

1-6 45-90

VON Jamey Stegmaier · Alan Stone ARTWORK Jacqui Davis · David Montgomery · Beth Sobel

In der Toskana bewirtschaftet deine Familie ein Weingut, Sommer wie Winter. Jahr für Jahr baust du es weiter aus – mehr Reben, größere Keller, edlere Weine – und ringst mit den anderen Gütern um die meisten Siegpunkte.

DAS IST BESONDERS

- Deine Arbeiter gelten für ein **ganzes Jahr** – Sommer und Winter zusammen. Überlege gut, wie viele du im Sommer einsetzt, damit dir im Winter noch **genug Optionen** bleiben.
- Beim **Aufstehen** entscheidest du dich: früh dran sein und dir die besten Felder sichern, oder später kommen und dafür einen **Bonus** kassieren. Wer zuerst will, bekommt am wenigsten geschenkt.
- Der **große Arbeiter** darf jede Aktion machen – sogar in einem **schon besetzten** Bereich, indem er sich danebenstellt. Nur dann geht er beim **Bonus** leer aus; auf ein freies Feld gesetzt bekommt er ihn ganz normal.



WORUM GEHT'S

- Eine **Wein-Kette** von vorne bis hinten: Reben pflanzen → Trauben ernten → zu Wein keltern → **Weinbestellungen erfüllen**. Die passenden Gebäude machen jede Stufe leichter – und hochwertige Weine überhaupt erst möglich.
- Die meisten **Siegpunkte** kommen aus erfüllten Bestellungen, dazu aus Gebäuden wie **Windmühle** und **Weinprobe**.
- **Besucherkarten** geben Sonderaktionen und extra Siegpunkte.
- Wer zuerst **20 Punkte** erreicht, läutet das Spielende ein.

ABLAUF

1 Frühling – Aufstehen. Hahn auf die Reihenfolge-Leiste.
Frühes Feld = früher dran, spätes Feld = besserer Bonus (Karte, Lira oder Punkt).

2 Sommer. Arbeiter auf **gelbe** Felder: Reben pflanzen, Bauwerk errichten, Tour anbieten, Trauben/Gebiet verkaufen, Sommerbesucher spielen.
Oder passen und Arbeiter für den Winter sparen.

3 Herbst. Jeder zieht **1 Besucherkarte** (gelb oder blau).
Mit Cottage zwei.

4 Winter. Arbeiter auf **blaue** Felder: Gebiet ernten, Wein keltern, Bestellung erfüllen, Arbeiter ausbilden, Winterbesucher spielen.

5 Jahresende. Trauben & Weine **reifen (+1)**, Arbeiter zurück, **Einkommen** vom Ertragsrondell, Handkarten auf **7**, Startspieler-Figur gegen den Uhrzeigersinn weiter.

SPIELEND E

Sobald ein Spieler **20 Punkte** erreicht, wird das laufende Jahr noch zu Ende gespielt. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

Gleichstand: meiste Lira → Gesamtwert der Weine → Gesamtwert der Trauben.

BEIM SETUP BEACHTEN

- **Mama- + Papa-Karte** bestimmen deine Startausstattung (Arbeiter, Karten, großer Arbeiter, dazu ein Bauwerk oder Lira). Übrige Mama/Papa zurück in die Schachtel.
- **Wanderarbeiter** (grau) auf **Feld 7** der Reihenfolge-Leiste.

WIE MAN PUNKTE MACHT
WEINBESTELLUNGEN

Hauptquelle – Punkte laut Karte, dazu ein Feld vor auf dem Ertragsrondell (Einkommen).


REBE PFLANZEN

Mit Gebäude **Windmühle**: **1 SP** je Jahr, in dem du eine Rebe pflanzt (max. 1×).


TOUR ANBIETEN

Mit Gebäude **Weinprobe**: **1 SP**, wenn du dabei Wein im Keller hast (max. 1×/Jahr).


TRAUBEN/GEBIET VERKAUFEN

Das Bonusfeld dieser Aktion gibt **1 SP** extra.


AUFSTEHEN (FELD 6)

1 SP, wenn du beim Aufstehen Feld 6 wählst.


BESUCHERKARTEN

Manche geben **direkt SP**.


BESUCHERKARTEN KÖNNEN ENTSCHIEDEN

Sie sind oft der Unterschied. Sorge immer für eine **gute Auswahl auf der Hand** und plane deine Züge danach – mit ihnen kommst du an Aktionen, **auch wenn die Felder blockiert sind**.


AKTIONSFELDER JE NACH SPIELERZAHL

Pro Aktionsbereich ist nur das **linke** Feld (2 Spieler), das **linke + mittlere** (3–4) oder **alle drei** (5–6) nutzbar.


EINSETZFELDER SIND HART UMKÄMPFT

Der Plan wird jede Runde voller. **Plane vor, wann du den großen Arbeiter einsetzt** – verschwende ihn nicht. Gegen **Spielende** lohnt es sich, **früh aufzustehen**, damit du deine wichtigen Aktionen sicher bekommst.


SO ENTSTEHEN TRAUBEN

Reben derselben Farbe in einem Gebiet **addieren** sich: **Rot 2 + Rot 3 = eine rote Traube mit Wert 5** (bis zum Gebietsmaximum). Nur eine Farbe im Gebiet = **eine** hochwertige Traube; **beide Farben** = zwei Trauben und mehr Möglichkeiten (Rosé, Sekt).


SO FUNKTIONIEREN ROSÉ & SEKT

Rotwein = 1 rote Traube, Weißwein = 1 weiße. **Rosé** = 1 rote + 1 weiße (Summe, mind. 4) – braucht den **mittleren Keller**. **Sekt** = 1 weiße + 2 rote (Summe, mind. 7) – braucht den **großen Keller**.


KELLER AUSBAUEN NICHT VERGESSEN

Ohne mittleren/großen Keller reifen und lagern nur Weine **bis Wert 3**. Kein Ausbau = keine hochwertigen Weine, keine großen Bestellungen.


FRÜH MEHR ARBEITER

Jeder zusätzliche Arbeiter zahlt sich über viele Jahre aus. „Arbeiter ausbilden“ (4 Lira) früh nutzen – er steht dir aber erst **im nächsten Jahr** zur Verfügung. **Besucherkarten** können dir helfen, schneller an weitere Arbeiter zu kommen.


GEbiet VERKAUFEN IST ERLAUBT

Klamm? Über die Sommer-Aktion „Trauben/Gebiet verkaufen“ machst du ein **unbepflanztes Gebiet** zu Lira (Rückkauf möglich). Das Bonusfeld gibt sogar **1 SP** extra.

ERWEITERUNG: BESUCH AUS DEM RHEINGAU

Ein **alternatives Set Besucherkarten** (je 40 für Sommer und Winter). Es bringt insgesamt **weniger Siegpunkte** über Karten und verlagert den Fokus weg von schnellen Boni – hin zu **Weinbau** und dem Erfüllen von **Weinbestellungen**. Wer das Grundspiel als zu punkte-zufällig empfindet, spielt damit strategischer und thematischer.

Stand: 11.07.2026