

King´s Vineyard - deutsche Spielregel

Ein Spiel für 2-4 Spieler von Sandeep Kharkar & Dave Haslam,
Alter: ab 8 Jahren; Spieldauer: 30 bis 45 Minuten.

Der König erwägt, einen neuen Winzer für seinen Weinberg einzustellen und möchte herausfinden, welcher Anwärter am besten mit den wertvollen Trauben umgehen kann. Der listige König lobt dabei drei Preise aus, die er bei seinen regelmäßigen Besuchen im Weinberg für die besten Trauben in Bezug auf Farbe, Süße, und Größe überreicht. Nach seinem letzten Besuch wird der Winzer - Lehrling mit den wertvollsten Trauben zum Winzermeister von des Königs Weinberg erkoren.

Inhalt

1 Spielregel

60 Karten mit einfarbigen Weinsorten

36 Karten mit doppelfarbigen Weinsorten

16 spezielle Aktionskarten

3 Königskarten

80 Weinplättchen

1 Startspielerkarte

4 Spielübersichtskarten

70 Holzsteine als Punktezähler

Kelch= 1 Punkt, Flasche= 5 Punkte, Fass= 10 Punkte

Spielziel

Die Spieler wetteifern darum, den König zu beeindrucken, der den am besten ausgestatteten Weinberg prämiert. Gemessen an der Anzahl der reifen Trauben, gibt er einen Bonus für die Süße, für Früchte der gleichen Farbe und für einheitliche Weinreben.

Jeweils am Ende eines königlichen Besuchs zählen die Spieler ihre bis dahin erreichten Punkte zusammen und erhalten Geschenke des Königs in Form von Punkte - Spielsteinen. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.

Spielaufbau

2- Spieler- Spiel

Vor dem Start eines Zwei-Spieler-Spiels sucht Euch eine Weinsorte aus und entfernt alle Karten dieser Weinsorte aus dem Spiel.

Beispiel: Die Spieler wählen Grün. Sie entfernen alle 15 grünen Einzel-Trauben- Karten und 18 grüne Doppel- Trauben-Karten aus dem Spiel. Damit gibt es keine grünen Trauben mehr im Spiel.

Nachdem die Traubenfarbe aus dem Spiel entfernt wurde, kann das Spiel mit den üblichen Regeln gespielt werden.

3-4 Spieler Spiel

Legt die drei Königskarten zunächst beiseite. Alle anderen Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten.

Nachdem die Karten verteilt worden sind, bildet aus dem Rest der Karten drei etwa gleichgroße Stapel. Mische nun in jeden Stapel eine der Königskarten. Lege danach alle drei Stapel zu einem Stapel zusammen und lege die Karten als Nachziehstapel verdeckt in die Tischmitte

Die Weinplättchen werden ebenfalls gut erreichbar für alle Spieler bereitgelegt.

Spielablauf

Wer zuletzt Weintrauben gegessen hat, fängt an. Der Startspieler erhält die Startspielerkarte und beginnt das Spiel. Der Startspieler wechselt dann im Uhrzeigersinn.

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt, die jeweils in 7

Phasen aufgeteilt sind:

- 1, Karten ziehen
2. Karten ablegen
3. Fäulnis
4. Ernte
5. Anbau
6. Wachsen lassen
7. Reifen lassen.

Ziehen und Ablegen werden nacheinander beginnend mit dem Startspieler von jedem Spieler im Uhrzeigersinn durchgeführt.

Die folgenden Phasen nach dem Ziehen und Ablegen dürfen von allen Spielern gleichzeitig durchgeführt werden. Allerdings müssen die Spieler die Aktionen „Fäulnis“, „Ernte“, „Anbau“, „Wachsen lassen“ und „Reifen Lassen“ immer in genau dieser Reihenfolge durchführen.

Wenn alle Phasen von allen Spielern durchgeführt worden sind, wechselt der Startspieler.

1. Phase: Karten ziehen

Beginnend mit dem Startspieler ziehen die die Spieler so lange Karten vom Nachziehstapel ODER vom Ablagestapel, bis sie 6 Karten auf der Hand haben. Es darf immer nur die oben liegende Karte gezogen werden.

Beachte: in der ersten Runde wird diese Phase ausgelassen, da bereits alle Spieler 6 Karten in der Hand halten.

Wenn die Königskarte gezogen wird, legt der Spieler diese Karte offen auf den Tisch. Der König kommt zu Besuch in den Weinberg. es erfolgt eine Wertung am Ende der laufenden Runde.

Der Spieler, der die Königskarte aufgedeckt hat, zieht nun

weitere Karten, bis er 6 Karten auf der Hand hält.

Die Spieler bereiten sich in diesem Fall auf die Wertung vor. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt, bevor die Wertung beginnt.

Wenn der dritte und letzte König aufgedeckt wurde und es während der laufenden Runde dazu kommt, dass der Nachziehstapel aufgebraucht wird, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt.

2. Phase: Karten ablegen

Die Spieler dürfen in dieser Phase so viele Karten ablegen, wie sie möchten. Allerdings dürfen in derselben Runde keine weiteren Karten gezogen werden, so dass alle weiteren Phasen mit den verbliebenen Handkarten gespielt werden müssen.

Tipp: Durch Ablegen von vielen Karten kann das Aufdecken des Königs beschleunigt werden. Die Spieler sollten also die Phase wohlüberlegt spielen.

3. Phase: Fäulnis

Sobald ein Weinstock reif ist, fängt er an, Edelfäulnis zu bekommen. Um Wein faulen zu lassen, drehe das entsprechende Weinplättchen auf seine braune Seite.

Eine Wein-Einheit fault immer dann, wenn der Wein gereift ist, also seine Maximalgröße erreicht hat. Diese Phase wird ausgelassen, wenn der Weingarten eines Spielers keine reifen Trauben enthält.

Sonderkarte: Gießkanne (Watering Can)

In der „Fäulnis“- Phase dürfen die Spieler eine oder mehrere Aktionskarten „Gießkanne“ benutzen. Jede Gießkanne bewahrt eine Weineinheit vor dem Faulen.

Mehrere Wasserkannen dürfen für eine Rebe genutzt werden oder auf verschiedene Reben aufgeteilt werden. Genutzte Wasserkannen- Karten werden aus dem Spiel entfernt.

4. Phase: Ernte

Alle Trauben an verdorrten Weinreben MÜSSEN geerntet werden. Die Weinplättchen werden zurück in den Vorrat gelegt und die Traubenkarten werden in den persönlichen Vorrat des Spielers gelegt. Diese Karten werden am Ende des Spiels gewertet, um im Falle eines Unentschieden den Gewinner zu ermitteln.

Die Spieler dürfen auch Trauben ernten, die noch nicht verfault oder reif sind, aber im Weinberg nicht mehr benötigt werden. Unreif geerntete Trauben werden auf den Ablagestapel gelegt, Reife Trauben legt der Spieler in seinen persönlichen Vorrat.

Spieler, die nichts zu ernten haben, können diese Phase auslassen.

5. Phase: Anbau

Um Wein anzubauen, lege eine Traubenkarte so auf den Tisch, dass die unreife Traube, die Rückseite der Karte, angezeigt wird. Jeder Spieler muss in jeder Runde mindestens eine Traubenkarte ausspielen, maximal bis zu drei Karten.

Wenn ein Spieler bereits drei Pflanzen angebaut hat, darf er diese Phase auslassen.

Kein Weinberg darf mehr als 5 Pflanzen zum gleichen Zeitpunkt beinhalten.

Sonderkarte: **Schaufel (Shovel)**

Während der Anbau- Phase dürfen die Spieler eine oder mehrere Sonderkarten "Schaufel" verwenden, um zusätzliche

Traubenkarten auszuspielen. Die Obergrenze von 5 Reben pro Weinberg darf dabei nicht überschritten werden.

Genutzte Schaufel- Karten werden aus dem Spiel entfernt.

6. Phase: Wachsen lassen

Jeder Spieler muss jeder unreifen Rebe ein belaubtes Weinplättchen zufügen. Vollständig gereifte Trauben wachsen nicht mehr weiter.

Unreife Trauben wachsen so lange um jeweils ein Weinplättchen pro Runde, bis die Pflanze vorgegebene Größe erreicht (Erkennbar an der auf der Karte aufgedruckten Zahl) und der Spieler sie reifen lässt, indem er die Traubenkarte umdreht. Die Spieler können die vorgegebene Größe einer Weinrebe nicht verändern, also nicht verlängern oder verkürzen.

Wenn der gesamte Weinstock des Spielers reif ist, kann er diese Phase auslassen.

Sonderkarte Dünger (Fertilizer)

Während der „Wachsen lassen“- Phase dürfen die Spieler eine oder mehrere Dünger- Karten ausspielen. Jede Düngung lässt die Weinrebe um ein zusätzliches Weinplättchen wachsen.

Mehrere Dünger Karten dürfen auf eine oder verschiedene Pflanzen angewendet werden. Die vorgegebene Größe der Rebe darf dabei aber nicht verändert werden..

Genutzte Dünger Karten werden aus dem Spiel entfernt.

7. Phase: Reifen lassen

Die Spieler dürfen die Trauben bereits dann reifen lassen, wenn sie noch nicht ihre maximale Länge erreicht haben. Wenn sie aber ihre maximale Länge erreicht haben, MUSS der Spieler sie

reifen lassen. Der Spieler lässt die Trauben reifen, indem er die Traubenkarte auf die reife Seite umdreht.

Wenn eine Traube gereift ist, fängt sie an zu verdorren. Dies tritt mit der "Fäulnis"- Phase der folgenden Runde in Kraft.

Wertung

Wenn in der Kartenziehphase eine Königskarte gezogen wurde, kommt es zur Wertung. Nach der Phase "Reifen lassen" besucht der König den Weinberg und verteilt Belohnungen nach folgenden Kriterien:

Punkte für reife Trauben:

Folgende Punkte erhält ein Spieler für reife Trauben (Aufgedeckte Karten)

1 Punkt für jede normale Trauben- Einheit

2 Punkte für jede Süße Trauben- Einheit (erkennbar an einem Sonderzeichen auf der Karte.)

Punkte für passende Farben

(Zweifarbige Trauben- Einheiten werden jeweils für jede Farbe gewertet)

2 Punkte für für den Spieler mit den meisten Trauben einer Farbe

1 Punkt für 2 Traubenkarten derselben Farbe

2 Punkte für 3 Traubenkarten derselben Farbe

4 Punkte für 4 Traubenkarten derselben Farbe

7 Punkte für 5 Traubenkarten derselben Farbe

Punkte für reife Weinreben gleicher Länge

Gilt nur für Reben mit reifen Trauben

1 Punkt für 2 Weinreben derselben Länge

2 Punkte für 3 Weinreben derselben Länge

4 Punkte für 4 Weinreben derselben Länge

7 Punkte für 5 Weinreben derselben Länge

Nach dem ersten und zweiten Besuch des Königs erhalten die Spieler ihre Punkte in Form der Holz Spielsteinen. Die

Königskarten werden aus dem Spiel entfernt. Das Spiel geht normal weiter.

Spielende

Wird die dritte Königskarte aufgedeckt, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Danach kommt es zur finalen Wertung. Die Weinberge werden erneut nach den oben angegebenen Regeln gewertet. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger des Spiels und wird zum Meisterwinzer ernannt. Bei einem Unentschieden zählen die Spieler die Karten mit den geernteten Trauben in ihrem Vorrat. Steht es immer noch Unentschieden, ist der Sieg geteilt.

Deutsche Übersetzung: Jens Loddeke, www.Spiele-Akademie.de
Erstellt für Mayday Games, Utah, USA, www.maydaygames.com