有的★都放到影响力地圖或你的酪農業專家中之後，你可以執行“影响力行動”來移動影响力指示物到（或“從”）酪農業專家中（例如：從一位專家移動到另一位，或者從“或到”影响力地圖上）。當你從酪農業專家中，移動1★到影响力地圖上（這樣會失去這位專家的能力），就如同在影响力地圖的地區間移動星星一樣（你將因此不會獲得任何立即性獎勵）。



乳酪業專家

起司販子Cheesemonger: 你可以在執行“出售一個葡萄酒指示物”行動時，單獨或搭配一個葡萄酒指示物一起出售，來額外獲得1。

乳酪精化師Affinatore: 在一年結束時，選擇一種起司，這位專家能幫你控制這種起司的所有指示物熟成1階、2階或者不熟成。（例如：你在Fontina起司有兩個指示物，你使用乳酪精化師，讓Fontina的兩個指示物不熟成。）而其他的起司指示物則依照一般規則熟成。

起司達人Fromager: 一年一次，當你完成一張葡萄酒訂單時，你可以一併棄掉一個起司指示物，來額外獲得等同這個起司價值的分數。

策略小技巧：

這個起司擴充是沒有隨機性問題，所以你可以完整掌握你的策略運用。盡早決定好你要選擇一個短程起司策略（出售Mozzarella與Fontina），或者是一個長期起司策略（完成訂單並搭配Reggiano或Bitto）。或者，你也可以完全忽略起司擴充來，看看你的得分是否能趕上其他玩家。

葡萄酒莊園自動機

這是葡萄酒莊園與托斯卡尼的官方單人版規則。

介紹

雖然有時候你的朋友很難聚在一起，但這並不表示你不能玩葡萄酒莊園。這個擴充提供了一些葡萄酒莊園以及托斯卡尼的規則來讓你跟一位虛擬對手競爭。我們稱之為“自動機”。

你可以選擇單場遊戲或者一個連續性的多場遊戲，來與自動機競賽。

目標

在七年的遊戲輪結束後，你要比自動機贏得更多分（更好名聲）。

設置

與一般設定你的葡萄園版圖一樣。

1. 為自動機選擇一個玩家顏色，將計分指示物放到分數軌的勝利得分點上。這個指示物直到遊戲結束計分前，都不會移動。
2. 拿取這個顏色的6工人，放到觸手可及的地方，當作自動機的工人。
3. 拿取7個玻璃指示物，放在起床表上第一個欄位上的每個空格上。
4. 混洗自動機卡片牌庫，放在起床表旁邊。在遊戲過程中，如果自動機牌庫用盡，將棄掉的自動機手牌重洗，組成新的牌庫。

遊戲過程

遊戲中是使用兩人玩家所開放的行動區域（行動的最左邊區域）一季接著一季遊玩的。

起床表

跟平常一樣地放置你的公雞指示物，但只能放在有玻璃指示物的格子上。將玻璃指示物放在你的圖板旁邊，這指示物將變成一個獎勵行動指示物。

自動機卡片

在每個季節開始時，由你先開始放置工人，然後從自動機牌庫中抽取一張卡片，接著，依據卡片上對應的季節內容，放置0、1、2或3個自動機工人到遊戲圖板上的對應行動區域中（需要符合擴充圖板的季節顏色；在基本遊戲圖板中，綠色/黃色都算在夏季中，而紅色/藍色則算在冬季中）。有些行動是托斯卡尼的延伸圖板中特定的行動，這些行動會在自動機卡片上標示有“T”符號，如果不使用延伸圖板擴充的話，請忽略這些行動。

自動機工人並不會真的執行該行動，也不會獲得行動獎勵。他們只是在模擬一個對手般地單純卡住行動區域而已。

如果全部6個自動機工人，在春季、夏季，以及秋季就放置完畢的話，因為工人已經用完了，所以你不需要在冬季抽取任何自動機卡片。如果5個自動機工人已放置在那些較早的季節時，而自動機卡片給予你放置工人的兩個冬季行動選項時，選擇卡片上的第一個冬季行動。

遊戲配件清單

- 24 自動機卡片
- 3 變體激勵卡

工頭

工頭的使用方式，就跟多人玩家遊戲時的規則一樣：你可以將它當作一般工人使用，或放置在一個有你的工人或自動機工人的行動區域上。

獎勵行動指示物

每年的一開始，當你選擇起床表的起床時間時，從你放置公雞指示物的空格上，移除玻璃指示物，放到你的葡萄園圖板旁。你可以持續保留這些指示物。你可以在每回合放置工人到遊戲圖板上時，花費一個這個玻璃指示物，除了執行該行動之外，還能額外獲得該行動上的任何一個獎勵。如果你這麼做的話，你可以依照任何順序作執行行動與獲得獎勵。

如果你這回合將工人放置到已經有獎勵的行動區域上時（在延伸圖板上，兩人玩家開放的行動區域上，有一些有行動獎勵。），你依然可以棄掉一個這個玻璃指示物來獲得獎勵，但只能獲得不同獎勵。舉例來說，在延伸圖板的夏季訪客卡行動中，你放置一個工人並打出一張夏季訪客卡，獲得一元獎勵；並且，你棄掉一個獎勵行動指示物來選擇另外一個獎勵，打出第二張夏季訪客卡。

一年結束

一年結束時，將遊戲圖板上的自動機工人全部收回。

DESIGN

Morten Monrad Pedersen

DEVELOPMENT

José M López-Cepero

Todd Schoening

Christopher Jerome Smith

Jamey Stegmaier

PLAYTESTING

John Baker

Joshua Dumont

Wil Gerken

Mike Hatke

Roslyn M. Jordan

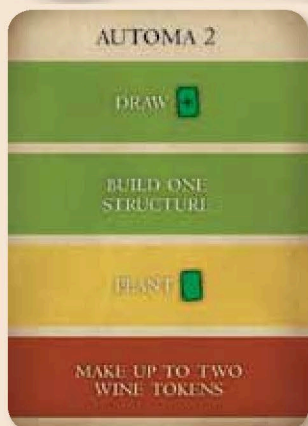
Darren Kumasawa

Gordon Pueschner

David Studley

Brad Warren

Frank J. Wojcik



範例

如果你使用原本的遊戲圖板時，在夏季抽取這張卡片的話，你將放置一位自動機工人在“抽取一張”行動上，放一位在“建造一個設施”行動上，放置一位到“種植”行動上。如果你使用原本遊戲圖板時，在冬季抽取這張卡片，你將放置一位工人到釀酒行動上。若是使用延伸圖板，則放置工人需要依據卡牌上對應的指定季節放自動機工人。

遊戲結束以及勝負計分

遊戲會在第七年結束後，結束這場遊戲。首先計算所有遊戲結束得分（贊助卡或影響力地區得分）。自動機也會從影響力地區獲得分數。如果你的最後總得分在自動機之前，你贏得遊戲，除此之外，你輸掉遊戲。

連續性的多場遊戲

我們建議你可以使用連續性多場模式來體驗葡萄酒莊園。開場時，使用『爸媽的資助』擴充，如果你贏得這場遊戲，再將第一階段的一個擴充加入並繼續一場新遊戲。如果你輸了，你拿取一個獎勵行動指示物後，重開這場遊戲。如果又輸了，則拿取兩個指示物然後一樣重新遊戲，直到你贏得遊戲為止；每次再加入新的擴充之後，你將從0個獎勵行動指示物開始遊戲。一旦你開始使用第三階段擴充時，每次都使用一個第三階段擴充。當你贏得所有擴充的勝利時，計算你完成連續多場遊戲的所有局數，這是你最後得分（此分數越低越好）。

托斯卡尼擴充在單人遊戲的相容性

單人遊戲可以在基於階段規則上，使用任何托斯卡尼擴充的組合，但有以下例外需注意：

贊助者的秘密任務：在混洗之前，移除秘密任務是與其他玩家有關連性的卡片。

黑手黨：此擴充不能使用在單人遊戲。

特殊工人：自動機工人可以使用這些特殊工人：農夫、黑手黨成員、教授、政客、神諭者、信使，以及旅行家。

延伸圖板／新設施：在遊戲一開始，放置一個自動機的★（顏色無所謂）在每一個會有①的影響力地區，放2★在每個會有②的地區。第7年結束時，分別計算你跟自動機的分數。

增加遊戲難度

你可以使用激勵卡來增加自動機的難度。激勵卡將會在你加入擴充時，提高結束遊戲的目標得分門檻。在設置遊戲時，先選擇激勵卡的難度（一般或困難）後，然後依據你這次加入擴充的數量（1到9），從卡片上選擇該列，依據該列的第7年下方的數字，將自動機的分數指示物放置在得分軌的該位置上，而非之前的勝利得分位置上。將激勵卡放回遊戲盒中，正常地進行遊戲。

若想要有更多的挑戰，可以使用動態得分方式。在設置遊戲時，如同上一段的方式，選擇一列建築物將這些建築物與激勵卡放在給予自動機使用的葡萄園圖板旁邊備用，並且將自動機的分數指示物放在得分軌-5位置上。每一年的一開始，自動機將會建造（放在它的圖板上）激勵卡上的指定設施（如果有的話），並且獲得這個建造的設施分數。中型酒窖每年額外會獲得②，大型酒窖為④；而其他設施則是①。自動機即使沒有建造任何設施，每年也會獲得分數；依照激勵卡，每個設施的得分列都列在卡片上該設施的下方。如果有任何一年結束時，自動機的分數超過你時，你將輸掉這場遊戲。

葡萄酒莊園 & 托斯卡尼 詞彙表

行動區域：一個可供一位工人放置的橢圓形空間。工人只能放在當下的季節裡的行動區域上，且一個工人一年只能被配置一次。一些行動區域是私人的——它們都被設定在你的玩家圖板上或已建造的設施。只有你可以放置工人在你的私人行動區域上。

熟成葡萄 & 葡萄酒：增加你的所有壓榨桶中葡萄或酒窖中的葡萄酒指示物1個價值。葡萄酒指示物不能熟成至你沒建造的酒窖中。

獎勵：一個額外的獎勵被印在一個行動區域上。你可以放置一個工人在上面，即使你不使用它（你必須執行這個行動，但獎勵是選擇性的）。你可以選擇使用獎勵與執行行動的先後順序。

壓榨葡萄：詳見“釀酒”行動。

結束遊戲門檻：當任何一位玩家達到20分的位置（或在延伸圖板上達到25分），當年度整個進行完之後，遊戲結束並進入最終計分。（即使他到達這個門檻，卻隨後失去分數並降到門檻以下。）玩家計算所有得分，最高分的玩家獲得這場遊戲的勝利。

翻面一個資產板塊：花費資產板塊的左上角價錢來獲得板塊下方的獎勵。有種植葡萄樹卡、果樹卡或者建造任何設施在上面的板塊，將不能被翻面；而你也不能種植或蓋設施在一塊不屬於你的土地上。每塊資產板塊上都有不同的可種植的最大值。

獲得 ④ 行動區域：在任何一個季節中放置一個工人來獲得 ④。任何一位玩家可以放置任何數量的工人（1回合1位工人）。這個行動區域在新設施擴充中，被延伸為“獲得 ④ 或抽取 ④”。

工頭：工頭（大工人）就如同一般工人一樣，但它可以放置在一個行動空間，即使該空間已經滿了（這個能力只能用在遊戲圖板上。）只有將工頭放在有行動獎勵的區域，才能獲得獎勵。當使用黑手黨擴充時，工頭必須每年都被放置在圖板上。

採收：在你的葡萄園圖板上，選擇一塊今年尚未採收的葡萄園土地作採收（每塊土地一年只能採收一次）。計算該土地上所有紅葡萄總值，將一個葡萄指示物放到紅葡萄壓榨桶的對應位置。再以同樣方式計算白葡萄。採收後，葡萄樹卡依然留在葡萄園中（你可以輕易地再次從那些葡萄樹中採收葡萄）。

影響力：當你放置 ★ 在地圖上的地區中（延伸圖板），獲得分數以外的獎勵。在放完所有的 ★ 之後，你可以執行影響力行動來移動一個星星，但你不能獲得立即性獎勵（你只可以在放置所有 ★ 之後，才能移動它們。在遊戲結束時，每個地區的唯一最多影響力指示物的玩家獲得該地區的分數。在同一個地區有超過一位影響力最多的玩家時，沒有人會獲得該地區的分數。

釀酒：第一版的“壓榨葡萄”行動，由第二版改為“釀造最多兩桶葡萄酒”。使用壓榨桶中的葡萄指來釀造兩個葡萄酒指示物（每個葡萄酒指示物可以是不同種類的）。你不能混和兩個一樣顏色的葡萄來釀造一樣顏色的葡萄酒——1紅葡萄指示物釀造成1個同等價值的紅葡萄酒指示物（如果酒窖沒有這個空間的話，則會貶值）。要釀造1個桃紅葡萄酒需要混合1個紅葡萄與1個白葡萄——將這兩個葡萄的價值加總，成為桃紅葡萄酒的價值（必須至少4）。要釀造1個氣泡葡萄酒，需要混合2個紅葡萄與1個白葡萄——將這三個葡萄的價值加總，成為氣泡葡萄酒的價值（必須至少7）。

贊助者的秘密任務：每位玩家會有一張贊助卡，玩家可以透過使用任何一個價值5或更高的葡萄酒指示物去完成卡片上的訂單，來啟動這個贊助卡，一場遊戲一次。當贊助卡啟動後，你可以選擇是否完成贊助卡背後的秘密任務。在遊戲結束時，若你達成這個任務，你獲得 ②（平手也可以）。

放置葡萄指示物到壓榨桶中或葡萄酒指示物到酒窖中：一些訪客卡，交易行動，或特殊工人，可以讓你放置一個特定種類的指示物在你的葡萄園圖板上。這與採收葡萄樹有很大的不同（獲得葡萄酒指示物）或釀造葡萄酒（移動葡萄指示物到酒窖中，變成葡萄酒指示物）。當你放置一個葡萄或葡萄酒指示物時，就如同你從外面買進來一樣，所以你直接拿取一個玻璃指示物，放到你的壓榨桶（葡萄）或酒窖（葡萄酒）中。

種植1張葡萄樹卡：從手中選擇一張左上角的設施需求已被滿足的葡萄樹卡(■)，將這張卡片放在所選擇的葡萄園土地上，且該土地上的葡萄樹卡總價值(包含這張)，不能超過土地允許的最大值。種植後，這張卡片會持續保留在這塊土地上，直到被拔出。

打出1張訪客卡：選擇手上1張訪客卡，付出相對花費(如果需要)，並獲得卡片上的好處(你必須完整付出花費，且完整獲得這些好處)，然後將這張卡片面朝上放到棄牌堆。

私人行動區域：這是指你的葡萄酒圖板、其他擴充圖板，以及設施卡上的任何一個行動區域。只有你可以放置工人在你的這些區域上。你不能使用工頭的能力重複執行這些私人行動區域，但可以像一般工人般放置在上面執行行動(如果你使用黑手黨擴充，則工頭只能放置在遊戲圖板上)。

剩餘款項：你會在一年結束後，收到一筆款項，通常會是金錢，里拉。剩餘款項不會在每年結束後重置，它只會被上升，不會下降(除非有訪客卡另外說明)。

特殊工人：一個擁有特殊、可選擇性技能的工人。遊戲一開始會決定哪兩種特殊工人會在這場遊戲中被訓練出來。每位玩家都有機會訓練其中一種或兩種的特殊工人。你只需要比訓練一般工人所需的花費之外，再多花 ① 就能訓練出特殊工人。

暫時性工人：玩家選擇放置公雞指示物在起床表上印有暫時性工人的起床時間後，他將在這一年獲得一位暫時性工人可供放置。這個暫時性工人如同一般工人一樣，你可以放置在所有開放的行動區域上並執行工作。一年結束時，將暫時性工人擺回起床表中。

平手打破：在遊戲結束的總計分後，如果有兩位或多位玩家獲得同樣的分數，則擁有最多金錢里拉(包含最後一年領取的剩餘款項)成為這場遊戲的最後贏家；如果這些玩家依然平手，先以酒窖中的葡萄酒總價值為比較標準，又再平手，再比壓榨桶中的葡萄總價值。假使還是平手，每位玩家拍兩張照片，並請寄信到 stonemaiergames@gmail.com，標題為 *Why I deserve to win this tiebreaker*。

階段：托斯卡尼的每一個階段都必需完整地打開瓶(解開)後，才能進入下一階段。這裡有三個階段：前兩階段是累積性的擴充，而第三階段是模組化的(每次只能使用一個擴充)。如果你帶領某些新玩家體驗托斯卡尼時，你可以從基本的擴充開始，然後在接下來的遊戲場次中，讓他們選擇加入哪些擴充。

起床表：在起床表的第一列玩家，為每一季的首先執行玩家(如放置一個工人或pass)。其他玩家依照起床表的順位依序執行，每位玩家在這一年中的執行順位將不會改變。當玩家必須依序做決定時(如秋季抽訪客卡或執行一張有互動性的訪客卡時的做決定順序)，也必須依循起床表上的順位。

交易：在葡萄酒莊園或托斯卡尼，玩家之間不能彼此交易。唯一的交易行為只會發生在延伸圖板中的夏季行動貨品轉換“以一換一的交易”行動。

訓練一位新工人：付一筆錢來訓練一位新工人(通常是 ④)。除非遊戲中有些狀況下有說明，不然你不能在這一年使用這個工人。延伸參考“特殊工人”。

開瓶Uncork：解開一個新的擴充。在進行最後一場遊戲之前，我們建議你每1-4場遊戲結束時，讓勝利的玩家清楚表示他想再下一場遊戲中加入哪個擴充。在所有的擴充都解開並體驗過後，你可以從新以一個不同的擴充解開順序，再次體驗托斯卡尼的魅力。

萬用的行動區域：這個名詞是用來形容一個可以在任何季節被放置工人的行動區域(牛梨，玩家圖板上的行動區域，遊戲圖板上“獲得 ①”的行動，以及設施卡上的任何一個行動區域)。

拔出：你可以使用牛梨或一些訪客卡來執行一個拔出的行動。在你的葡萄園土地上，移除選擇一張已種植的葡萄樹卡，放回手中。

變體繼承

如同你在第2頁看到的，我們建議一個特定加入擴充的方式到遊戲中。然而，我們想要用這樣的繼承特性來帶給玩家們最大的遊戲樂趣，因此，這裡是一些選擇性的規則，你可以加入到遊戲中來獲得更多樂趣：

快速解鎖方式：依照階層原則的順序解鎖擴充，由前一場勝利的玩家來決定下一場要解鎖的擴充。

封鎖和解鎖方式(Bradley Zakany) 贏家選擇下一場遊戲所要解鎖的擴充，而輸家可以選擇將一個擴充封鎖起來(他/她不能將贏家解鎖的擴充再次封鎖)。

連續接續多場方式：使用其他的解鎖方式，但在遊戲結束時，每位玩家依照下列的清單中，選擇一個在他的葡萄園圖板上的物件，保留到同樣一群人的下一場遊戲中。得分最少的輸家，下一場比賽由他開始選擇保留哪個物品，而得分最多的玩家，則最後選擇。每位玩家保留的物品不能相同。

- ☆保留一個葡萄酒指示物在酒窖中。
- ☆保留一個葡萄指示物在壓榨桶中。
- ☆保留一個已建造的設施指示物(你不能保留大型酒窖)。
- ☆保留葡萄園裡的一張葡萄樹卡(即使你無法在遊戲一開始就擁有葡萄樹所要求的設施)。
- ☆保留手上兩張卡片。
- ☆保留所有金錢(里拉)。
- ☆多保留一個一般工人。

條件式方式(Rahdo)：在遊戲結束時，根據以下條件，來解鎖下一場遊戲所要加入的擴充。如果沒有任何擴充因此而解鎖的話，將由贏家選擇哪一個擴充被解鎖。

爸媽的資助：一場有平手狀況產生的遊戲結束情況下解鎖。

資產配置：如果贏家只在一塊葡萄園土地上種植葡萄樹時解鎖。

贊助者的秘密任務：如果贏家的剩餘款項只有④1或沒有時解鎖。

高級訪客來訪：如果玩家以剛好20分獲勝，則解鎖這個擴充。

新訪客來訪：如果贏家是在最後一年選擇最後一位起床順位時解鎖。

特殊工人：如果贏家只有3位或4位工人數量時，則解鎖這個擴充。

延伸圖板：如果贏家有至少15元里拉時，則解鎖這個擴充。

新設施：如果贏家獲得35分或更多時，則解鎖這個擴充。

果園擴充：如果贏家建造了9個或更多設施時，則解鎖這個擴充。
起司擴充：如果贏家在圖板上以3個或更少的★贏得遊戲，則解鎖這個擴充。

黑手黨：若贏家在遊戲結束時，有至少兩位特殊工人(工頭也算在內)放在“獲得④1”行動時，則解鎖這個擴充。

模組化方式：隨機選擇一些擴充加入下一場遊戲；或者由每位玩家都選擇一個擴充加入遊戲。

階段式挑選方式：一次加入所有第一階段的擴充，玩過幾次之後，再加入所有第二階段的擴充，然後是第三階段(第三階段仍維持一次加入一個擴充)。

PLAYTESTING

Katy Adams
Darren & Heather Anderson
Jason Aken
Michael Armalis
Marco Auer
Joe Babbitt
John & Suzie Baker
James Bauer
Vivi & Nicolai Broen
Thorning
Brad Brooks
Timothy & Jeanne Carlisle
Helena Cassidy
Jerry Chacon
Thomas & Connie Chidester
Yun Choi
Helen Christie
Jasmin Chua
Jeremy Commandeur
Jeff Cornelius
Jon-Paul Decosse
Dominique & Olivia DeMille
Sean DePass
Ben Feldman
Jen Freeman
Duncan Fischley
Jon Geibel
Jason Gilby
Nathan Grange
Paul Hackman
Julius Howlett
Jens Huettenrauch
Michael & Barbara Iachini
Mike & Falon Jordan
Frank Kallal
Doug Kirchhof
Luke Laurie
José M López-Cepero

Bryce & Jody Lyle
Ariel Lyons-Warren
Misung Kim
Mark & Christina Major
Dan & Allyson Martin
Adam Mitz
Adam Newkirk
Anthony Nguyen
Andrew Park
Hyun Park
Isabel Pascual
Tran Pham
Matthew Pilgreen
Chris Place
Will & Sarah Reed
Jeremy Riley
George Rizk
Debra Robertson
Leo & Rachel Rohr
Todd Schoening
Joe Sheehan
Craig Silvester
Rebecca Sinnavee
Christopher Smith
Jay & Margot Stegmaier
Andrew Stegmaier
Jessica Straatmann
Jon Underwood
Maarten van Meer
Miranda van Zeumeran
Peter & Janelle Vaughan
Alberto Vázquez
Adam Voyles
Vanessa Vrijdag
Joel & Emily Winbigler
Russell Woodland
Jason Wright
Mark Zaegel

GAME DESIGN

James Stegmaier
Alan Stone
Justin Killam
(*influence map*)
Morten Monrad Pedersen
(*Viticulture Automa*)

ART

Beth Sobel
Jacqui Davis
(*Mafia Expansion*)
Dann May
(*Mama and Papa card frames*)

GRAPHIC DESIGN

Christine Bielke
Jenny Westphal

PROOFREADING

Katy Adams
Fabien Allois
Russell Alphey
David Armstrong
Angela Benford
Adam Buckingham
Jerry Chacon
Helen Christie
Gordon Dankberg
Kim Euker
Jen Freeman
Jerry Garcia
Scott Halvorson
Charles Hayes
Dan Licata
José M López-Cepero
Lawrence Myers
Jenny Sayward
Ian Tyrrell
Tyler van Mulligen
Justin Wertz

STONEMAIER
GAMES

WWW.STONEMAIERGAMES.COM