

Stonemaier Games Presents



葡萄園

VITICULTURE

翻譯：小崇 Translate by Lo Koshiba

一款關於釀酒的策略遊戲

by Jamey Stegmaier & Alan Stone



舊世界托斯卡尼正等著你的釀酒技術和熟練的策略。

你將種植葡萄樹、採收葡萄、釀成美酒，並且完成商人的訂單，成為義大利最棒的酒廠！

2-6人遊戲，年齡 13 歲以上・遊戲時間 45-90 分鐘

葡萄園是一款工人擺放機制的策略遊戲，只要一張桌子和另一個玩家就可以讓玩家創建他們自己的托斯卡尼葡萄園。

遊戲概述

玩家在遊戲一開始會有一個舊的葡萄壓榨桶、三塊空的田地、一個小的酒窖，以及三個工人。玩家在遊戲中整年需要分配他們的工人做事，而且偶爾會有訪客可以讓玩家完成許多任務。春天時，玩家決定他們工人的行程表。工人很早起的話，你將有機會第一個行動；然而，工人晚起的話將會獲得越來越好的獎勵。夏天時，玩家把工人放到行動區域，可以讓工人種植葡萄以及建造可以讓玩家的葡萄園升級的設施。秋天時，玩家邀請訪客來幫助他們的工人。冬天時，玩家把工人放到行動區域來採收葡萄、釀酒，以及完成訂單。

目標

身為葡萄園莊主，分數代表你的名聲，遊戲目標是達到 20 分。當有玩家到達 20 分的位置，當年度整個進行完之後，最高分的玩家獲勝。玩家或許會超過 20 分的目標，但是最多不會超過 25 分。如果平手的話，依以下條件決定勝負（按順序）：

1. 最多里拉（義大利貨幣單位）
2. 酒窖裡，酒的總價值
3. 葡萄壓榨桶中的葡萄總價值

遊戲配件

卡片（總共 118 張）

- * 42 張葡萄樹卡（綠牌）
- * 36 張葡萄酒訂單卡（紫牌）
- * 20 張夏天訪客卡（黃牌）
- * 20 張冬天訪客卡（藍牌）

圖板（雙面）

- * 1 張遊戲圖板
- * 6 張葡萄園圖板

其餘配件

- * 36 個工人米寶，有 6 種顏色，以及 1 個灰色暫時性工人
- * 60 個葡萄和葡萄酒指示物
- * 6 個起床指示物（公雞）
- * 6 個分數標記（軟木塞）
- * 6 個剩餘款項記錄標記（酒瓶）
- * 48 個木製設施指示物（每個顏色有 8 個獨特的指示物）
- * 108 個紙板里拉（78 個銅色 1 元、18 個銀色 2 元、12 個金色 5 元）
- * 1 個起始玩家標記（葡萄）

規則書

遊戲流程

洗混四疊牌庫後，每個玩家開始遊戲時有以下配件：

- * 一個葡萄壓榨桶、一個小酒窖，以及三塊田地（通通都在葡萄園圖板上）
- *  塊錢
- * 1 張皮諾葡萄樹卡
- * 1 張隨機黃色夏天訪客卡
- * 3 個工人

第一輪

- * 第一場遊戲晚上，年紀最大的玩家拿取起始玩家標記。
- * 其他場遊戲的起始玩家由上一場遊戲最低分的玩家擔任。

牌庫重整：如果四疊牌庫任何一疊在遊玩過程中用完了，馬上洗混棄牌堆形成新的抽牌堆。如果牌庫用完了，但是棄牌堆裡沒有卡片的話，該牌庫沒有牌可以抽，直到有更多卡片被棄掉時才会有新的抽牌堆。

春天

由起始玩家開始，並依順時針進行遊戲，玩家藉由放置公雞到起床表上來選擇這一年要多早起床。每個玩家馬上得到表上對應的獎勵。等所有玩家都放完公雞後，表上的順序即為玩家這一年接下來的行動順序。

夏天

夏天時，根據起床表的位置，每個玩家放置一個工人到圖板上一個黃色夏天行動區域，並且馬上執行該行動。下一個玩家做同樣的動作，直到所有的行動區域都被執行過、所有的玩家都跳過，或者所有玩家都無法執行行動。如果玩家已經喊跳過，在下一個行動季節開始前，他不能再放其他的工人。（所有夏天的行動區域在第 6 及第 7 頁有說明。）

秋天

秋天時，根據起床表的位置，每個玩家抽一張夏天或冬天訪客卡，並把這些牌加到手牌中。任何有在他們的葡萄園圖板建造小屋的玩家可以多從夏天或冬天訪客卡牌庫抽一張訪客卡。

冬天

冬天時，玩家和夏天的遊玩方式一樣，使用藍色冬天行動區域。如同夏天，擺放工人的順序根據起床表的位置，表上位置最高的玩家為第一個行動的玩家。（無論上一季最後一個行動的玩家是誰。）

一年結束

每一年結束時，玩家將會熟成葡萄及葡萄酒指示物、把工人拿回個人遊戲區域、獲得剩餘款項，並且把起始玩家標記逆時針傳給下個玩家。

術語解釋：

在這本規則書中，你會注意到**價值**和**價格**這兩個術語。

價值指的是一個葡萄變成葡萄酒以及葡萄酒在完成一個訂單時的價值。

價格指的是一個葡萄在賣出時會得到的金錢數量。在葡萄園中，葡萄可以在賣出後馬上獲得金錢，當葡萄酒透過葡萄酒訂單「售出」時，則會得到分數和剩餘款項。

春天行動

起床表：由持有起始玩家標記的玩家開始，然後依順時針進行，每個玩家放置他/她的公雞到尚未被佔據的起床格中。數字代表玩家想要讓他/她的工人在這一年多早起床。1是最早的時間，7是最晚的時間。對工人來說，越晚起越好；對葡萄園莊主來說，可能不是。

起床表	1		時間 1：沒有獎勵
	2	 (抽牌)	時間 2：抽 1 張葡萄樹卡
	3	 (抽牌)	時間 3：抽 1 張葡萄酒訂單卡
	4		時間 4：獲得 
	5	 或  (抽牌)	時間 5：抽 1 張夏天或冬天訪客卡
	6		時間 6：獲得 1 分
	7	 僅這一年用	時間 7：這一年獲得暫時性工人

範例：玩家 1，該玩家有起始玩家標記，他選擇起床表 6 的格子，可以獲得 1 分。玩家 2 選擇第 4 格，並且獲得 。因此，即使玩家 1 有起始玩家標記，但在這一年接下來的時間裡，根據每個玩家放置公雞到起床表的位置，玩家 2 將會第一個行動，玩家 1 則第二個行動。

注意：夏天、秋天，及冬天第一個行動的玩家會還原為該年春天於起床表所選的表格順序。因此，在這個上面這個範例中，即使玩家 2（在起床表的第 4 格）是夏天最後一個行動的玩家，他仍舊是秋天第一個行動的玩家，然後冬天也一樣。

貼心提示：當玩家夏天跳過時，他可以把他的公雞從起床表上由左往右移動，這樣還可以動作的玩家就比較容易分辨了。接著當玩家冬天跳過時，他們可以把他們的公雞移回左邊，這會幫助玩家分辨現在是誰的回合。

工人放置

- * 玩家每年只能使用每個工人一次。
- * 這一年中，玩家輪流放置一個工人到當季每個尚未被佔據的行動格。
- * 玩家只能選擇一個他可以完成的行動：也就是說，玩家不能選擇一個行動只是為了要卡其他玩家。
- * 如果玩家跳過，他該季就不能再放工人了。



在夏天行動區域的工人

葡萄樹卡的種類和價值

每張葡萄樹卡上有一個的顏色圖圈代表該種葡萄樹的葡萄種類，數字則是代表這個葡萄將會生產的價值。有些卡片在左上角有設施符號（灌溉系統、棚架，或者兩者都有）。種這些葡萄樹前，卡片上對應的設施要先建好。

種類	顏色	價值	卡片數量	先決條件
山吉歐維樹	紅	1	4	沒有
馬勒瓦西亞	白	1	4	沒有
皮諾	紅及白	每個 1	6	棚架
西拉	紅	2	5	棚架
崔比亞諾	白	2	5	棚架
梅洛	紅	3	5	灌溉系統
白蘇維儂	白	3	5	灌溉系統
卡本內蘇維儂	紅	4	4	棚架及灌溉系統
夏多內	白	4	4	棚架及灌溉系統

棚架
灌溉
系統



生產一個價值 4 的紅色葡萄

棚架



生產一個價值 1 的紅色及白色葡萄

灌溉
系統



生產一個價值 3 的白色葡萄



生產一個價值 1 的紅色葡萄



注意 1：當一起把田地上卡片的價值加總時，一塊田地不能超過價值 6。例如：這個葡萄樹生產一個價值 2 的紅色葡萄，及一個價值 4 的白色葡萄，採收時的最大值為 6。

注意 2：雖然抽取葡萄樹卡時有一點運氣成分，聰明的玩家會把他抽的葡萄樹卡做最大化的利用並和葡萄酒訂單相輔相成的搭配。

夏天行動

夏季是遊戲中可以擴展你葡萄園的時刻，前往市場、種植葡萄樹、讓你的夏天訪客去工作、炫耀你的葡萄園，並且銷售葡萄。

關於夏天及冬天訪客卡需要注意的地方

注意 1：當玩家打出一張夏天或冬天卡時，立刻執行卡片上的行動，之後馬上棄掉這張卡，結束任何這張卡所給予的任何獎勵。

範例：如果玩家打出「買家」夏天訪客卡，上面指示「賣葡萄時價值變為兩倍，並且獲得 1 分。」，意指玩家馬上賣掉他們所選的葡萄，得到該種葡萄的兩倍價格，獲得 1 分，並棄掉這張卡，結束特殊獎勵。下一次該玩家賣葡萄時，回復正常價格。

注意 2：藉由把一個工人放置到打出夏天／冬天訪客卡的行動區域來打出訪客卡。執行卡片上的行動不需要額外的工人。

外租工人賺取

每個工人：在夏天或冬天時，玩家可以把一個工人放到圖板下方的運貨車上賺取 。放置 1 個工人在這裡視為一個玩家的回合。一年中可以有任意數量的工人放在這個行動區域。

牛犁：如果玩家建好牛犁的話，它會提供一個特殊的夏天或冬天行動。夏天時，玩家可以使用牛犁行動來拔除 1 個葡萄樹。玩家從他的田地中拿取 1 張葡萄樹，並且放回他的手中。使用牛犁行動和執行圖板行動相同，一個工人必須放到該行動區域，接著換下個玩家行動。

根據玩家人數使用不同的行動區域



2 人遊戲時，只有左邊的行動區域開放；3 - 4 人遊戲時，只有左邊和中間的行動區域開放；以及 5 - 6 人遊戲時，三個行動區域全開放。這些行動區域可以以任何順序開放。每個行動區域只能被一個工人佔據。



3 - 6 人遊戲的獎勵區域



3 - 6 人遊戲時，中間的行動區域提供獎勵給把工人放到這裡的玩家。如果玩家無法執行這個獎勵區域，它必須把工人移走讓其他可以執行的玩家選擇，並重新選擇一個沒有獎勵的區域。例如，如果玩家只有一個葡萄樹可以種植，他不能使用種植一個葡萄樹兩次的獎勵行動區域。唯一的例外是其他兩個區域已經被佔據，只剩有獎勵的區域沒有人佔據。那麼玩家可以放置一個工人到中間的區域執行行動，但不獲得這個獎勵。

打出一張夏天訪客卡：玩家必須面朝上棄掉一張夏天訪客卡，並且馬上執行卡片上的行動，接著將棄掉的卡片放到夏天訪客牌庫旁。

抽一張葡萄樹卡：
玩家必須抽一張葡萄樹卡。

3－6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來多抽一張葡萄樹卡。

觀光葡萄園：
玩家必須獲得②。

3－6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來獲得額外的①。

建造一個設施：玩家必須花費指定的金額建造一個他的葡萄園中的設施，並把設施的指示物放到葡萄園中（見第8頁的說明來了解每個設施。）

3－6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域，從手中多打一張夏天訪客卡。



銷售葡萄：玩家必須從他的葡萄壓榨桶中賣出任意數量的葡萄指示物，並獲得葡萄壓榨桶之間的金錢。例如，一個價值4的葡萄指示物可以賣得②。

3－6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來獲得1分。



每個葡萄指示物的價格

種植一個葡萄樹：玩家可以種植一個葡萄樹到他葡萄園中的田地。玩家可以把一張葡萄樹卡放到一個空的田地中來種植葡萄樹，或者把一張葡萄樹卡堆疊到其他已經種植的葡萄樹卡上。

3－6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來從他手上多種一張葡萄樹卡到田地中。

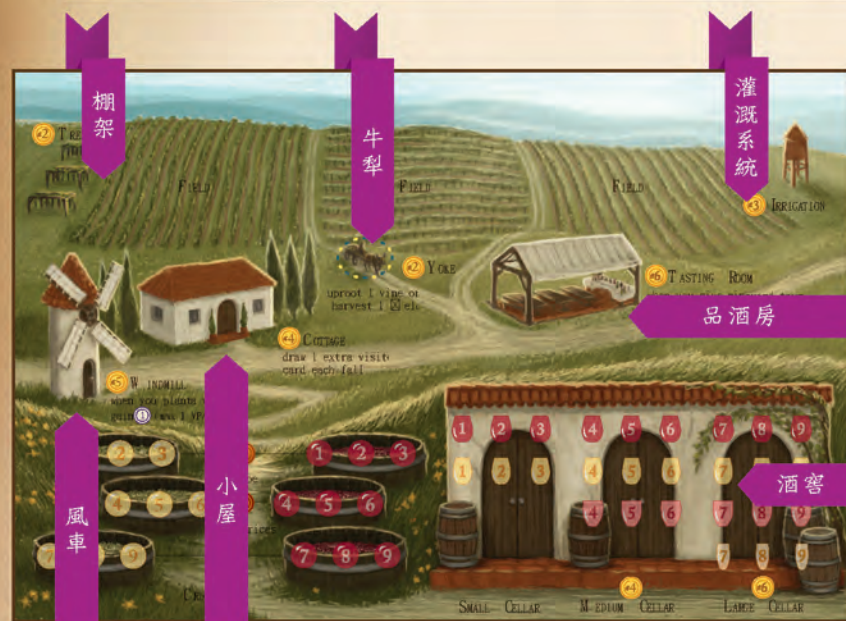
3－6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來建造一個設施，並且獲得折扣①。

注意1：玩家遊戲一開始就有3塊田地、葡萄壓榨桶，以及小酒窖。

注意2：玩家每個設施只能建造一次。

設施

建造設施可以讓玩家有特殊的獎勵，如下所述。



每個設施都有一個花費，玩家圖板上會用一個錢幣符號來指示。

棚架 (€2)：棚架在種植特定種類的葡萄樹時會用到。

風車 (€5)：在玩家建造風車之後，每當他種植葡萄樹時都可以獲得 1 分（最多每年 ①）。

牛犁 (€2)：擁有牛犁可以讓玩家在夏天或冬天時執行他的葡萄園圖板兩個行動之一，而不是遊戲圖板上的行動。夏天行動是拔除，拔除可以讓玩家從田地裡移除一張葡萄樹卡，並且把移除的葡萄樹卡放回手上。冬天行動是採收 1 塊田地（見冬天章節的採收）。如果玩家這一年使用牛犁行動區域，這會需要一個工人來執行，並且視為玩家的一個回合動作。

灌溉系統 (€3)：灌溉系統在種植特定種類的葡萄樹時會用到。

品酒房 (€6)：在玩家建造品酒房之後，每次他的葡萄園透過行動區域或是訪客卡開放觀光時，他可以獲得 1 分（最多每年 ①）。

酒窖 (€4 及 €6)：玩家把酒儲藏在他們酒窖中，但是小酒窖只能存放價值較低的酒類。建造中型和大型酒窖可以讓玩家儲藏價值較高的酒，中型酒窖還可以生產及儲藏玫瑰酒，而大型酒窖則可以生產及儲藏氣泡酒。

注意：一定要先蓋中型酒窖才能蓋大型酒窖。

小屋 (€4)：如果玩家有建造小屋的話，秋天時可以額外抽取一張夏天或冬天訪客卡。

注意：當玩家在秋天抽取多張訪客卡時，他必須一次同時把要抽的卡片抽足。

秋天行動



秋天是個邀請對你有幫助的訪客到葡萄園的時刻。這些旅客會在夏天或冬天到來，並在你的葡萄園中幫忙。

依照起床順序，每個玩家藉由抽取一張他所選的訪客卡來邀請一

個夏天或冬天訪客到他的葡萄園。玩家執行這個行不需使用工人。在玩家建造小屋後，玩家每年可以選擇多抽一張訪客卡，但是必須一次同時抽兩張卡。

冬天行動

冬天是採收的時刻，把葡萄變成葡萄酒、找出哪種酒是需要的、訓練新的工人、讓冬天訪客去工作，以及完成葡萄酒訂單。

抽一張葡萄酒訂單卡

：玩家必須抽一張葡萄酒訂單卡。

3-6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來多抽一張葡萄酒訂單卡。

採收一塊田地：玩家必須採收一塊田地上的所有葡萄，並把葡萄指示物放到葡萄壓榨桶對應的價值區域。（見第10頁採收細節。）

3-6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來多採收一塊田地。

外租工人賺取

每個工人：見第6頁的細節。

花費來訓練一個新的工人：玩家必須付來訓練一個新的工人。額外的工人放到「訓練師」旁，在下一年到來之前還不能使用。

3-6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來折扣。

注意1：玩家不能擁有超過6個工人。這個限制不包含暫時性工人。



打出一張冬天訪客卡：玩家必須面朝上棄掉一張冬天訪客卡到冬天訪客牌庫，並馬上執行該張卡片的行動。

3-6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域從手中多打一張冬天訪客卡。

壓榨葡萄：（見第10頁葡萄壓榨桶的圖示，和第11頁更多的細節。）

完成一張葡萄酒訂單：玩家查看手中的葡萄酒訂單卡的細節，並且滿足他手中葡萄酒訂單卡的要求，然後把這張卡棄掉。（見第11頁的細節。）

3-6人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域獲得1分。

注意：玩家可以使用價值較高的葡萄酒來完成一張訂單，但是這些差額就損失了。

牛犁：牛犁的冬天行動—如果牛犁這個設施已經建造的話，這個行動區域就開啟—可以收穫1塊田地。



採收田地及壓榨葡萄

採收

注意 1：採收一塊田地中多張紅色葡萄樹或者多張白色葡萄樹，一起加總它們各自的價值，並把一個紅色或白色的葡萄指示物拿來標示其價值，而一張紅色和白色葡萄樹在同一塊田地中被採收時會各拿取一個紅色及一個白色葡萄指示物，並放到各自的價值中。葡萄樹依舊留在田地中。

注意 2：每塊田地一年只能被採收一次。

注意 3：採收多塊田地可能會產生兩個相同顏色及價值的葡萄。如果發生的話，其中一個葡萄必須貶值。如果壓榨桶中沒有空間可以貶值，則損失這個葡萄。

範例：玩家有三個葡萄樹種在一塊田地中。當採收這塊田地時，她把葡萄樹卡上紅葡萄的符號加總（1 + 1），在她的壓榨桶上形成 1 個價值 2 的紅葡萄，接著她加總白葡萄的符號（1 + 3），來形成 1 個價值 4 的白葡萄。



白葡萄

紅葡萄

玫瑰酒

氣泡酒

壓榨

壓榨葡萄：當玩家壓榨葡萄時，他使用一些或者全部在葡萄壓榨桶中的葡萄，來生產不同種類的葡萄酒。壓榨葡萄時，玩家可以生產多個任意一種種類的葡萄酒指示物（紅酒／白酒／玫瑰酒／氣泡酒）。

紅酒／白酒：把所有所選顏色的葡萄轉換成紅酒或者白酒，並放到對應價值的酒窖區域。所以一個價值 3 的紅葡萄會變成一個價值 3 的紅酒。多個同種顏色的葡萄不會加總生產出價值較高的葡萄酒。因此，他們生產多個葡萄酒的價值等同於壓榨桶中的葡萄價值。

玫瑰酒：需要累加總價值為 4 或更多的紅色和白色葡萄指示物，才能生產一個玫瑰酒指示物。

氣泡酒：玩家必須要累加總價值為 7 或更多的兩個紅葡萄及一個白葡萄，才能生產一個氣泡酒指示物。

3 - 6 人遊戲時：玩家可以選擇中間的行動區域來使所有從「壓榨葡萄」行動中所生產的葡萄酒價值 + 1。因為多個相同種類的葡萄酒指示物可以從一個「壓榨葡萄」的行動中生產，每個指示物都會得到價值 + 1 的獎勵。

注意：用 2 個紅葡萄和 1 個白葡萄來生產淡色的氣泡酒看起來好像很奇怪，但是現實生活中就是這麼做的！

注意 1：生產玫瑰酒或氣泡酒時棄掉多出來的指示物。

注意 2：玩家必須建造適當的酒窖空間來儲藏任何價值 3 或 6 以上的葡萄酒、玫瑰酒或者氣泡酒。

注意 3：任何沒有用來壓榨的葡萄留在葡萄壓榨桶中。

注意 4：和葡萄壓榨桶的規則相似，一個酒窖區域只能被一個葡萄酒指示物佔據，因此葡萄酒必須被貶值直到有空間可以佔據或者直接損失。

注意 5：葡萄酒指示物一但放到酒窖中，就永遠不會再加總在一塊。

注意 6：一個聰明的玩家會謹慎地、有策略性地根據他擁有的酒窖和手中的葡萄酒訂單來壓榨葡萄。畢竟，葡萄在葡萄園中成熟就和葡萄酒要在酒窖中使味道變醇一樣，急不來！



範例：玩家決定壓榨葡萄來生產紅酒，但是他沒還沒有中型酒窖。價值 1 的紅葡萄變成價值 1 的紅酒，而價值 4 的紅葡萄貶值為價值 3 的紅酒。



範例：玩家決定生產一個玫瑰酒指示物，所以他加總一個紅色和白色葡萄來形成一個等同於它們加總價值的玫瑰酒指示物。他可以這麼做，因為他有一個中型酒窖。

範例：完成一張葡萄酒訂單

這張葡萄酒訂單卡需要一個價值至少為 2 的紅酒指示物，和一個價值至少為 4 的白酒指示物。要完成這個訂單，玩家展示這張葡萄酒訂單卡，從他的酒窖中移除對應的葡萄酒指示物，獲得 3 分，並把剩餘款項紀錄表中的標記移動到 1。玩家接著棄掉這張葡萄酒訂單卡。

訂單需求為價值 2 的紅酒及價值 4 的白酒



獲得分數
剩餘款項

玩家持續紀錄從葡萄酒訂單所獲得的剩餘款項。所有玩家遊戲開始時把他們的酒瓶指示物放到剩餘款項紀錄表中央里拉符號的位置。當玩家完成一張葡萄酒訂單，玩家根據葡萄酒訂單上的里拉金額移動他的剩餘款項標記。在完成另外一張葡萄酒訂單前，該玩家的標記停在原地不動。這個表格顯示出玩家可以獲得的剩餘款項金額上限 (€5)。(玩家在每一年結束時得到這些款項。)



一年結束

每年結束時，玩家熟成葡萄和葡萄酒指示物、從圖板上移除所有工人、獲得任何因為完成訂單而得到的剩餘款項，然後把起始玩家標記逆時針傳給下個玩家。

每年結束時：

熟成葡萄和葡萄酒指示物：

所有葡萄壓榨桶中的葡萄和酒窖中的葡萄酒指示物增加 1 點價值。（例如，一個葡萄或者葡萄酒指示物在價值 2 就升到 3，在 3 就會升到 4）。葡萄和葡萄酒指示物不會超過價值 9。

注意 1：如果中型酒窖還沒建好的話，葡萄酒指示物只能被熟成到價值 3。如果已經有中型酒窖但大型酒窖還沒建好的話，則只能被熟成到價值 6。

注意 2：如果玩家沒辦法熟成葡萄或葡萄酒指示物，玩家不會失去這些指示物。例如，如果玩家擁有一個中型和大型酒窖，而且有價值 8 和 9 的紅酒，當到了要熟成這些指示物的時候，它們停在原地。

拿回工人：每個玩家各自拿回自己的工人。

玩家得到因為完成訂單的剩餘款項：玩家根據他們的剩餘款項標記的所在位置獲得對應數量的里拉（每年最多 65）。

手牌上限 7 張：每年結束時，玩家必須把手牌棄到剩 7 張。

傳遞起始玩家標記：依逆時針方向把起始玩家標記傳給下個玩家，並且移除所有起床表上的公雞標記。

注意：「起始玩家」只是讓玩家春天時可以先擺放他的工人到起床表上。



STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com

特別感謝為這款遊戲付出的美術設計師—
Beth Sobel, David Montgomery, Gia Nguyen Hoang, 以及 Jacqui Davis—

和 Christine Bielke 及 Maria Burke, 圖像設計師。

特別感謝 Morten Monrad Pedersen, Sharon Rozines,
及 David Winchester 校對規則。