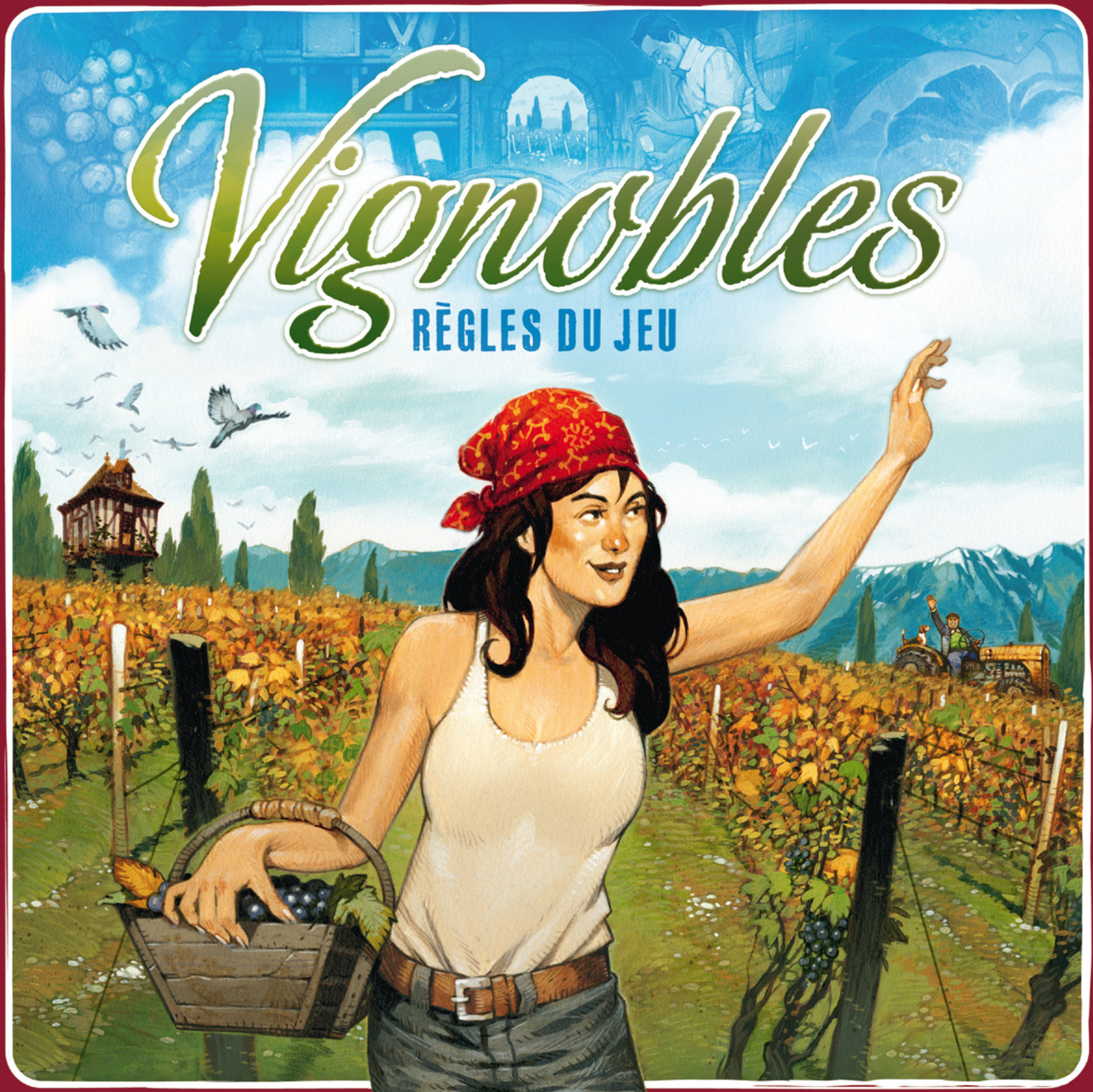
Vignobles

RÈGLES DU JEU



Idée du jeu

Les joueurs sont des producteurs de vins qui s'établissent dans les meilleurs vignobles du Sud-Ouest ou de France, suivant le territoire choisi... Ils assemblent des vins dans leurs caves à partir des cépages cultivés et récoltés lors des vendanges. Ces vins rouges ou vins blancs au cœur des plus grandes appellations, parfois médaillés dans les plus prestigieux concours, mèneront vers la victoire le joueur le plus rapide à développer sa production vinicole.
Car si un grand nombre de vins ont besoin de temps pour s'affirmer dans la vraie vie d'un domaine viticole, seul le premier producteur de "Vignobles" à atteindre une des quatre conditions de fin de jeu gagnera la partie.

Matériel de jeu

1 plateau de jeu réversible Vignobles du Sud-Ouest / Vignobles de France, divisé en 8 régions viticoles, sur chaque face

30 cartes "Appellation"
Face Sud-Ouest

Face France

12 cartes "Action"
(Vendanges / Mise en tonneau / Producteur)

60 cartes "Cépage"

1 mini-plateau "Vendanges" à assembler

1 pion "Nuage" sur son socle

9 mini-bouteilles "Médaille d'Or"

1 bouchon de premier joueur

47 cartes spéciales

Pour chaque joueur
(4 couleurs différentes) :
1 mini-plateau "Cave personnelle",
1 pion "Producteur",
8 pions "Domaine",
2 marqueurs

Mise en place

1 / Choisissez votre face du plateau de jeu, placez les pions “Producteur” des joueurs sur la région Garonne (face Sud-Ouest) ou sur la région Bourgogne (face France). Distribuez à chaque joueur son mini-plateau “Cave personnelle” et ses pions “Domaine” qu’il pose devant lui.
2 / Placez un marqueur de chaque joueur au début des pistes de score de Vins rouges et de Vins blancs.
3 / Tirez au sort les cartes “Appellation” (7 pour 2 joueurs, 8 pour 3 ou 4 joueurs, 9 pour 4 joueurs engagés dans une partie longue). Ces vins sont les Médailles d’Or pour cette partie. Placez ainsi les mini-bouteilles sur les appellations sur le plateau.
4 / Mélangez les cartes “Cépage” et formez une pile face cachée sur le mini-plateau “Vendanges”. Distribuez-en 2 à chaque joueur qui constituent 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, bien séparée des cartes “Cépage”.
6 / Préparez la pile des cartes “Action” (voir détails en page 6) en fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs
3 cartes “Vendanges”
3 cartes “Mise en tonneau”
3 cartes “Producteur”
(1 de chaque type)

3 joueurs
4 cartes “Vendanges”
3 cartes “Mise en tonneau”
4 cartes “Producteur”

4 joueurs
4 cartes “Vendanges”
4 cartes “Mise en tonneau”
4 cartes “Producteur”

Les autre cartes «Action» sont placées dans la boite.

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

Exemple de mise en place avec le plateau Sud-Ouest pour une partie à 3 joueurs. Le joueur jaune a le bouchon de premier joueur...

But du jeu

"Vignobles" est une course à travers les vignobles. À 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 tonneau***.
Enfin, une fois le vin prêt, il faudra utiliser votre ***producteur*** pour établir votre domaine !

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 de la version de jeu choisie à 4 joueurs).

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 (version longue)	4 / 9	5	4	100%

Le premier joueur à atteindre l'un de ces quatre objectifs gagne immédiatement la partie.

Cépages

Les cépages sont les variétés de vignes utilisées pour faire le vin. Ils sont la source principale des caractéristiques du vin, au niveau du goût, de la teneur en acides, en tanins et en alcool ou au niveau de son aspect et ses arômes.
Il en existe plus d'une centaine en France.
Cette richesse se retrouve parfois dans un seul vin : à Châteauneuf-du-Pape, on peut utiliser jusqu'à treize cépages pour composer un vin rouge !
Dans "Vignobles", pour signifier cette diversité, une couleur de cépage (4 pour les vins rouges et 3 pour les vins blancs) représente plusieurs cépages, suivant une répartition différente rappelée sur chaque plateau du jeu.

DEUX CEPAGES POUR FAIRE UN VIN...

Dans le jeu, chaque vin est une combinaison de deux cépages. Il faut donc 2 cartes "Cépage" pour réaliser un vin parmi les 30 appellations d'un plateau du jeu.

Plateau Sud-Ouest : la bannière de l'appellation indique la couleur du vin à produire.
Alors qu'un Pécharmant peut être un assemblage de cabernet franc, cabernet-sauvignon, merlot et côt, il suffit de deux cépages dans le jeu pour faire ce vin rouge.

Plateau France : la bouteille sur l'appellation indique la couleur du vin à produire.
Ce Sauternes nécessite les cépages Sémillon et Sauvignon dans le jeu.

Plateau France : les particularités

Certains vins de Champagne sont issus d'assemblages de raisins noirs et de raisins blancs.

Côtes de Nuits (Bourgogne), *Côte des Blancs* (Champagne), *Saint-Émilion* (Bordeaux) sont des vins parmi les plus prestigieux de France...
Si ces vins sont tirés au sort pour les Médailles d'Or, ils nécessitent 3 cartes "Cépage" pour obtenir la précieuse mini-bouteille.
Il est possible de réaliser ces vins avec seulement 2 cartes "Cépage".
Mais dans ce cas, la mini-bouteille est retirée du jeu.

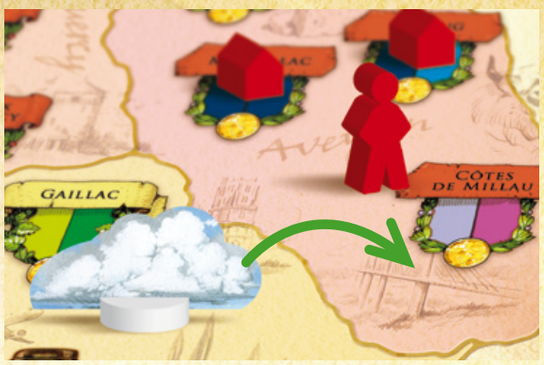
Tour de jeu

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 sur une région adjacente. Il ne peut jamais rester sur la même région deux tours de suite.
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"*).

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.



Dans cet exemple, le joueur vert est le dernier du tour qui commence. Il déplace le nuage de la région Garonne vers la région Aveyron, pour empêcher le joueur rouge d'y produire un vin.

Phase 2 : *Actions des joueurs*

Les cartes "Action" sont présentées page suivante.

Le premier joueur mélange les cartes "Action" et, suivant le nombre de joueurs, en retourne :

2 : 6/9	3 : 8/11	4 : 9/12

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 2 cartes spéciales***

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 choisir une carte spéciale permet au joueur actif d'enlever un rôle susceptible d'intéresser un autre joueur et ainsi le bloquer...

La pioche des cartes spéciales se déroule ainsi : **le joueur pioche les deux premières cartes de la pile, en choisit une et défausse l'autre**.
La carte spéciale choisie va dans la **main du joueur, limitée à 5 cartes** (tous types de cartes confondus). Si un joueur dépasse le maximum autorisé, les cartes excédentaires sont placées dans la défausse.
Les cartes "Cépage" se trouvant dans la défausse pourront revenir en jeu, si la pioche des cartes "Cépage" est vide ou si un joueur utilise la carte spéciale *"Réhabilitation de vigne"*.
Les cartes spéciales défaussées ne seront plus utilisées jusqu'à la fin de la partie.

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

Exemple d'une partie à 3 joueurs :

8 cartes sur les 11 que contient la pile de cartes "Action" sont accessibles au début du tour.

Après que chaque joueur ait joué une fois, il ne reste que 5 cartes accessibles au premier joueur pour sa deuxième action du tour.

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.
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.

Cartes "Action"

Les joueurs vont devoir **vendanger** pour mettre des cartes "Cépage" en main, puis les **élever en tonneaux** dans leur cave, pour enfin pouvoir assembler les vins, composés de 2 cépages, à l'aide de leur **Producteur**.
On ne peut pas assembler un vin directement, à partir des cartes de sa main. Au préalable, 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 "Cépage" 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, à la fin de son tour.
S'il dépasse cette limite, le joueur doit défausser des cartes spéciales ou "Cépage" pour terminer son tour.
La pioche visible est totalement défaussée dès qu'un joueur y pose une 5ème carte.

"Mise en tonneau"

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

Il n'y a aucune limite de cartes "Cépage" dans un tonneau.
Cependant, **chaque tonneau ne peut contenir qu'une seule couleur de cartes "Cépage".**
Une fois le tonneau vidé, on peut y mettre n'importe quel autre cépage.
Si les 3 tonneaux sont déjà occupés, le joueur peut remplacer le contenu d'un tonneau en défaussant les anciennes cartes "Cépage".
Les cartes des tonneaux vidés sont ajoutées à la défausse des cartes "Cépage".

"Producteur : visite de vignobles"

Déplacer son pion Producteur de 1 ou 2 régions adjacentes.

Cette action ne permet pas d'assembler un vin.

"Producteur : vignoble local"

***Obligatoire** : Assembler un vin de la région dans laquelle se trouve son Producteur*
en défaussant les 2 cartes cépages requises, présentes dans votre cave,
PUIS
***Facultatif** : Déplacer son pion Producteur d'une région adjacente.*

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

"Producteur : vignoble voisin"

***Obligatoire** : Déplacer son pion Producteur d'une région adjacente*
PUIS
***Facultatif** : Assembler un vin de la région dans laquelle se trouve son Producteur*
en défaussant les 2 cartes cépages requises, présentes dans votre cave.

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

Quand un vin est assemblé par son Producteur, le joueur place un pion "Domaine" de sa couleur sur le plateau. Désormais, aucun autre pion "Domaine" ne pourra être posé sur cette même appellation.
Le joueur avance alors son marqueur sur la piste des Vins rouges ou des Vins blancs, suivant le vin produit, et récupère la Médaille d'Or le cas échéant (la mini-bouteille est placée sur un des emplacements prévus sur la cave personnelle du joueur).
Les cartes utilisées pour l'assemblage d'un vin sont ajoutées à la défausse des cartes "Cépage".

Cartes spéciales

Dans le jeu, il y a 47 cartes spéciales réparties de la manière suivante :
- 16 cartes à jouer lors de l'action "Vendanges"
- 6 cartes à utiliser lors de l'action "Mise en tonneau"
- 12 cartes à jouer lors de l'action "Producteur"
- 13 cartes à jouer sans avoir à utiliser une carte "Action".

Un joueur peut renoncer à l'action indiquée par la carte "Action" (Vendanges / Mise en tonneau / Producteur), il pioche alors 2 cartes spéciales.
Il retourne la carte "Action" afin qu'elle ne soit pas utilisable par un autre joueur. Puis, parmi les deux cartes spéciales piochées, il en choisit une et défausse l'autre.
Il ne peut pas utiliser immédiatement la carte spéciale choisie, il la met donc en main.
On peut posséder plusieurs cartes spéciales en main dans la limite normale de 5 cartes en tout (cartes spéciales et cartes "Cépage"). Ces cartes possèdent le même dos que les cartes "Cépage", afin que les autres joueurs ne sachent pas de quoi est faite la main de chacun.

Précision sur la carte spéciale "Neutralisation" : dans une partie à 4 joueurs, le dernier joueur prend obligatoirement 2 cartes spéciales lors de sa deuxième action du tour.

Utilisation des cartes spéciales

Utiliser une carte spéciale ne peut se faire que lors de son tour de jeu (hormis *"Neutralisation"* et *"Assurance"*).
L'effet d'une carte spéciale est expliqué sur une étiquette dans la couleur de l'action qui l'active.
Il existe des cartes spéciales dont les effets font suite à l'action normale, et d'autres qui s'utilisent à la place de l'action choisie par le joueur. Les cartes à étiquettes grises (surmontées d'un tire-bouchon) s'utilisent au «bon moment » en suivant les consignes indiquées.
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 dans la main d'un autre joueur avec la carte "Contribution solidaire", et enfin jouer la carte "Phylloxera" qui touche les cépages de tous les autres joueurs !

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).

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 normal ou version longue, car les conditions de victoire sont différentes (voir But du Jeu, page 4).

© Fabrice Arcas et Guillaume Peccoz / Editions Ludocom / Illustrations Vincent Dutrait