

Vignobles

FABRICE ARCAS / GUILLAUME PECCOZ

Un jeu de course tactique pour 2 à 4 joueurs dans les vignobles du Sud-Ouest

IDEE DU JEU

Vous incarnez un négociant en vin qui va tenter de s'établir dans les meilleurs vignobles du Sud-Ouest de la France. En remettant en valeur des cépages ancestraux, et en les assemblant habilement, vous fabriquerez des vins exceptionnels, d'une identité et d'une diversité uniques !

MATERIEL

- 1 plateau de jeu représentant les vignobles du Sud-Ouest et divisé en 8 régions viticoles.
- 30 cartes "Vin" représentant les appellations du Sud-Ouest, utilisées en début de partie pour déterminer les vins Médaille d'Or dans le jeu.
- 60 cartes "Cépages" (voir répartition).
- 12 cartes "Action", réparties en 4 "Vendanges", 4 "Mise en tonneau" et 4 "Négociant".
- 40 cartes spéciales.
- 9 mini-bouteilles.
- 1 pion "Nuage".
- 1 bouchon de premier joueur.
- Pour chaque joueur (4 couleurs différentes) :
 - 1 pion "Négociant"
 - 8 pions "Domaine"
 - 2 pions marqueurs
 - 1 mini-plateau "Cave personnelle"
- 1 aide de jeu (présentation des cartes "Action" et des cartes spéciales).

REPARTITION DES CARTES "CÉPAGES"

Dans le jeu, chaque vin est une combinaison de 2 cépages. Il existe 4 cartes "Cépages" différentes pour les Vins Rouges, et 3 pour les Vins Blancs. Voici la répartition des 60 cartes cépages :

| Vins Rouges | Vins Blancs |
|--|---|
| Cabernet Franc ou Cabernet Sauvignon (11) Syrah ou Tannat (11) Fer Servadou ou Malbec (9) Gamay ou Merlot ou Négrette (9) | Muscadelle ou Sauvignon (7) Courbu ou Sémillon (7) Baroque ou Manseng ou Mauzac (6) |

Cette répartition est rappelée sur le plateau de jeu.

BUT DU JEU

Vignobles est une course à travers les vignobles des Vins du Sud-Ouest.

A leur tour, les joueurs vont devoir choisir entre plusieurs actions. Les «vendanges» permettent d'acquérir les précieux cépages, qu'il faudra ensuite transformer en vins dans sa cave lors de la «mise en tonneaux». Enfin, une fois le vin prêt, il faudra utiliser votre négociant pour vous emparer des vignobles !

Il existe 4 façons de gagner :

- en assemblant un certain nombre de vins médaillés, ou
- en assemblant un certain nombre de vins rouges, ou
- en assemblant un certain nombre de vins blancs, ou
- en occupant 75% ou 100% d'une région (en fonction du nombre de joueurs) et du niveau choisi (familial ou avancé).

Les différentes conditions de victoire sont répertoriées dans le tableau ci-dessous :

| | Médailles d'Or | Vins Rouges | Vins Blancs | Vins d'une même région |
|---------------------------|----------------|-------------|-------------|------------------------|
| 2 joueurs | 4 / 7 | 5 | 4 | 100% |
| 3 joueurs | 4 / 8 | 5 | 4 | 100% |
| 4 joueurs | 3 / 8 | 4 | 3 | 3 |
| 4 joueurs (expert) | 4 / 9 | 5 | 4 | 100% |

Le premier joueur à atteindre l'un de ces 4 objectifs sera déclaré Grand Vainqueur et devra payer sa tournée !

MISE EN PLACE

- 1/ Sur le plateau de jeu, placez tous les négociants sur la région de Saint-Sardos.
- 2/ Placez un pion marqueur de chaque joueur au début des pistes de score de Vins Rouges et de Vins Blancs.
- 3/ Tirez au sort 7, 8 ou 9 cartes Vins, en fonction du nombre de joueurs. Ces vins seront les Médailles d'Or pour cette partie. Placez ainsi les petites bouteilles sur les emplacements prévus du plateau de jeu.
- 4/ Mélangez les cartes "Cépages" et formez une pile face cachée. Distribuez-en 2 à chaque joueur pour constituer leur main de départ. Retournez 2 cartes de la pile pour constituer la pioche visible de départ.
- 5/ Formez une deuxième pile cachée avec les cartes spéciales, et séparez-la bien des cartes "Cépages".
- 6/ Préparez la pile de cartes "Action" en fonction du nombre de joueurs :

- À 2 joueurs :
 - 3 cartes "Vendanges"
 - 3 cartes "Mise en tonneau"
 - 3 cartes "Négociant" (1 "Vignoble voisin", 1 "Vignoble local", 1 "Visite de vignobles")
- À 3 joueurs :
 - 4 cartes "Vendanges"
 - 3 cartes "Mise en tonneau"
 - 4 cartes "Négociant" (2 "Vignoble voisin", 1 "Vignoble local", 1 "Visite de vignobles")
- À 4 joueurs :
 - 4 cartes "Vendanges"
 - 4 cartes "Mise en tonneau"
 - 4 cartes "Négociant" (2 "Vignoble voisin", 1 "Vignoble local", 1 "Visite de vignobles")

Le premier joueur est celui qui a visité un domaine ou une cave coopérative le plus récemment. Il s'empare du bouchon.

TOUR DE JEU

Chaque tour est composé de 3 phases :

Phase 1 : Déplacement du nuage

Le joueur qui sera le dernier à jouer lors du tour à venir doit déplacer le nuage symbolisant l'orage. Le nuage est déplacé d'une région adjacente. Il ne peut jamais rester sur la même région deux tours de suite. Lors du premier tour de jeu de la partie, le nuage est placé sur n'importe quelle région choisie par le dernier joueur du tour.

Désormais, pour le tour à venir, aucun joueur ne pourra assembler de vin dans la région sous l'orage (sauf utilisation de la carte spéciale "Micro-climat").

Phase 2 : Actions des joueurs

Le premier joueur mélange les cartes "Action" et en retourne :

- 6 sur 9, dans une partie à 2 joueurs
- 8 sur 11, dans une partie à 3 joueurs
- 9 sur 12, dans une partie à 4 joueurs

Ces cartes "Action" constitueront les actions disponibles pour ce tour de jeu.

Le premier joueur commence le tour en choisissant 1 carte "Action" parmi les cartes "Action" visibles. Il la retourne et elle ne sera ainsi plus disponible pour le reste du tour.

Il a ensuite le choix : il effectue l'action choisie OU il pioche 1 carte spéciale

En effet, on peut toujours refuser de faire l'action de la carte choisie et prendre à la place une carte spéciale. Ces dernières sont très précieuses, elles aideront le joueur à gêner les autres ou à avancer plus rapidement vers la victoire.

De même, le fait de prendre une carte "Action" pour piocher une carte spéciale permet au joueur actif d'enlever un rôle susceptible d'intéresser un autre joueur et ainsi le bloquer...

La carte spéciale piochée viendra dans la main du joueur et comptera dans la limite des 5 cartes en main. Si un joueur dépasse le maximum autorisé, les cartes excédentaires seront placées dans la défausse. Les cartes "Cépages" se trouvant dans la défausse pourront revenir en jeu, si la pioche des cartes "Cépages" est vide ou si un joueur utilise la carte spéciale "Recyclage".

Les cartes spéciales défaussées ne seront plus utilisées jusqu'à la fin de la partie.

Description des actions

Les joueurs vont devoir prendre des cartes "Cépages" en main, puis les mettre en tonneaux dans leur cave, pour enfin pouvoir assembler les Vins, tous composés de 2 cépages, à l'aide de leur négociant. On ne peut jamais assembler un vin directement, à partir des cartes de sa main. Les cépages doivent obligatoirement être élevés en tonneaux, visibles de tous les joueurs.

● "Vendanges"

Piocher 1 carte cépage dans la pioche visible

OU

Piocher 2 cartes "Cépages" face cachée et rejeter 1 carte dans la pioche visible.

Il n'est pas obligatoire que la carte jetée dans la pioche visible soit l'une des deux piochées. Par contre, cette carte rejetée ne peut pas être une carte spéciale.

La main d'un joueur est limitée à 5 cartes.

On peut continuer à vendanger même si on dépasse cette limite, mais le joueur doit terminer son tour avec 5 cartes, en défaussant des cartes spéciales ou "Cépages".

La pioche visible est totalement défaussée dès qu'un joueur y jette une 5^{ème} carte.

● "Mise en tonneau"

Placer toutes les cartes cépages d'une seule variété dans l'un des tonneaux de sa cave.

Il n'y a aucune limite de cartes "Cépages" dans un tonneau.

Si les 3 tonneaux sont déjà occupés, le joueur peut remplacer le contenu d'un tonneau en défaussant les anciennes cartes "Cépages".

Chaque tonneau ne peut contenir qu'un seul type de cartes "Cépages". Par exemple, si un tonneau contient du Syrat/Tannat, on ne pourra y ajouter aucun autre cépage, sauf du Syrat/Tannat. Cependant, une fois le tonneau vidé, on pourra y mettre n'importe quel cépage.

● Négociant "Visite de vignobles"

Déplacer son pion négociant de 1 ou 2 régions adjacentes.

Cette action ne permet pas d'assembler un Vin.

● Négociant "Vignoble voisin"

Obligatoire : Déplacer son pion négociant d'une région adjacente,

PUIS

Facultatif : Assembler un Vin de cette région en défaussant les 2 cartes "Cépages" requises présentes dans votre cave.

Attention, l'utilisation de cette carte implique l'obligation de déplacer son négociant.

● Négociant "Vignoble local"

Obligatoire : Assembler un Vin de la région dans laquelle se trouve son négociant en défaussant les 2 cartes cépages requises présentes dans votre cave,

PUIS

Facultatif : Déplacer son pion négociant d'une région adjacente.

Pour pouvoir déplacer son négociant, le joueur devra obligatoirement assembler un vin dans la région dans laquelle il se trouve.

Quand un vin est assemblé par son négociant, le joueur place un pion "Domaine" de sa couleur sur le plateau. Désormais, ce vin lui appartient et ne peut plus être revendiqué pour toute la partie.

Le joueur avance alors son marqueur sur la piste des Vins Rouges ou Vins Blancs et récupère la Médaille d'Or le cas échéant (la petite bouteille est placée sur un des emplacements prévus sur la cave personnelle du joueur).

Lorsque le premier joueur a terminé son action, c'est au joueur suivant, situé à sa gauche, de retourner une carte "Action" disponible, et de jouer, puis au suivant, etc...

On effectue ainsi 2 tours de table complets, chaque joueur jouant 2 fois.

Dès qu'un joueur remplit l'une des conditions de victoire, le jeu s'arrête immédiatement !

Phase 3 : Préparation du tour suivant

Le premier joueur passe le bouchon au joueur à sa gauche, qui devient donc le nouveau premier joueur.

Ce dernier récupère toutes les cartes "Action" utilisées ou non, et les mélange.

Un nouveau tour commence, avec le déplacement du nuage par l'ancien premier joueur.

On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur remplisse l'une des conditions de victoire pour remporter la partie.

UTILISATION DES CARTES SPECIALES

Dans le jeu, il y a 40 cartes spéciales réparties de la manière suivante :

- 16 cartes à jouer lors de l'action "Vendanges"
- 7 cartes à utiliser lors de l'action "Mise en tonneau"
- 8 cartes à jouer lors de l'action "Négociant"
- 9 cartes à jouer sans avoir à utiliser une carte "Action".

Si un joueur choisit de renoncer à l'action indiquée par la carte "Action" (Vendanges / Mise en tonneau / Négociant), il pioche 1 carte spéciale. Pour cela, il retourne la carte "Action" afin qu'elle ne soit pas utilisable par un autre joueur et pioche une carte spéciale.

Il ne peut pas utiliser immédiatement cette carte puisque son action est perdue, il la met donc en main. On peut posséder plusieurs cartes spéciales en main dans la limite normale des 5 cartes. Ces cartes possèdent le même dos que les cartes "Cépages", afin que les adversaires ne sachent pas combien vous en possédez.

Utiliser une carte spéciale ne peut se faire que lors de son tour de jeu (hormis "Neutralisation" et "Assurance").

Les cartes spéciales reprennent les couleurs des actions qui les activent. Leurs effets sont logiques, symbolisés par des pictogrammes simples.

Il existe des cartes spéciales possédant le symbole +, cela signifie que leurs effets font suite à l'action normale. Les cartes sans ce symbole s'utilisent à la place de l'action choisie par le joueur.

Il est tout à fait possible de jouer plusieurs cartes spéciales de même couleur lors d'une action, et de combiner ainsi leurs effets.

Par exemple, lors d'une action "Vendanges", un joueur peut effectuer une "Récolte exceptionnelle" puis piocher une carte chez un adversaire avec la carte "Contribution solidaire", et enfin jouer la carte "Phylloxera" qui touche les cépages de tous ses adversaires !

Les cartes spéciales jouées sont défaussées et ne pourront plus jamais être reprises. Dans le rare cas où la pile des cartes spéciales serait épuisée, on ne mélange pas les cartes utilisées (contrairement aux cartes cépages défaussées qui reviennent en jeu).

Les cartes spéciales sont clairement expliquées sur l'aide de jeu.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur remplit l'une des 4 conditions de victoire, il gagne immédiatement la partie !

Dans une partie à 4 joueurs, il faut décider dès le début si l'on joue en mode familial ou avancé, car les conditions de victoire sont différentes (voir *But du Jeu*).