

Stonemaier Games Presenta

TUSCANY

EXPANDE EL MUNDO DE VITICULTURE

Diseñado por Jamey Stegmaier, Alan Stone, & Morten Monrad Pedersen

Arte por Beth Sobel



Tuscany es un conjunto de expansiones para Viticulture: El juego estratégico de elaboración de vino, que se desbloquea al fin de la partida, según decida el ganador.

¿Que historia contarás mientras buscas crear el viñedo más exitoso en Tuscany?

1 – 6 jugadores • edad 14 años en adelante • 60 – 120 minutos

POR FAVOR LEE ESTO ANTES DE ABRIR CUALQUIERA DE LAS EXPANSIONES DE TUSCANY.



Tuscany es un conjunto de expansiones tipo legado, lo que significa que cada expansión en esta caja será abierta (“descorchada”) una por una, según lo vaya determinando el ganador de cada partida. Cuando todas las expansiones en Tuscany hayan sido descorchadas, tienes la opción de comenzar de nuevo desde el principio para explorar Tuscany con un grupo diferente o en una nueva manera con el mismo grupo.

A algunas personas les gusta verificar los componentes cuando abren un juego nuevo. Nosotros desalentamos el hacer esto con Tuscany, ya que el juego está diseñado como una experiencia compartida de descubrimiento y expansión del mundo de Viticulture. Si eventualmente encuentras que falta algo, por favor completa el formulario de partes de remplazo en nuestro sitio web y te enviaremos los componentes faltantes.

stonemaiergames.com/replacement-parts

DESCORCHANDO TUSCANY

¿QUE HISTORIA CONTARAS MIENTRAS INTENTAS CONVERTIRTE EN EL PROPIETARIO DEL VIÑEDO MAS EXITOSO EN LA TOSCANA?

COMO FUNCIONA

1. Si eres nuevo en el mundo de Viticulture por favor juega un par de partidas con el juego original antes de usar esta expansión. Si has estado jugando la primera edición de viticulture y ahora tienes el Kit de actualización o la segunda edición, primero juega unas partidas con estos. Tuscany es totalmente compatible con todas las ediciones de Viticulture.
2. Cuando sea el momento adecuado, juega una partida mas de Viticulture. El ganador de esta partida decidirá cual de las expansiones de primer nivel descorchar y ésta se usará en la próxima partida. Recomendamos jugar 1-2 partidas por cada expansión de primer nivel. El ganador del ultimo juego elegirá la siguiente expansión a descorchar, asegúrate de dejar en claro al inicio de cada juego, si el ganador podrá elegir una nueva expansión para descorchar.
3. Luego de que todas las expansiones del primer nivel hayan sido abiertas y exploradas, las expansiones de segundo nivel se podrán descorchar de la misma manera. Cuando todas las expansiones del 2.^{do} nivel hayan sido descorchadas, procede a abrir el tercer y ultimo nivel. Recomendamos jugar 2-4 juegos por cada expansión del segundo y tercer nivel antes de abrir una nueva expansión.

Una vez que todas las expansiones estén descorchadas, el ganador del juego anterior elige cual de las expansiones modulares del tercer nivel será incluida en el siguiente juego (mira la nota en la esquina derecha). También puedes regresar todas las expansiones a la caja y comenzar de nuevo. Esto permite a los jugadores descorchar los elementos de cada nivel en un orden diferente y provee un comienzo desde cero con un nuevo grupo. Mira la pagina 24 para algunas variaciones en el modo de descorchar expansiones.

1.^{ER} NIVEL

	Página
Mamas & Papas	4
Propiedad	5
Patrocinio	6
Visitantes Avanzados	7

2.^{DO} NIVEL

Nuevos Visitantes	8
Tablero Extendido (lado 1)	9
Trabajadores Especiales	12
Estructuras (Solo después del tablero Ext.)	14

3.^{ER} NIVEL

Mafia	15
Arboricultura	16
Formaggio (queso)	18

Automa	20
--------	----

Nota: El 1.^{er} y 2.^{do} nivel de Tuscany no son modulares, las expansiones se deberán incluir en cada partida desde el momento en que son descorchadas. Sin embargo, las expansiones de 3.^{er} nivel son modulares, solo se puede jugar con una expansión de este nivel a la vez (inclusive puedes elegir no jugar con ninguna de las expansiones de este nivel). Así, si juegas con Formaggio, debes incluir todas las expansiones de 1.^{er} y 2.^{do}, pero no Mafia o Arboricultura.

NOTAS DE DISEÑADOR

Ademas del aspecto de historia que da el descorchar las expansiones por separado, hay otra razón por la que estructuramos Tuscany, en la forma que lo hicimos.

Hay tantas expansiones en Tuscany que si los jugadores quisieran agregarlas todas al juego una vez abierto, resultaría siendo una experiencia frustrante y abrumadora (¡por favor no lo hagas!). Al añadir las expansiones una por una, los jugadores tienen la oportunidad de familiarizarse con los matices de cada una.

Luego de unas cuantas partidas, cada expansión será bastante conocida como para añadir una nueva expansión sin que agobie a nadie.

Como se puede ver en este reglamento, ninguna de las expansiones es secreta, pero recomendamos que dejes la sorpresa de cada expansión para el momento en que sea descorchada.

El crédito del mecanismo de legado/desbloqueo usado en Tuscany, se lo atribuimos a Risk Legacy (diseñado por Rob Daviau).

ICONOS NUEVOS



CUALQUIER
UVA



CUALQUIER
VINO



ACTUALIZACIONES SEGUNDA EDICIÓN DE VITICULTURE

MEJORA, ELEVA Y EXPANDE VITICULTURE: EL JUEGO ESTRATÉGICO DE FABRICACIÓN DE VINO, MÁS ALLÁ DE ELABORAR VINO, AL ABRIR TU VIÑEDO AL MUNDO DE TUSCANY.

REGLAS DE VITICULTURE SEGUNDA EDICIÓN

Si has jugado o posees una copia de Viticulture primera edición, existen algunos cambios en las reglas que debes conocer(y jugar un par de veces) antes de explorar Tuscany.

COMPONENTES ACTUALIZADOS

- 1 referencia rápida
- 6 trabajadores grandes
- 30 fichas de uva y vino (cristal)
- 1 set de adhesivos para los tableros de jugador y principal
- 11 cartas de visitante actualizadas (retira las originales)

VISITANTES DE VERANO

- Entertainer
- Handyman
- Horticulturist
- Vendor
- Tour Guide & Novice Guide (no activan la Sala de Cata)

VISITANTES DE INVIERNO

- Mentor
- Crush Expert
- Crusher
- Unverified Oenologist
- Jack-of-All-Trades

INFORMACIÓN GENERAL

A continuación encontraras un resumen de los cambios de la segunda edición:

TRABAJADOR GRANDE: Comienza el juego con 2 trabajadores normales y 1 trabajador Grande. El trabajador Grande puede ser usado como un trabajador normal, pero puede ser colocado en una acción del tablero inclusive si todos los espacios están ocupados (esta habilidad especial no aplica en espacios de acción privados como el Yugo). La única forma de que el trabajador Grande obtenga un bono, es colocarlo en un espacio de acción con bonificación sin ocupar.

HACIENDO VINO: La antigua acción "pisar uvas" ahora es "haz hasta 2 fichas de vino". Usando las uvas en tu lagar, haz dos fichas de vino (cada una puede ser de diferente tipo). La bonificación de esta acción ahora te permite hacer 1 ficha mas de vino.

PRIMER JUGADOR: Para determinarlo toma al azar una ficha de gallo, el jugador correspondiente elegirá primero su hora de despertar y se continuará en sentido del reloj.

YUGO(YOKE): Ahora puedes usar el Yugo para cosechar un terreno o arrancar una vid en verano o invierno (o en cualquier estación si has descorchado el tablero extendido)

NO MÁS REGLA AMISTOSA: Ya no existe una regla que impida a los jugadores elegir un espacio de acción con bonificación inclusive si no desean (o no pueden) recibir la bonificación. Cuando colocas un trabajador debes ejecutar la acción, pero ejecutar la bonificación es opcional.



OBJETIVO DEL JUEGO

Viticulture es esencialmente sobre hacer vino. Existen varios caminos para alcanzar la victoria incluyendo las cartas de visitante, dar visitas guiadas con la Sala de Cata y sembrar cartas de vid con el Molino, pero el objetivo principal del juego es hacer vino.

En Tuscany, hay muchas mas formas de mejorar tu reputación (puntos de victoria) como dueño de un viñedo. Estas construyendo y mejorando tu lagar de diferentes maneras, satisfaciendo los caprichos de

adinerados patrocinadores, comprando y vendiendo propiedades, extendiendo tu influencia y mucho mas. El vino es aun una parte integral de Tuscany, pero te retamos a que pienses en grande mientras desbloqueas y exploras las expansiones.

FIN DEL JUEGO Y META

El ultimo año de la partida inicia cuando un jugador alcanza al menos 20 puntos de victoria al final del invierno, ya no existe un limite máximo de puntos en Viticulture o Tuscany.

ICONOS NUEVOS



CONVERSIÓN EN
UN SENTIDO



RESIDUAL

1.ER NIVEL

MAMAS & PAPAS

TUS AMADOS PADRES TE OTORGAN UNA HERENCIA PARA INTRODUCIRTE AL MUNDO DE LA ELABORACIÓN DE VINO: VINOS VARIOS, ORDENES DE VINO, VISITANTES, DINERO Y ESTRUCTURAS.

INTRODUCCIÓN

Las cartas de mama y papa introducen recursos de inicio asimétricos. Los jugadores no inician el juego con los trabajadores, cartas y dinero del juego base, en su lugar, cada uno comenzará con una combinación única de recursos, según lo indique su carta de Mama y Papa.

PREPARACIÓN

Luego de elegir al primer jugador baraja las cartas de mama y entrega, boca arriba, una a cada jugador; luego baraja las cartas de papa y haz lo mismo.

Cada carta de mama otorga 2 trabajadores normales. Para formar tu mano de inicio toma tantas cartas como indique tu carta de mama, haz esto antes de recibir los recursos de tu carta de papa.

Cada carta de papa otorga 1 trabajador Grande y la mayoría incluye también una cantidad de lira. Las cartas de papa también te proponen una elección: inicia con una estructura o recibe una cantidad adicional de lira. Los jugadores deciden en el sentido del reloj iniciando con el primer jugador. Algunas cartas de papa en lugar de una estructura, ofrecen un trabajador normal o un punto de victoria.

Luego de que todos los recursos de inicio se han recibido, descarta las cartas de mama y papa, solo son usadas para la preparación de la partida.

COMPONENTES

18 cartas de mama
18 cartas de papa

EXPLICANDO ESTA EXPANSIÓN

Los jugadores nuevos pueden encontrar difícil decidir si comenzar con una estructura o mas lira. Si es una estructura básica (un emparrado, irrigación, yugo o una bodega mediana) puedes recomendarles que elijan la estructura. Si es una estructura mas avanzada (una cabaña, molino o sala de cata) puedes recomendarles que elijan el dinero.

EJEMPLO

Recibes las siguientes cartas de mama & papa:



En consecuencia comenzarás el juego con 2 trabajadores normales, 1 vid, 1 visitante de verano, 1 orden de vino, 1 trabajador grande, 1 y un molino o 5 lira adicional.

VARIANTE AVANZADA

Algunos grupos pueden preferir que cada jugador reciba 2 cartas de mama, 2 cartas de papa y elegir una de cada una.

Arte del marco de las cartas: Dann May

NOTAS DEL DISEÑADOR

La intención original (y final) de las cartas de mamas y papas no es elegir una estrategia por el jugador, sino dar prioridades diferentes a los jugadores durante los primeros años de la partida, de forma tal que no estén todos tras las mismas acciones.

El bono de lira para el yugo y la bodega mediana, es mayor comparado con el de otras estructuras, esto es por que estas estructuras son raramente útiles antes del tercer año de la partida.

CONSEJO ESTRATÉGICO: A menos que desees intentar una estrategia que contrarie completamente la estructura otorgada por la carta de papa, siempre es mas rentable iniciar con la estructura. Generalmente no solo valdrá mas dinero que la opción en lira, si no que también te ahorrará una acción para construirla durante el juego.

PROPIEDAD

MIRAS A TRAVÉS DE TU EXTENSO VIÑEDO Y TE DAS CUENTA QUE NO NECESITAS TODOS TUS CAMPOS, ASÍ QUE LOS PONES EN VENTA PARA DARLE UN BUEN EMPUJÓN A TUS INGRESOS.

COMPONENTES

18 losetas de propiedad
(6 de cada tipo)

1 loseta de "Vende Uvas
o Voltea 1 Propiedad"

MODO DE JUEGO

Las cartas de vid ahora son sembradas en las losetas de propiedad como si fueran terrenos (losetas de propiedad=terrenos). El valor total de las cartas de vid sembradas en una loseta de propiedad no puede exceder el valor máximo de cartas de vid de la loseta, que puede ser diferente del máximo de 6 de Viticulture.

Cuando uses la acción "Vende Uvas o Voltea 1 Propiedad" durante el verano, puedes vender una propiedad que este boca arriba y no tenga cartas de vid. La acción tiene una bonificación de ① que ahora esta disponible en una partida de 2 jugadores. Recibe el monto de lira indicado en la loseta de propiedad y volteala.

No posees las propiedades que estén boca abajo, así que no podrás sembrar vides en ellas. Las cartas de visitante se refieren unicamente a propiedades que poseas. Puedes voltear boca arriba las losetas de propiedad que no poseas y usarlas para sembrar, colocando un trabajador en la acción "Vende Uvas o Voltea 1 Propiedad" y pagando el valor indicado en la esquina superior izquierda de la loseta.

INTRODUCCIÓN

Voltear propiedades es una forma fácil y rápida de recibir dinero por tus terrenos desocupados, así podrás comprar estructuras y trabajadores mas rápido en la partida y también pueden otorgarte uno o dos puntos de victoria si son usadas en el momento correcto.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe las mismas tres losetas de propiedad: €5, €6, y €7. Colócalas sobre los terrenos en tu viñedo, de modo que quede visible el valor en lira indicado en la parte inferior de cada una. Coloca también la loseta "Vende Uvas o Voltea 1 Propiedad" sobre la acción "Vende Uvas" en el tablero.



EJEMPLO

Quieres voltear una de tus propiedades para ganar algún dinero, así que colocas un trabajador en la acción "Vende Uvas o Voltea 1 Propiedad" y elige una propiedad para voltear, no debe tener cartas de vid sobre ella:

Antes de voltear la propiedad de valor €5, esta es la situación:

Cualquiera de estas propiedades puede voltearse



No posees mas esa propiedad y solo puedes usarla si usas la acción "Voltea 1 Propiedad" y pagas €5 para voltearla nuevamente.



CONSEJO ESTRATÉGICO: Elige muy bien que loseta(s) de propiedad voltearas ya que no querrás usar un trabajador para voltearlas nuevamente, si puedes evitarlo.

Intenta tomar algunas cartas de vid antes de voltear tu primera loseta de propiedad, de este modo podrás decidir si deseas seguir una estrategia de vides pequeñas, vides grandes o de múltiples vides.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Uno de los comentarios mas comunes que recibimos sobre Viticulture, es que el dinero es realmente escaso comenzando la partida y que es muy abundante durante la parte final del juego. La expansión de Propiedad fue diseñada con la intención de abordar directamente los dos lados de este problema

1.º NIVEL

PATROCINIO

MIENTRAS TE HACES UNA REPUTACIÓN COMO PROPIETARIO DEL VIÑEDO, ATRAES LA ATENCIÓN DE UN ADINERADO PATROCINADOR CON GUSTO POR EL BUEN VINO Y UNA INCLINACIÓN POR LOS BUENOS DESAFÍOS.

INTRODUCCIÓN

Las cartas de patrocinio dan a los jugadores un objetivo de corto plazo y una estrategia general a seguir durante el juego. No puedes tomar mas cartas de patrocinio y estas no cuentan para el limite de tu mano.

PREPARACIÓN

Mezcla las cartas de patrocinio y entrega 1, boca abajo, a cada jugador. El objetivo debe permanecer secreto para los demás jugadores, la "cara" de la carta es el lado con las monedas y un objetivo escrito a mano, el otro lado, con el retrato de un patrocinador, es igual para todas las cartas.

MODO DE JUEGO

Las cartas de patrocinio se activan como una orden de vino: Toma la acción "Completa 1 orden de vino", descarta de tu bodega cualquier ficha de vino con valor 5 o mayor y recibe ③. Mantén bajo tu tablero de viñedo, la parte correspondiente al retrato del patrocinador, hasta que completes la orden, una vez lo hagas mueve la carta a la izquierda de tu tablero.

Si has activado tu carta de patrocinio puedes ganar una bonificación de ② al final del juego, si completas el objetivo secreto de la carta (solo tu ganas puntos por tu carta de patrocinio). Si el objetivo es relativo a otros jugadores, los empates son aceptables.

EJEMPLO



Este es un ejemplo de una carta de patrocinio con un objetivo secreto que puedes completar sin que debas comparar tu avance con el de los demás jugadores. Si activas esta carta y tienes al menos 6 estructuras construidas al final de juego, recibes una bonificación de ②.



Este es un ejemplo de una carta de patrocinio que es relativa a los demás jugadores. Si tienes la mayor cantidad de cartas de vid plantadas (o empatas por la mayoría), recibes una bonificación de ② al finalizar la partida.

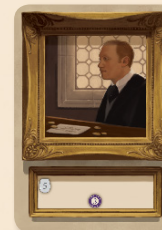
Componentes

9 cartas de patrocinio

Ejemplo de una carta de patrocinio sin activar



Ejemplo de una carta de patrocinio activada:



CONSEJO ESTRATÉGICO: Tu carta de patrocinio no debería ser la primer orden de vino que completes, ya que no recibirás pago residual por ella. Pero si se acerca del final del juego y estas muy lejos de completar el objetivo secreto, usualmente es buena idea completar la orden de vino en tu carta de patrocinio para recibir unos cuantos puntos extra.

NOTAS DEL DISEÑADOR

La finalidad de las cartas de patrocinio es añadir algo que fuera un objetivo para los jugadores en las primeras partes del juego, cuando necesitan un poco de dirección, incentivar la elaboración de vino y añadir un elemento secreto para hacer la puntuación final incierta.

VISITANTES AVANZADOS

CUANDO LOS NUEVOS VISITANTES SE CONVIERTEN EN VISITANTES HABITUALES, DESARROLLAN NUEVAS HABILIDADES QUE PUEDEN AYUDAR AL CRECIMIENTO Y DESARROLLO DE TU VIÑEDO

COMPONENTES

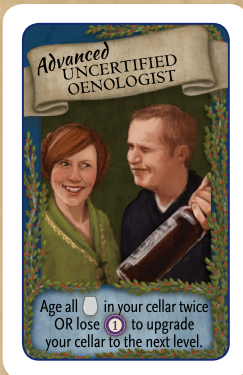
16 cartas de visitantes avanzados de verano

15 cartas de visitantes avanzados de invierno

EJEMPLO

Muchos de los visitantes avanzados tienen dos oraciones independientes separadas por una "O". En el ejemplo, tu eliges entre (1) añejar todo el vino en tu bodega dos veces O (2) perder 1 para mejorar tu bodega al siguiente nivel.

Las reglas para reclutar nuevos trabajadores aplican a todas las cartas de visitante, a menos que la carta diga otra cosa, tu solo puedes usar el trabajador hasta el siguiente año. El icono en las cartas de visitante, debe entenderse como "cualquier trabajador"



INTRODUCCIÓN

Las cartas de visitante avanzadas se distinguen de las cartas de visitante originales por su marco actualizado (el reverso de las cartas es el mismo que las cartas originales). Todas las reglas básicas para las cartas de visitante aplican para las cartas de visitante avanzado y cualquier carta o regla, que haga referencia a una carta de visitante, también incluye las cartas de visitante avanzado.

PREPARACIÓN

Mezcla las cartas de visitante avanzado en las pilas de cartas visitantes originales.

MODO DE JUEGO

Algunas cartas de visitante avanzado introducen nuevas mecánicas y opciones:



Varios visitantes avanzados te permiten pagar para colocar una uva de valor 1 en tu lagar. Esta no es una uva que hayas cosechado de tus vides, es como si estuvieras comprando uvas directamente de un mercado. Para usar esta habilidad debes tener un espacio vacío de uva de valor 1 en tu lagar.



Varios de los visitantes avanzados se refieren a una bonificación que recibes por estructuras de un costo específico. El bono únicamente aplica a estructuras que tengas el costo exacto. Por ejemplo, el Herrero Avanzado te da 1 por construir un molino, sala de cata o bodega grande.



VARIANTE AVANZADA

En lugar de mezclar los visitantes originales con los avanzados, puedes remover todas las cartas de visitante originales, exceptuando las siguientes: Entertainer, Handyman, Horticulturist, Volunteer Crew, Peddler, Vendor, Promoter, Mentor, Guest Speakers, Caravan, Harvest Expert, Innkeeper y Jack-of-All-Trades. Para todos tus futuros juegos mezcla esas cartas con las cartas de visitante avanzado.

NOTAS DEL DISEÑADOR

En el juego original, algunas visitantes eran útiles solo temprano en la partida y otros únicamente al fin del juego. El objetivo de las cartas de visitante avanzado fue hacer que cada carta fuese útil inmediatamente, ya sea comenzando, a mitad o finalizando el juego.

2.º NIVEL

NUEVOS VISITANTES

SE HA CORRIDO LA VOZ ACERCA DE TU HERMOSO VIÑEDO, ATRAYENDO DESDE TODAS PARTES DEL MUNDO A LA TOSCANA, NUEVOS VISITANTES CON HABILIDADES ESPECIALES.

INTRODUCCIÓN

Varios de los nuevos visitantes rompen las reglas del juego, abriendo las puertas a estrategias que eran imposibles en el juego original.

EJEMPLOS Y ACLARACIONES

CULTIVATOR Siembra 1 . Puedes plantarla en un terreno aunque el valor total exceda el valor máximo de cartas de vid. Esta es una excepción de un solo uso a las reglas sobre sembrar hasta cierto valor en los terrenos. Es decir, en futuros turnos, no puedes continuar plantando en el terreno que ha superado el valor máximo de cartas de vid.

MANAGER Ejecuta cualquier acción (sin recibir bonificación) de una estación anterior, sin usar un trabajador. Cualquier acción en el tablero estará disponible, incluso si todos los espacios han sido ocupados.

MOTIVATOR Todos los jugadores pueden regresar sus trabajadores grandes. Gana 1 por cada oponente que haga esto.

ORGANIZER Mueve tu a una fila vacía en la tabla de despertador, toma bonificación y pasa a la siguiente estación. Cuando pasas usando esta carta, tu permanecerá en el espacio que elegiste. En el tablero extendido, puedes elegir la primera fila de la tabla de despertador (si está desocupada).

PLANNER Coloca un trabajador en una acción de una próxima estación. Ejecuta la acción al inicio de esa estación. Así, si colocas un trabajador en la acción "Completa 1 Orden de Vino" tu llevas a cabo esa acción antes que los jugadores ejecuten las acciones de invierno, si eres el primero en despertar, ejecutaras la acción que elegiste con esta carta y luego tomaras tu turno. Esta carta solo se aplica a espacios de acción en el tablero principal.

PRODUCER Paga 2 para regresar hasta 2 de otras acciones. Puedes usarlos nuevamente este año. "Otras acciones" se refiere a cualquier acción diferente de "Juega 1 carta de visitante de verano" que usaste para jugar esta carta. Recuperar estos trabajadores puede liberar espacios en el verano para ti u otros jugadores.

SHARECROPPER Siembra 1 incluso si no tienes la estructura(s) requerida(s). O arranca y descarta 1 para ganar 2 . Esta carta te permite ignorar el "costo" normal para plantar cartas de vid, no necesitas un empujado o irrigación para plantar con la primera habilidad de esta carta.

ZYMOLOGIST Elabora hasta 2 de valor 4 o superior, incluso si no has mejorado tu bodega. Si usas esta carta para elaborar un vino de valor 5, puedes ponerlo en el espacio de valor 5 aunque no tengas una bodega mediana. Para que ese vino añeje mas allá de 6, necesitas construir tanto la bodega mediana como la bodega grande. (No puedes construir la bodega grande sin haber construido la mediana primero.)

PREPARACIÓN

Mezcla las cartas de nuevos visitantes con las pilas de cartas de visitante.

COMPONENTES

16 cartas nuevas de visitante de verano
16 cartas nuevas de visitante de invierno

MODO DE JUEGO

Algunos de los nuevos visitantes introducen nuevos mecanismos y opciones:

BANKER, IMPORTER, MOTIVATOR, GOVERNOR, SWINDLER: Estas cartas brindan una elección a los oponentes al ser jugadas. Cada jugador debe elegir en el orden de turno.

AGRICULTURIST, DESIGNER, GROWER: Estas cartas incluyen una condición "Luego, si". Debes ejecutar la primera acción para poder recibir la bonificación. (Grower: Siembra 1 . Luego, si tienes sembradas al menos 6 , gana 2 .)

TASTER: Exige descartar el vino de mayor valor en juego (sin empates, incluyendo en tu bodega) para recibir una bonificación adicional de 2 .



TABLERO EXTENDIDO

HAS AMPLIADO TU VIÑEDO TANTO COMO ES POSIBLE.

Es momento de extender tus operaciones a las cuatro estaciones y expandir tu influencia sobre

COMPONENTES

1 Tablero de juego

36 fichas de influencia (★)
en 6 colores

NUEVOS CONCEPTOS

4 estaciones completas para
colocar trabajadores

Bonificación añadidas y ajustadas
en las acciones

Tabla de despertador extendida

Icono "Cualquier carta"

Mapa de influencia

Acción de Cambio

Acción de vender vino

Escala de puntuación extendida

Mantenimiento de fin de año y
elección de orden de despertar

INTRODUCCIÓN

¿Por que hicimos el tablero mas grande? Bueno, no se trata del tamaño. Es que quisimos mejorar el ritmo de juego añadiendo las estaciones de primavera y otoño, para usar tus trabajadores.

PREPARACIÓN

Reemplaza el tablero original con el tablero extendido. Asegúrate de que usas el lado 1, el lado 2 tiene espacios en la parte superior derecha para las cartas naranja, estas se usan en la expansión de estructura, la cual solo puede ser desbloqueada luego haber jugado un par de veces con el lado 1 del tablero extendido. Cada jugador comienza el juego con 6 ★ de su color, colócalas junto a tus estructuras sin construir y tus trabajadores por capacitar.

MODO DE JUEGO

Aunque las mecánicas básicas del juego son iguales en el tablero extendido como en el tablero original, hay algunas acciones nuevas y matices que explicar.

En lugar de entregar al primer jugador el racimo de uvas verdes (ficha de primer jugador), colócala en la parte inferior derecha de la tabla de despertador.

CUATRO ESTACIONES

En Tuscany hay cuatro estaciones para usar trabajadores, cada una con cuatro acciones. Todas las reglas aplican (solo puedes colocar cada trabajador una vez por año y el jugador que despierta primero elige primero donde colocar su trabajador cada estación). El único cambio es que no necesariamente tomaras una carta de visitante en otoño, eso depende de la posición en la tabla de despertador. (Revisa la siguiente pagina)



*Crédito a Justin Killam,
ganador del concurso de
expansión para Viticulture,
por inspirar la creación del
mapa de influencia dentro
del tablero extendido.*

ESPACIOS DE ACCIÓN Y BONIFICACIONES

Tal como sucedía en Viticulture, los espacios de acción disponibles dependen del numero jugadores. La opacidad de los espacios de acción ha cambiado, pero su orden sigue siendo el mismo (mira el gráfico de la izquierda). Los espacios de acción se pueden elegir en cualquier orden, si están disponibles.

Algunas bonificaciones han cambiado de posición -no están necesariamente en el espacio de acción del medio-. Algunas acciones incluso tienen 2 bonificaciones diferentes. Recuerda que ya no existe "regla amistosa", puedes colocar un trabajador en una bonificación incluso si tu no la usas. (Debes ejecutar la acción, pero la bonificación es opcional).



2 JUGADORES

3-4 JUGADORES

5-6 JUGADORES

TABLERO EXTENDIDO

SPRING	SUMMER	FALL	WINTER
1			
2	1		
3			
4			
5			
6			
7			

CHOOSE COLLECT DISCARD AGE

TABLA DE DESPERTADOR

Al inicio del juego elige aleatoriamente una ficha de gallo. El jugador a quien pertenezca será el primero en elegir su hora de despertar, los demás jugadores elegirán su hora de despertar en el sentido del reloj. No puedes elegir despertar primero usando el espacio numero 1.

Durante el resto de juego, elige tu hora de despertar para el siguiente año cuando pases durante el invierno. Si despertaste séptimo el año anterior, despertarás primero este año, esta es la única manera de elegir la primera fila de la tabla de despertador.

Cuando colocas tu ficha de gallo en primavera en la tabla de despertador, no recibes ninguna bonificación inmediata. Simplemente estas eligiendo tu orden de despertar para ese año, tu ficha permanecerá en la misma fila durante todo el año, recibiendo una bonificación cuando pasas a la siguiente estación

MANTENIMIENTO DE FIN DE AÑO

Cuando eliges pasar en invierno (puedes hacerlo aunque aun te queden trabajadores) haz inmediatamente y en orden, lo siguiente

1. Recoge tus trabajadores (incluyendo el temporal si lo controlaste este año). Esto puede liberar acciones para los jugadores que aun no han pasado.
2. Añeja uvas y vino: Incrementa en 1m el valor de todas las fichas de uva y vino. Los vinos no pueden avanzar a bodegas que no has construido.
3. Descarta hasta quedar solo con .7 cartas de tu elección en tu mano.
4. Recibe los pagos residuales.
5. Elige tu hora de despertar. Ya no se entrega la ficha de primer jugador (ahora solo permanece en la tabla de despertador, para recordar al jugador que despertó 7^{mo} el año anterior, que este año despierta 1^{ro})

PRIMAVERA

En el orden del despertador, cada jugador puede: (A) colocar un trabajador en un espacio de acción verde en el tablero principal o en un espacio de acción privado que controle (p.e. El Yugo) o (B) pasar al verano, deslizando tu gallo a la columna de verano en la tabla de despertador (no puedes cambiar de fila, ni saltarte a otras estaciones). Los jugadores continuaran tomando turnos en este orden hasta que todos hayan pasado a verano.

Cuando pasas al verano, recibe la bonificación indicada en la columna de verano en la tabla de despertador. Por ejemplo, si tu ficha de gallo esta en la segunda fila, cuando pasas al verano, recibes 1. Cualquier trabajador que colocaste durante la primavera permanecerá donde esta, solo recoges tus trabajadores al finalizar el año.

VERANO

Cuando todos los jugadores han pasado al verano, tomarán turnos en el orden de la tabla de despertador (el jugador que eligió despertar mas temprano tendrá el primer turno cada estación) usando los espacios de acción amarillos o los espacios de acción privados, como en cualquier estación.

OTOÑO

Cuando pasas a otoño, toma la bonificación indicada en la columna de otoño. A diferencia de Viticulture (donde los jugadores automáticamente tomaban una carta de visitante) solamente tomas una carta si estas en los espacios 3 al 7 de la tabla de despertador. Si posees una cabaña, cuando pases a otoño, toma una carta de visitante de tu elección además de la carta que podrías tomar según la tabla de despertador (toma la carta por tener la cabaña, inclusive si tu gallo esta en las filas 1 o 2). El icono + en la tabla, significa "toma 1 carta cualquiera"

INVIERNO

Cuando pasas a invierno, recibe la bonificación (si la hay). La estrella significa que colocas o mueves 1 ★ en el mapa, como se explica en la siguiente página. "Añejar Uvas" significa que inmediatamente añejas todas las fichas de uva que tengas en tu lagar según las reglas de añejamiento (también las añejaras al finalizar el año).

TABLERO EXTENDIDO

NUEVAS ACCIONES

ACCIÓN DE INFLUENCIA

Ahora tienes la habilidad de usar trabajadores para ganar influencia en las regiones de la Toscana. Al colocar un trabajador en la acción "Coloca o Mueve ★" (o donde sea que veas el símbolo de ficha de influencia en el tablero, como en la tabla de despertador o la acción "Vende Una Ficha de Vino"), coloca 1 de tus 6 fichas de influencia en el mapa ubicado en la esquina inferior izquierda del tablero y recibe inmediatamente el beneficio indicado bajo el nombre de la región (p.e., coloca una estrella en Livorno para tomar una carta de visitante de verano). Una vez colocada una estrella, no puedes regresarla a tu reserva.

Luego de haber colocado todas tus estrellas, puedes usar la acción de influencia para mover una estrella de una región a otra. No recibes el beneficio de la región por mover las estrellas (solo lo recibes cuando colocas la estrella). Solo puedes mover tus estrellas.

La bonificación de la acción "Coloca o Mueve ★" es colocar o mover una ★ adicional.

Al final del juego el jugador que tenga mayoría de fichas de influencia en cada región, recibirá los puntos de victoria indicados en esa región. Por ejemplo, si Jamey tiene 2 ★ en Arezzo y Jennifer tiene 1 ★ allí, Jamey recibe 2 al finalizar la partida. Sin embargo, si Jamey y Jennifer tienen cada uno 2 ★ en esa región, ninguno recibe los puntos.



ACCIÓN DE CAMBIO



La acción de "Cambio" reemplaza la acción "Vender Uvas". Cuando colocas un trabajador en esta acción, intercambia una de las opciones indicadas (3, 1, 2, + o) por cualquiera de las opciones indicadas. Por ejemplo, Paga 3 para recibir 1, descarta dos cartas cualquiera y toma dos cartas cualquiera o inclusive

descarta una uva roja para recibir una uva blanca de valor 1 en tu lugar. Aunque puedes entregar una uva de cualquier valor, si eliges recibir una uva, recibirás únicamente una de valor 1. La bonificación de +1, significa que puedes realizar un cambio adicional. Ignora el precio de las uvas en tu viñedo (a menos que juegues una carta de visitante que diga "vende uvas").

ACCIÓN DE VENDER UNA FICHA DE VINO



Esta es una nueva manera de obtener puntos de victoria por vino. Descarta una ficha de vino de tu bodega y recibe la cantidad correspondiente de puntos de victoria. Únicamente debes tener en cuenta el tipo de vino, no su valor. La bonificación de esta acción te permite colocar o mover ★.

FIN DEL JUEGO

El juego terminará al finalizar el turno de invierno del año en el que un jugador halla alcanzado 25 o mas puntos de victoria. Luego de que todos los jugadores hayan pasado en el invierno de ese año, suma los puntos de victoria obtenidos por las cartas de patrocinio y el mapa de influencia. El jugador con la mayor cantidad de puntos de victoria es el ganador, en caso de empate ganara quien tenga mas Lira. El marcador de puntos llega hasta 40 y no existe un limite máximo de puntos.

CONSEJO ESTRATÉGICO: Si las cartas de vid y las ordenes de vino que te han tocado no están correspondiendo, utiliza la acción de cambio para (a) intercambiar cartas de tu mano por otras nuevas o (b) cambia por fichas de uva. También puedes ignorar las ordenes de vino y simplemente vender vino mediante la acción "vende Una Ficha de Vino".

2.º NIVEL

TRABAJADORES ESPECIALES

MIENTRAS TU VIÑEDO CRECE, TE VUELVES MAS SELECTIVO CON LOS TRABAJADORES QUE CONTRATAS. ALGUNOS TRABAJADORES POSEEN HABILIDADES ÚNICAS APRENDIDAS EN SUS TRABAJOS ANTERIORES Y QUE PUEDEN TENER UN IMPACTO POSITIVO EN TU VIÑEDO.

INTRODUCCIÓN

En la vida real los empleados no son idénticos, entonces ¿por que los trabajadores de un juego de mesa deben hacer todos exactamente lo mismo?. Estos nuevos trabajadores no solo añaden un poco de realismo a Tuscany, también cambian el valor de algunos espacios de acción con respecto a otros jugadores, para añadir mas variabilidad.

PREPARACIÓN

Baraja las 11 cartas de trabajador y al azar coloca 2 en la mesa (con 2 jugadores, no uses la carta Innkeeper). Pon las demás cartas aparte, no serán usadas en esta partida. Las 2 cartas seleccionadas representan los únicos trabajadores especiales disponibles para ser capacitados durante este juego.

MODO DE JUEGO

En lugar de capacitar un trabajador normal, ahora tienes la opción de pagar 1 lira extra y capacitar uno de los trabajadores especiales disponibles. Sin importar el costo indicado en cualquier otra parte para capacitar un trabajador (1, 2, descuento, etc) siempre tendrás que pagar 1 lira extra para capacitar al trabajador especial. Los trabajadores especiales están disponibles para todos los jugadores durante la partida (las cartas permanecen en la mesa), cada jugador puede capacitar solamente un trabajador de cada tipo.

Cada trabajador posee una habilidad única cuyo uso es opcional. Si la habilidad de un trabajador implica que algo suceda cuando coloques el trabajador o cuando otro trabajador es colocado en el mismo espacio de acción, la habilidad se resolverá primero que cualquier cosa (salvo que una carta diga lo contrario). Por lo demás, los trabajadores especiales actúan como trabajadores normales

No estas obligado a capacitar trabajadores especiales, si prefieres tener trabajadores normales, esta bien. El limite máximo de 6 trabajadores incluye trabajadores especiales. Al igual que los demás trabajadores, salvo que una carta diga otra cosa, solo hasta el año siguiente podrás usar un trabajador especial recién capacitado.

Los trabajadores especiales pueden ser usados en espacios de acción privados (los tableros personales y las estructuras construidas), pero la mayoría de habilidades de estos trabajadores se activan cuando se usan en el tablero principal (esto se indica en las cartas). No puedes usar tus trabajadores en los espacios de acción de otros jugadores.

COMPONENTES

11 cartas de referencia de trabajador especial

66 meeples de trabajador especial

LISTA DE TRABAJADORES ESPECIALES

Farmer

Mafioso

Chef

Innkeeper

Professore

Soldato

Político

Oracle

Merchant

Messenger

Traveler

NOTAS DEL DISEÑADOR

Cuando creamos el trabajador grande para Arboriculture y posteriormente lo añadimos al juego base de Viticulture, supimos que nos habíamos topado con una interesante área del diseño de juegos: Trabajadores en un Eurojuego que tienen diferentes habilidades, dando a los jugadores no solamente la elección de donde colocar sus trabajadores, si no también de cual trabajador usar.

Cuando iniciamos a desarrollar los trabajadores especiales, pensamos que cada jugador debería tener uno diferente. Así un jugador podría ser el Chef, otro el Político y otro el Granjero. Pero rápidamente nos dimos cuenta que algunos jugadores tendrían una ventaja sobre los demás y sería difícil tener control de tantas habilidades.

Así que decidimos que solo dos trabajadores especiales estarían disponibles por partida. Esto crea una multitud de combinaciones que los jugadores podrán explorar.

Incluimos 5 cartas de trabajador especial en blanco, para que puedas diseñar el tuyo. Puedes compartir tus ideas con otros en Board Game Geek!

HABILIDADES DE LOS TRABAJADORES ESPECIALES



FARMER: Cuando lo colocas en una acción del tablero principal, recibes una bonificación a tu elección de todas las disponibles para esa acción, inclusive si no lo colocaste en un espacio con bonificación. Todas las bonificaciones de la acción están disponibles, sin importar el numero de jugadores.



MAFIOSO: Cuando colocas al Mafioso en un espacio de acción sin bonificación, luego de realizar la acción, puedes realizarla nuevamente. Este trabajador no permite romper las reglas de juego (p.e. no puedes cosechar dos veces el mismo terreno en un año).



CHEF: Puedes colocarlo en un espacio de acción que ya este ocupado por un trabajador de otro jugador, al hacerlo "empujaras" a ese trabajador de regreso a la reserva del jugador. Los Chefs no pueden empujar a otros Chefs.



INNKEEPER: Cuando la colocas, puedes pagar 1 moneda a otro jugador que tenga un trabajador en la misma acción y tomar 1 carta de visitante al azar de su mano. No disponible para 2 jugadores.



PROFESSORE: Al colocarlo puedes regresar 1 trabajador normal, que este en la estación actual, de un espacio de acción en el tablero a tu reserva, podrás usarlo nuevamente durante este año.



SOLDATO: Si esta en un espacio de acción en el tablero, los demás jugadores deberán pagarte 1 moneda para colocar un trabajador en la misma acción. Tus oponentes podrán colocar trabajadores en la acción, inclusive si todos los espacios están ocupados.



POLÍTICO: Al colocarlo en el tablero en un espacio de acción con bonificación, luego de realizar la acción y recibir la bonificación, puedes pagar 1 moneda para recibir la bonificación otra vez.



ORACLE: Cuando lo usas para tomar cartas, toma 1 adicional del mismo tipo y descarta 1 de las cartas que tomaste. No puedes tomar mas de 1 carta adicional por turno con este trabajador.



MERCHANT: Si lo colocas en el tablero luego de que todos los demás jugadores hayan pasado a la siguiente estación, luego de ejecutar tu acción, puedes tomar una carta de cualquier tipo.



TRAVELER: Puedes colocarlo en cualquier espacio de acción disponible de una estación anterior, sin tener en cuenta la limitación de espacios por numero de jugadores. Realiza inmediatamente la acción



MESSENGER: Puedes colocarlo en un espacio de acción de una próxima estación. Realiza la acción durante tu primer turno de esa estación (en el orden de la tabla de despertador)

Paga 1 moneda adicional cuando capacites un trabajador especial en lugar de uno normal.



2.º DO NIVEL

Al desbloquear el tablero extendido

ESTRUCTURAS

HAS TRABAJADO CON LAS MISMAS ESTRUCTURAS POR MUCHOS AÑOS, ASÍ QUE CUANDO EL CARPINTERO LOCAL COMIENZA A MENCIONAR ALGUNAS IDEAS NUEVAS, ESCUCHAS CON ATENCIÓN. ES MOMENTO DE CONSTRUIR UN MEJOR VIÑEDO.

INTRODUCCIÓN

Esta expansión permite a los jugadores hacer adiciones permanentes a sus viñedos mediante el uso de una variedad de cartas de estructura.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero de construcción a la izquierda de tu tablero de viñedo. Voltea el tablero principal al lado 2 (el lado con los espacios para las cartas naranjas), baraja la pila de cartas de estructura y colócala en el tablero.

MODO DE JUEGO

USANDO (CONSTRUYENDO) CARTAS DE ESTRUCTURA

Para construir una carta de estructura de tu mano, coloca un trabajador en la acción "Construir 1 estructura". Paga el costo indicado en la esquina superior izquierda de la carta y colócala en: (a) un espacio vacío en tu tablero de construcción o (b) un terreno vacío (que no tenga cartas de vid o estructura) que poseas. Todas las estructuras te dan ① al ser construidas, como se indica en la parte inferior de la carta.

DESTRUYENDO CARTAS DE ESTRUCTURA

Si construyes una carta de estructura y luego decides que no la quieres más, puedes destruirla (retírala y descártala) colocando un trabajador en el espacio de acción en el tablero de construcción. No perderás puntos de victoria.

TIPOS DE CARTA DE ESTRUCTURA

ESTRUCTURAS DE ACCIÓN: Tienen un espacio de acción privado en el que podrás colocar un trabajador por año (en cualquier estación). La mayoría tienen un costo o una acción que realizar, así como una bonificación (indicada en medio del espacio de acción). Debes pagar el costo para recibir la bonificación, los trabajadores Grandes no pueden usar su habilidad especial para ser colocados en una estructura ya ocupada.

ESTRUCTURAS DE MEJORA: Te dan una bonificación permanente.

ESTRUCTURAS RESIDUALES: Te dan una bonificación residual al finalizar cada año (adicional a las liras residuales y acciones de fin de año como añejar vino). Las bonificaciones son similares a las que recibes por completar una orden de vino, solo que estas te dan otros recursos en lugar de dinero.

EJEMPLOS



Estructura de Acción



Estructura de Mejora



Estructura Residual

NOTA: La estatua te da un punto de victoria al finalizar cada año, no durante el año. Esto significa que si un jugador alcanza 25 PV al recibir la bonificación de esta carta, el último año del juego será el que sigue.

COMPONENTES

36 cartas de estructura (naranja)

Tablero extendido (lado 2)

6 tableros de construcción



TOMANDO CARTAS DE ESTRUCTURA

Las cartas de estructura se mantienen en la mano y cuentan para el límite de la mano. Hay varios modos de tomar cartas de estructura:

- * 4.ª o 7.ª fila de la tabla de despertador
- * La región Luca en el mapa de influencia (esta región es conocida por la construcción y canteras de piedra)
- * La acción de verano "Cambia Uno por Uno"
- * Bonificación por voltear 1 carta de propiedad.
- * Bonificación por "Vender 1 Ficha de Vino"
- * Recibe ① o Toma + (originalmente "Recibe ①")

CONSEJO ESTRATÉGICO: Todas las cartas de estructura te darán algo que impactará tu estrategia durante la partida, tómalas prontamente y deja que guíen tu estrategia un poco.

Las cartas de visitante que te ayudan a construir estructuras, aplican para las fichas de estructura y para las cartas de estructura, así que úsalas para tu beneficio.

MAFIA

UN NUEVO CAPO SE ESTA MUDANDO A LA TOSCANA Y TODOS LOS DUEÑOS DE LOS VIÑEDOS ESTÁN TRATANDO DE GANAR SU FAVOR, EN UN JUEGO DE DEDUCCIÓN Y PROTECCIÓN.

COMPONENTES

9 cartas de mafia

CARTAS DE MAFIA

Están inspiradas en bienes producidos en La Toscana e Italia:

1. Pasta
2. Naranjas y Limones
3. Queso
4. Copa de vino
5. Aceite de oliva
6. Botella de vino
7. Corbata de seda
8. Trufa blanca
9. Zapatos de cuero



Corbata de seda, una de las mejores cartas que se puede tener.

Arte: Jacqui Davis

INTRODUCCIÓN

Ya que un nuevo jefe de la mafia está construyendo su casa de veraneo en La Toscana, tu quieres ganarte su favor dándole un regalo de bienvenida. Le entregas un paquete (carta de mafia) a tu mejor trabajador (tu trabajador grande) y le encomiendas protegerlo hasta que el capo llegue.

No sabes que obsequios le darán al capo los demás dueños, así que le encargas a tu trabajador grande que investigue. Cada vez que un trabajador grande se encuentra con otro, intercambiaran paquetes, con la esperanza de obtener el mejor regalo. Solo después del cambio podrán revisar si obtuvieron lo que deseaban. Al final del juego, el dueño del viñedo que entregue el mejor regalo al capo recibe su favor, en la forma de ② y el dueño del viñedo con el peor regalo perderá ①.

PREPARACIÓN

Baraja las cartas de mafia, retira 1 al azar sin mirarla y entrega 1 carta boca abajo a cada jugador, puedes ver tu carta. Las cartas de mafia no cuentan para el limite de tu mano.

MODO DE JUEGO

Cuando juegas con esta expansión, no puedes usar tu trabajador grande en los espacios de acción privados, solo podrás colocarlo en el tablero principal y estas obligado a usarlo cada año.

Siempre que colocas tu trabajador grande en una acción en la que NO se encuentre el trabajador grande de otro jugador, PUEDES descartar tu carta de mafia boca abajo y tomar la primera de la pila de mafia. Esta opción no estará disponible cuando la pila se agote. (no se baraja de nuevo)

Cuando colocas tu trabajador grande en una acción en la que ESTÁ el trabajador grande de otro jugador, DEBES intercambiar tu carta de mafia con un oponente a tu elección (que tenga su trabajador grande en la acción). Las cartas intercambiadas permanecerá boca abajo y cada uno puede revisar su nueva carta.

Las cartas de mafia no tienen ningún otro uso en el juego.

Al finalizar el juego, todos los jugadores revelan sus cartas de mafia. El jugador con la carta de mayor valor (9 es el mas alto) recibirá una bonificación de ②. El jugador con la carta de menor valor (1 es el mas bajo) pierde ①.



3.ER NIVEL

ARBORICULTURA

EL MERCADO ESTA EN AUGE Y LA COMPETENCIA ES FUERTE, ASÍ QUE DECIDES AMPLIAR TUS OPERACIONES PARA INCLUIR MANZANAS, SALSA DE TOMATE Y ACEITE DE OLIVA.

TUS TRABAJADORES NO ESTÁN MUY CONTENTOS CON EL TRABAJO EXTRA, AUNQUE...

INTRODUCCIÓN

Ahora que dominas el arte de dirigir un viñedo, puedes diversificar tu producción para producir aceite de oliva, salsa de tomate y manzanas, de este modo estarás un paso adelante de tus competidores. El vino aun sera tu principal producto, así que empacaras los nuevos bienes con las ordenes de vino, mejorando tu reputación total.

Con los nuevos arboles, estructuras y acciones, los trabajadores comienzan a quejarse de que están sobrecargados de trabajo. Para mantener tu excelente reputación, puedes darle regalos a tus trabajadores al finalizar el año, para mantenerlos felices.

Estas son las reglas actuales y definitivas de Arboriculture.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero de arboricultura a la derecha de tu tablero de viñedo y coloca una ficha de moral en el espacio **START** del control de moral. Mezcla las cartas de árbol y colócalas boca abajo a un lado del tablero.



MODO DE JUEGO

MORAL

Cada vez que coloques tu trabajador grande, baja tu ficha de moral un nivel en el control de moral, si la ficha desciende hasta **-1**, inmediatamente pierdes **1**. Colocar tu trabajador grande cuando tu moral esta en el nivel mas bajo, no tiene efecto(no pierdes mas PV).

Al finalizar el año cuando recoges tus trabajadores, puedes descartar cualquier cantidad de fichas de cristal de tu lagar, bodega o deposito para incrementar tu moral a razón de 1 nivel por ficha. Si la ficha de moral llega hasta el **+1**, recibe inmediatamente **1**. Descartar una ficha cuando tu moral esta en el nivel mas alto no tiene efecto(no recibes **1** adicional).



TOMANDO CARTAS DE ÁRBOL

Cada vez que puedas tomar una carta de vid, en su lugar puedes tomar una carta de árbol. Esto incluye cualquier carta de vid otorgada por las cartas de mama.

USANDO CARTAS DE ÁRBOL

SEMBRANDO

Siempre que puedas sembrar una carta de vid puedes en su lugar, sembrar una carta de árbol en un terreno que poseas y no tenga un árbol. Las cartas de árbol no tienen requisitos de estructuras y no cuentan para el máximo de cartas de vid en un terreno. Las cartas de árbol cuentan como cartas de vid para efectos de las bonificaciones por sembrar(p.e., El Molino, cartas de visitante, cartas de Patrocinio, etc)

COSECHANDO

Cuando coseches un terreno con un árbol, coloca la(s) uva(s) correspondientes en tu lagar y coloca, según el tipo de árbol: 1 manzana en tu deposito(si hay espacio), 1 tomate en tu refinería(sin limite) o 1 oliva en tu piedra de moler(sin limite)

ARRANCANDO

Puedes usar la acción de Yugo o algunas cartas de visitante, para regresar a tu mano cartas de árbol sembradas.

COMPONENTES

18 cartas de árbol (6 de cada uno: manzano, tomate y olivo)

4 cartas de visitante (wedding party, volunteer crew, guest speakers, and caravan) estos pueden ser añadidos permanentemente a Tuscany

6 tableros de arboricultura

6 fichas de moral (corazones)

SUMANDO PUNTOS

SELL REFINED GOODS (VENDER BIENES PRODUCIDOS):

Puedes usar la acción "Vende Una Ficha de Vino" para vender 1 salsa de tomate o 1 aceite de oliva y recibir los PV indicados en la parte de abajo del tablero de arboricultura (1) por salsa de tomate, (2) por aceite de oliva).

ORDEN DE VINO: Al completar una orden de vino, puedes descartar hasta 1 salsa de tomate y/o 1 aceite de oliva para recibir: (1) (salsa de tomate) y/o (2) (aceite de oliva) adicional a los PV recibidos por la orden de vino. No puedes vender manzanas de esta forma.

NUEVAS ESTRUCTURAS

Todas las estructuras en el tablero de arboricultura están pre-construidos (no necesitas construirlos).

REFINERY (REFINERÍA): Al cosechar un terreno con un tomate, coloca un tomate (ficha de cristal) en este edificio. No hay limite de almacenamiento de fichas de tomate.

MILLSTONE (PIEDRA DE MOLER): Al cosechar un terreno con un olivo, coloca una oliva (ficha de cristal) en esta estructura. No hay limite de almacenamiento de fichas de oliva.

WAREHOUSE (DEPOSITO): Al cosechar un terreno con un manzano, coloca una manzana (ficha de cristal) en uno de los espacios disponibles mas a la izquierda del deposito. Este edificio tiene una capacidad limitada para cada bien (3 manzanas, 2 salsas de tomate, 1 aceite de oliva).

NUEVAS ACCIONES EN EL TABLERO DE ARBORICULTURA

Hay espacios privados que pueden ser usados en cualquier estación.

CASK (BARRIL): Añeja 1 vino en tu bodega (incrementa el valor de esa ficha en uno, si tienes espacio en tu bodega).

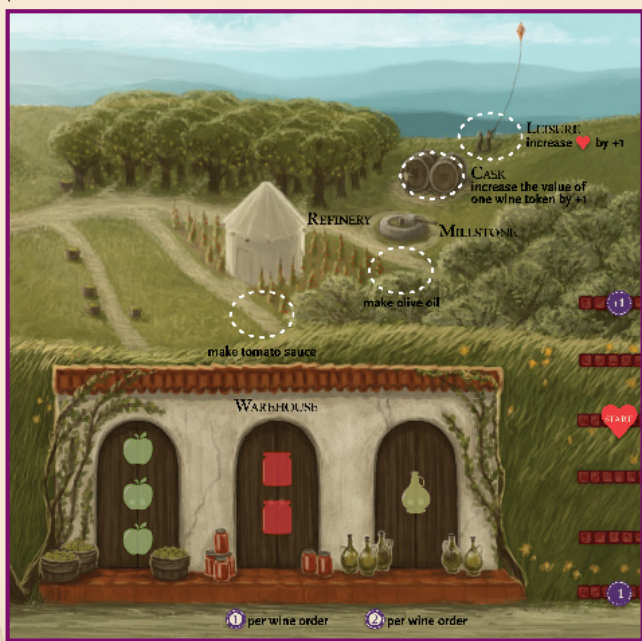
LEISURE (OCIO): Sube un nivel en el control de moral. Si la ficha de moral llega al +1, inmediatamente recibes (1). Colocar un trabajador en la acción de ocio cuando tu moral esta en el nivel mas alto, no tiene efecto (no recibes (1)). No puedes colocar tu trabajador grande en esta acción.

MAKE TOMATO SAUCE (HACER SALSA DE TOMATE): Mueve hasta 2 tomates de tu refinería a la sección de la mitad de tu almacén (si hay espacio libre para las fichas). Ahora esos tomates son fichas de salsa de tomate. Los tomates que queden permanecen en la refinería.

MAKE OLIVE OIL (HACER ACEITE DE OLIVA): Mueve 1 oliva desde la Piedra de Moler a la sección derecha de tu almacén (si hay espacio libre para las fichas) Ahora es aceite de oliva. Las olivas que queden permanecen en la piedra de moler.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS: Es importante decidir si deseas ganar puntos por moral temprano en el juego, por que una vez que comienzas a perder moral, es muy difícil regresar al nivel mas alto.

Ya que las cartas de árbol no tienen requisitos de estructura, es realmente fácil sembrarlas temprano en el juego. Es bueno encontrar maneras de sembrar dos cartas de vid con un trabajador y las cartas de árbol incrementan tus oportunidades para hacer esto durante los primeros turnos de juego.



3.º Nivel

FORMAGGIO

LOS NEGOCIOS SON PRÓSPEROS EN TU VIÑEDO, ASÍ QUE DECIDES ABORDAR UN MERCADO EMERGENTE: QUESO. COMIENZA CON UNA VACA LECHERA, UN PRADO Y EXPANDE TU OPERACIÓN.

INTRODUCCIÓN

Esta expansión da a los jugadores nuevos caminos para alcanzar la victoria, mediante el uso de queso (solo o con vino) para mejorar su reputación. Para lograrlo, necesitas influenciar a los expertos en queso locales, ya que ellos pueden controlar el proceso de añejamiento del queso (puede estropearse) y ayudarte con el mercadeo y las ventas de tu queso.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero de formaggio a la derecha de tu viñedo y coloca 1 vaca en tu prado, coloca también una vaca en la acción "Cambia Uno por Uno" para indicar que también puedes cambiar vacas allí.

MODO DE JUEGO

HACER QUESO

Para fabricar queso coloca, durante cualquier estación, un trabajador en la acción "Hacer Queso" (Make Cheese) en tu prado. Por cada vaca en tu prado, coloca un queso (ficha de cristal) en un espacio vacío de la primera columna de la bodega pequeña de queso, elige el tipo de queso que desees fabricar.

La bonificación por colocar un trabajador en la acción "Hacer Queso" es colocar o mover 1 ★ en un experto en queso o en el tablero de influencia.

AÑEJAR QUESO

Al finalizar cada año, añeja los quesos de la misma forma que añejas los vinos. Sin embargo, si un queso alcanza el espacio , se estropeará y debes descartarlo inmediatamente. Al igual que con la bodega de vino, hay una mejora de bodega mediana que puedes construir (o mejorar usando cartas de visitante que hagan referencia a tu bodega). Una vez hayas construido la bodega mediana de queso, los tipos de queso Reggiano y Bitto ignoran el primer  al añejarse y pasan directamente a la bodega mediana.

NOTAS DEL DISEÑADOR

La idea para una expansión sobre queso fue concebida por los backers durante el Kickstarter para Viticulture, cuando Jamey reveló su amor por los gatos. Luego de pasar un año intentando diseñar una expansión sobre queso que usara gatos (lo mas cerca que llegamos fue una idea en donde ratones intentaban comerse el queso y tu debías conseguir gatos para que se comieran los ratones), optamos por la expansión que encuentras aquí.

Los gatos de Jamey no están impresionados.

COMPONENTES

18 vacas

6 fichas de bodega de queso
(1 por jugador)

6 tableros de formaggio

18 fichas de cristal



CAMBIANDO VACAS



Puedes obtener vacas o cambiarlas por otros recursos usando la acción "Cambia Uno por Uno".

1 vaca = 3, 1, 2 + o . Como comienzas con una vaca podrías cambiarla sin haberla usado para hacer queso. Puedes tener un máximo de cuatro vacas en tu prado, el número total de vacas en el juego es de 17 (la vaca restante permanece en la acción de cambio). No puedes cambiar queso.

INFLUENCIAR EXPERTOS EN QUESO

El tablero de esta expansión incluye 3 expertos en queso que pueden ser influenciados de forma similar al mapa de influencia. Siempre que elijas una acción, recibas una bonificación o actives una carta de visitante que te permita colocar ★, puedes colocar esa ★ en el mapa de influencia O en uno de los expertos en queso y de este modo recibir el beneficio permanente (mientras la estrella permanezca en el experto). A diferencia del mapa de influencia, no hay un beneficio adicional por colocar más de 1 ★ en un experto y ninguno de los expertos otorga puntos de victoria al final del juego.

Cuando hayas colocado todas tus ★ en el tablero y/o en los expertos en queso, puedes usar la acción de influencia para mover fichas de influencia desde y hacia los expertos. Cuando mueves 1 ★ desde un experto hacia el mapa (cancelando la habilidad del experto), esta actúa como una estrella movida dentro del mapa (no recibes la bonificación inmediata).



EXPERTOS EN QUESO

CHEESEMONGER: Puedes vender 1 queso por 1 en la acción "Vende Un Vino" puedes venderlo solo o con un vino.

AFFINATORE: Elige un tipo de queso al finalizar cada año. En lugar de añejarlo una vez, añeja todos los quesos de ese tipo una, dos o ninguna vez. (p.e. si tienes queso tipo Fontina en los 2 espacios de valor 2, puedes elegir usar el Affinatore con este tipo de queso y no añeja ninguno). Todos los demás tipos de queso añejan normalmente

FROMAGER: Una vez por año puedes descartar 1 queso cuando completes una orden de vino y ganar una cantidad de puntos de victoria igual al valor de ese queso.

CONSEJO ESTRATÉGICO: No existe azar en esta expansión, así que tienes completo control de tu estrategia. Asegúrate de decir pronto si seguirás una estrategia de corto plazo (vendiendo mozzarella y fontina) o una estrategia a largo plazo (incluyendo reggiano o bitto en las ordenes de vino). ¡O ignora completamente el queso e intenta mantener el ritmo!

VITICULTURE AUTOMA

ESTA ES LA VERSIÓN OFICIAL PARA JUGAR VITICULTURE & TUSCANY EN SOLITARIO.

INTRODUCCIÓN

Algunas veces reunir a tu grupo de juego es difícil, pero eso no significa que no puedas jugar Viticulture. Esta expansión incluye reglas para jugar Viticulture y Tuscany en solitario, contra un oponente artificial denominado "Automa" que tendrá su ficha de PV y sus trabajadores

Puedes jugar partidas individuales o una campaña contra Automa.

OBJETIVO

Tener mas puntos de victoria (mejor reputación) que Automa, al finalizar una partida que durará 7 años.

PREPARACIÓN

Prepara tu viñedo del modo habitual.

1. Elige un color para Automa y coloca su ficha de PV en el espacio de victoria del contador de puntos. Esta ficha no se moverá a menos que existan puntos que sumen al finalizar la partida.
2. Toma los 6 trabajadores del color asignado a Automa y colócalos cerca.
3. Coloca una ficha de cristal en cada uno de los 7 espacios de la primera columna de la tabla de despertador.
4. Baraja las cartas de Automa y colócalas formando una pila junto al tablero de despertador. Si durante el juego se terminan las cartas, mezcla las cartas descartadas y forma una nueva pila.

MODO DE JUEGO

La partida se jugará normalmente usando los espacios de acción para 2 jugadores.

TABLA DE DESPERTADOR

Solo podrás colocar tu ficha de gallo en un espacio donde haya una ficha de cristal. Retira la ficha de cristal y colócala junto a tu tablero, ahora es una ficha de bonificación adicional.

CARTAS AUTOMA

Al inicio de cada estación en la que debas colocar trabajadores, primero toma 1 carta de Automa. Coloca en el tablero, en la estación actual, la cantidad de trabajadores Automa indicados en la carta (los colores coinciden con las estaciones en el tablero extendido; para el tablero original ten en cuenta: verde/amarillo cuentan como verano y rojo/azul cuentan como invierno). Algunas acciones corresponden a expansiones específicas, estarán marcadas con una "T" en la carta y deberán ser ignoradas si no estas usando la expansión correspondiente.

Los trabajadores Automa no llevan a cabo ninguna acción ni reciben bonificaciones, ellos simplemente bloquean los espacios de acción para simular otro jugador.

Si todos los trabajadores de Automa son colocados en el tablero durante primavera, verano y otoño, este quedó sin trabajadores, así que no debes tomar una carta de Automa para invierno. Si solo queda un trabajador Automa para colocar en invierno y la carta requiere que uses 2, colócalo en la primera acción indicada en la carta.

COMPONENTES

24 cartas Automa

3 cartas de variante agresiva

TRABAJADORES GRANDES

El trabajador grande se usa del modo usual. Puedes usarlo como un trabajador normal O puedes colocarlo en un espacio de acción ocupado por un trabajador tuyo o un trabajador Automa.

FICHA DE BONIFICACIÓN

Cada vez que elijas tu espacio en la tabla de despertador, retira la ficha de cristal y colócala junto a tu tablero. Puedes acumular estas fichas de un año para el otro. Puedes gastar una de estas fichas por turno cuando colocas uno de tus trabajadores en el tablero principal. Descarta una ficha de bonificación y además de realizar la acción, también recibes una bonificación de cualquiera de los espacios de esa acción. Puedes realizar la acción y recibir la bonificación en cualquier orden.

Si tu trabajador va a recibir una bonificación durante ese turno, puedes descartar la Ficha de Bonificación para recibir una bonificación adicional, pero deberá ser diferente. Por ejemplo en el tablero extendido, en el espacio de acción de visitante de verano, puedes colocar un trabajador para jugar una carta de visitante, recibir lira de bonificación y descartar la Ficha de Bonificación para jugar una segunda carta de visitante.

FIN DE AÑO

Adicional al mantenimiento usual al finalizar el año, retira todos los trabajadores Automa del tablero.

DISEÑO

Morten Monrad Pedersen

DESARROLLO

José M López-Cepero

Todd Schoening

Christopher Jerome Smith

Jamey Stegmaier

PRUEBAS

John Baker

Joshua Dumont

Wil Gerken

Mike Hatke

Roslyn M. Jordan

Darren Kumasawa

Gordon Pueschner

David Studley

Brad Warren

Frank J. Wojcik

AUTOMA 2

DRAW 

BUILD ONE
STRUCTURE

PLANT 

MAKE UP TO TWO
WINE TOKENS

EJEMPLO

Si tomas esta carta en verano usando el tablero original, tu debes colocar trabajadores Automa en la acción "Toma ", la acción "Construye una estructura" y la acción "Siembra ". Si la tomaste durante el invierno, usando el tablero original, debes colocar un trabajador Automa en la acción de hacer vino. Usando el tablero extendido, solamente coloca trabajadores Automa en la estación correspondiente indicada en la carta.

FIN DEL JUEGO & GANAR/PERDER

Al finalizar el 7^{mo}. año el juego finaliza. Primero suma puntos obtenidos al fin del juego (Cartas de Patrocinador o PV por Influencia). Automa también recibe Puntos de Victoria por influencia. Si tu ficha de PV esta adelante de la ficha de PV de Automa, tu ganas el juego, de lo contrario pierdes.

MODO CAMPAÑA

Te recomendamos jugar Viticulture Automa en modo campaña. Comienza con Viticulture y la expansión Mamas & Papas, si ganas el juego desbloquea una nueva expansión del 1.^{er} nivel. Si pierdes comienza con 1 Ficha de Bonificación adicional, si pierdes de nuevo, comienza con 2 Fichas de Bonificación adicionales y así hasta que ganes. Una vez que llegues a las expansiones de 3.^{er} nivel, juega solo con una a la vez. Cuando hayas ganado con todas las expansiones, cuenta el numero de partidas que jugaste para completar la campaña, este sera tu puntaje final (será mejor entre menos puntos obtengas)

COMPATIBILIDAD CON LAS EXPANSIONES DE TUSCANY

Las partidas en solitario pueden jugarse con cualquier combinación de expansiones teniendo en cuenta el sistema de niveles de Tuscany y las siguientes excepciones:

PATROCINIO: Antes de barajar, retira las cartas con objetivos secretos que son relativos a otros jugadores.

TRABAJADORES ESPECIALES: Puedes usar los siguientes: Farmer, Mafioso, Professore, Político, Oracle, Messenger, and Traveler.

MAFIA: no es compatible con Automa.

TABLERO EXTENDIDO/ESTRUCTURAS: Al inicio del juego, coloca 1  de Automa en cada uno de los territorios con valor ① y 2 fichas de Automa en cada territorio de valor ②. Al finalizar el 7.^{mo} año, puntúa para los dos.

AUMENTANDO LA DIFICULTAD

Puedes hacer que Automa sea mas difícil de vencer, usando las cartas Agresivas, las cuales hacen que el objetivo en PV sea mas alto conforme añades expansiones. Durante la preparación, de acuerdo a la dificultad que desees (normal o difícil), elige una fila de edificios de las cartas Agresivas y el numero de expansiones que usaras (1 a 9). Coloca la ficha de PV de Automa en el espacio indicado bajo el año 7 en la fila elegida. Juega normalmente.

Si quieres un desafío mayor, usa una ficha de PV móvil. Durante la preparación del juego, elige una fila de edificios, coloca un tablero de viñedo para Automa y coloca la ficha de PV de Automa en -5 PV. Al inicio de cada año, Automa construirá (coloca en su tablero) el edificio indicado en la fila elegida y recibirá PV por todos los edificios que ha construido. Cada año recibirá los siguientes puntos: Por la bodega mediana ②, por la bodega grande ④ y por cada uno de los demás edificios ①. Automa recibe puntos cada año, incluso si no construyó un edificio nuevo, como referencia, la cantidad de PV alcanzados cada año esta indicada debajo de cada edificio en la fila. Si al finalizar un año la ficha de PV de Automa termina delante de la tuya, pierdes el juego.

VITICULTURE & TUSCANY: GLOSARIO

añejar Uvas & VINO: Incrementa el valor de todas las uvas en tu lagar y vinos en tu bodega. Las fichas de vino no pueden avanzar a bodegas que no has construido.

ARRANCAR: Esta acción la puedes realizar eligiendo el Yugo o usando algunas cartas de visitante. Elige una carta sembrada en tu viñedo y regresa a tu mano.

BONIFICACIÓN: Un beneficio adicional indicado dentro de un espacio de acción. Puedes colocar un trabajador en un espacio de bonificación incluso si no la vas a recibir (debes realizar la acción, pero la bonificación es opcional). Toma la acción y la bonificación en cualquier orden.

CAPACITAR UN NUEVO TRABAJADOR: Paga el coste (el estándar es ) para contratar un nuevo trabajador. A menos que algún elemento en juego diga lo contrario, no puedes usar el trabajador si no hasta el siguiente año. Mira "Trabajador Especial"

COLOCAR UVAS EN EL LAGAR O VINO EN LA BODEGA: Algunos visitantes, acciones de cambio o trabajadores especiales te permiten "colocar" una ficha específica en tu viñedo. Esto es significativamente diferente a cosechar vides o hacer vino. Cuando "colocas" una uva o un vino, es como si estuvieras comprándolos a un proveedor fuera de tu viñedo, toma una ficha de cristal y colócala directamente en tu lagar (uva) o en tu bodega (vino)

COSECHAR: Elige un terreno en tu tablero de viñedo que no hayas cosechado este año (cada terreno solo puede cosecharse una vez por año). Suma el valor total de las vides rojas en ese terreno y coloca una ficha de uva en el espacio con el valor correspondiente

en tu lagar rojo, haz lo mismo con las vides blancas. Las cartas de vid permanecen sembradas en los terrenos (simplemente estas recogiendo las uvas).

DESCORCHAR: Desbloquear una nueva expansión. Recomendamos que cada 1-4 juegos de Tuscany, antes de iniciar la última partida, indiques claramente que el ganador elegirá una nueva expansión para desbloquear. Luego de haber desbloqueado todas las expansiones, puedes comenzar de nuevo con un nuevo grupo abriendo las expansiones en un orden diferente a la primera vez.

DESEMPATE: Si luego de efectuar la puntuación final del juego, 2 o mas jugadores están empatados, el ganador será el jugador con mas lira. Si el empate persiste ganará el que tenga el mayor valor total en vinos en la bodega, si continúan empatados ganará el que tenga el mayor valor total de uvas en el lagar. Si a pesar de todo continua el empate, cada uno de los jugadores empatados deberá enviar un ensayo de 2 párrafos a stonemaiergames@gmail.com con el asunto "Por que merezco ganar este desempate"

ESPACIO DE ACCIÓN: Un ovalo de linea discontinua donde se puede colocar un solo trabajador. Los trabajadores solo se pueden colocar en la estación actual y cada uno solo puede ser usado una vez en el año. Algunos espacios de acción son privados (están en los tableros de jugador o estructuras) y solo pueden usar por el jugador que los posea.

ESPACIO DE ACCIÓN RECIBE : Coloca un trabajador aquí en cualquier estación para recibir . No existe limite de trabajadores en este espacio (1 trabajador por turno, como tu acción).

Esta acción es modificada a "Recibe  o toma " si usas la expansión de estructuras.

ESPACIO DE ACCIÓN PRIVADO: Cualquiera de los espacios en tu tablero de viñedo, extensiones del tablero de jugador o carta de estructura. Solo tu puedes usar tus espacios de acción privados. No puedes usar la habilidad del trabajador grande para repetir una acción de estos espacios, pero puedes usarlo como un trabajador normal (salvo que estés jugando con la expansión Mafia, en la cual este trabajador solo se puede colocar en el tablero principal)

ESPACIO DE ACCIÓN UNIVERSAL: Espacio que puede ser usado en cualquiera de las estaciones en las que se coloquen trabajadores (la acción de Yugo en los tableros de jugador, el espacio de acción "recibe  en el tablero principal y cualquier espacio de acción en una carta de estructura).

HACER VINO: La acción "Pisar Uvas" de la primera edición, ahora es "Haz hasta Dos Fichas de Vino". Usa las uvas en tu lagar para hacer hasta 2 vinos. (el tipo de vino puede ser diferente por cada uva). No puedes combinar 2 uvas del mismo color para obtener un vino del mismo color de mayor valor (1 uva roja/blanca se convierte en un vino tinto/blanco del mismo valor, disminuye su valor si no tienes el espacio correspondiente en la bodega). Para elaborar 1 vino rosado, combina 1 uva roja y 1 blanca, suma el valor de las 2 uvas para determinar el valor del vino rosado (debe ser mínimo 4). Para hacer 1 vino espumoso combina 2 uvas rojas y una blanca, el valor del vino será igual a la suma el valor de las 3 uvas (debe ser mínimo 7).

INFLUENCIA: Cuando colocas ★ en una región del mapa (tablero extendido), recibe el beneficio (no los puntos) de esa región. Cuando hayas colocado todas tus ★ puedes usar la acción de influencia para mover una estrella, pero no recibirás el beneficio (solo puedes mover las fichas de influencia luego de haber colocado tu 6^{ta} ★). Al finalizar el juego, el jugador con mas influencia en cada región recibirá los puntos de victoria indicados, nadie recibirá puntos en la región en la que haya empate.

INTERCAMBIO: No existe intercambio entre jugadores en Viticulture/Tuscany. El único cambio que ocurre es el que resulta de usar la acción "Cambia Uno por Uno" durante el verano en el tablero extendido.

JUGAR 1 CARTA DE VISITANTE: Elige una carta de visitante de tu mano, paga el costo (si lo hay), recibe el beneficio (debes estar en capacidad de pagar la totalidad del costo y recibir la totalidad del beneficio) y coloca la carta boca arriba en la pila de descarte correspondiente.

NIVEL: Cada nivel de Tuscany debe ser completamente descorchado (desbloqueado) antes de que pueda descorcharse alguna de las expansiones del siguiente nivel. Existen tres niveles: los dos primeros son acumulativos y el tercero es modular (solo se puede incluir una de las expansiones de tercer nivel al jugar). Si juegas con alguien nuevo, luego de haber descorchado algunas de las expansiones mas complejas, puedes elegir incluir una o mas de las expansiones mas sencillas y permitir que esa persona elija la expansión a desbloquear en el próximo juego.

PAGO RESIDUAL: Un pago, generalmente dinero, que recibes al finalizar cada año. Los pagos residuales de Lira no se reinician cada año, solo pueden aumentar, no disminuir (salvo que una carta de visitante diga lo contrario).

PATROCINIO: Cada jugador tiene una carta de patrocinio, que puede activar una vez por juego completando un orden de vino con un vino de valor 5 o mayor. Cuando se activa la carta puedes intentar completar el objetivo secreto. Recibe ② al finalizar el juego si alcanzaste tu meta secreta, recibes los PV incluso si empatas.

PISAR UVAS: Mira "Hacer Vino"

TRABAJADOR ESPECIAL: Un trabajador con una habilidad opcional única. Se eligen dos al inicio del juego y cada jugador podrá capacitarlos. Capacitar un trabajador especial es exactamente igual a capacitar un trabajador normal, excepto que tiene un costo de ① adicional.

TRABAJADOR TEMPORAL: El jugador que elige la ultima fila de la tabla de despertador, recibe el trabajador gris para usarlo ese año. El trabajador temporal es considerado, durante ese año, como un trabajador del jugador para todos los fines, incluidas las referencias a "tus trabajadores" o "tus trabajadores normales". Cuando retires los trabajadores al finalizar el año, regresa el trabajador temporal (gris) a la tabla de despertador.

SEMBRAR 1 CARTA DE VID : Elige 1 carta de vid (■) de tu mano para la cual cumplas los requisitos de estructura(s) indicados y colócala en un terreno que poseas, siempre y cuando no excedas el valor máximo de cartas de vid en ese terreno (el estándar es 6). Aparte de estos requisitos, puedes sembrar cualquier tipo de carta vid en cualquier

combinación. Una vez sembradas, permanecerán en ese terreno durante la partida a menos que sea arrancada intencionalmente.

TABLA DE DESPERTADOR: El jugador mas arriba en la tabla toma el primer turno cada estación, seguido por los demás jugadores en el orden de la tabla. Este orden permanece igual a lo largo del año. Usa este orden cuando los jugadores deban tomar cualquier decisión. (p.e. tomar cartas o decidir ante una carta de visitante)

TRABAJADOR GRANDE: Actúa como un trabajador normal, pero puede ser colocado en una acción incluso si todos los espacios están ocupados (esto solo se puede hacer en el tablero principal). La única forma en que puede recibir una bonificación es colocandolo en un espacio de acción con bonificación. Si usas la expansión Mafia, este trabajador debe colocarse en el tablero principal cada año.

UMBRAL DE FIN DE JUEGO: Cuando un jugador alcance o sobrepase 20PV (o 25 PV con el tablero extendido) durante cualquier estación, el año actual será el ultimo año del juego (incluso si ese jugador posteriormente pierde puntos y cae por debajo del umbral). El juego continua hasta que todos los jugadores hayan pasado durante el invierno de ese año, efectuando el mantenimiento de fin de año y recibiendo los recursos correspondientes.

VOLTEA 1 PROPIEDAD: Paga el costo indicado en parte superior izquierda de la loseta de propiedad y recibe la bonificación indicada en la parte de abajo. No puede ser volteada si tiene una vid, árbol o estructura encima y tampoco puedes sembrar o construir en una que no poseas. Cada loseta tiene máximo de cartas de vid diferente.

VARIANTES DE LEGADO

Como se indicó en la página 2, recomendamos una forma específica para añadir nuevas expansiones a Tuscany. Sin embargo, lo que realmente deseamos es maximizar la diversión con el método de legado. Aquí tienes algunas formas alternativas que pueden agradar más a tu grupo:

MÉTODO DE DESBLOQUEO RÁPIDO:

Desbloquea una expansión cada vez que juegues (sigue el sistema de niveles), el ganador elegirá la nueva expansión a desbloquear.

MÉTODO BLOQUEO Y DESBLOQUEO (BRADLEY ZAKANY):

El ganador elige una expansión para desbloquear y el perdedor puede elegir una expansión para bloquear (no puede bloquear la expansión elegida por el ganador).

MÉTODO DE CAMPAÑA: Usa cualquier método de desbloqueo. Al finalizar cada partida, cada jugador elige un elemento de su viñedo, de la siguiente lista, que conservara para el próximo juego con el mismo grupo. La elección se hará en orden comenzando desde el jugador con menos PV y terminando con el ganador. No se podrá conservar un elemento que ya haya elegido otro jugador.

- * Conserva un vino en tu bodega pequeña.
- * Conserva una uva en tu lagar.
- * Conserva una estructura que construiste (no puede ser la bodega grande)
- * Conserva una carta de vid (Aunque no comiences el próximo juego con la estructura requerida).
- * Conserva 2 cartas de tu mano.
- * Conserva todas las liras que tengas.
- * Conserva un trabajador normal que tengas.

MÉTODO NARRATIVO (RAHDO):

Desbloquea las expansiones dependiendo las condiciones que cumpla el viñedo del ganador, si no se cumple ninguna condición, el ganador elige. Las condiciones para desbloquear cada expansión son:

MAMAS Y PAPAS: El juego termina por desempate.

PROPIEDAD: El ganador tiene cartas de vid sembradas en solo un terreno.

PATROCINIO: El ganador tiene 1 o ninguno.

VISITANTES AVANZADOS: El ganador logra 20 puntos exactamente.

NUEVOS VISITANTES: El ganador fue el ultimo en despertar durante el ultimo año del juego.

TRABAJADORES ESPECIALES: El ganador tiene solo 3 o 4 trabajadores .

TABLERO EXTENDIDO: El ganador tiene 15 lira o mas.

ESTRUCTURAS: El ganador logra 35 o mas puntos.

ARBORICULTURA: El ganador construyo 9 o mas estructuras.

FORMAGGIO: El ganador tiene 3 o menos, en el tablero principal.

MAFIA: El ganador tiene mínimo 2 trabajadores especiales(el grande cuenta) en la acción "Recibe 1".

MÉTODO MODULAR: Elige algunas expansiones al azar para usar en cada juego o deja que cada jugador elija una.

MÉTODO NIVEL POR NIVEL:

Desbloquea todas las expansiones del 1^{er}. Nivel al tiempo, juega con ellas un par de veces, luego haz lo mismo con las de 2^{do}. y 3^{er}. Nivel (estas ultimas siguen siendo modulares).

PRUEBAS

Katy Adams
Darren & Heather Anderson
Jason Aken
Michael Armalis
Marco Auer
Joe Babbitt
John & Suzie Baker
James Bauer
Vivi & Nicolai Broen
Thorning
Brad Brooks
Timothy & Jeanne Carlisle
Helena Cassidy
Jerry Chacon
Thomas & Connie Chidester
Yun Choi
Helen Christie
Jasmin Chua
Jeremy Commandeur
Jeff Cornelius
Jon-Paul Decosse
Dominique & Olivia DeMille
Sean DePass
Ben Feldman
Jen Freeman
Duncan Fischley
Jon Geibel
Jason Gilby
Nathan Grange
Paul Hackman
Julius Howlett
Jens Huettenrauch
Michael & Barbara Iachini
Mike & Falon Jordan
Frank Kallal
Doug Kirchhof
Luke Laurie

José M López-Cepero
Bryce & Jody Lyle
Ariel Lyons-Warren
Misung Kim
Mark & Christina Major
Dan & Allyson Martin
Adam Mitz
Adam Newkirk
Anthony Nguyen
Andrew Park
Hyun Park
Isabel Pascual
Tran Pham
Matthew Pilgreen
Chris Place
Will & Sarah Reed
Jeremy Riley
George Rizk
Debra Robertson
Leo & Rachel Rohr
Todd Schoening
Joe Sheehan
Craig Silvester
Rebecca Sinnaeve
Christopher Smith
Jay & Margot Stegmaier
Andrew Stegmaier
Jessica Straatmann
Jon Underwood
Maarten van Meer
Miranda van Zeumeran
Peter & Janelle Vaughan
Alberto Vázquez
Adam Voyles
Vanessa Vrijdag
Joel & Emily Winbigler
Russell Woodland

DISEÑO DE JUEGO

Jamey Stegmaier
Alan Stone
Justin Killam
(influence map)
Morten Monrad Pedersen
(Viticulture Automa)

ARTE

Beth Sobel
Jacqui Davis
(Mafia Expansión)
Dann May
(Mama and Papa card frames)

DISEÑO GRÁFICO

Christine Bielke
Jenny Westphal

TRADUCCIÓN

Cesar Mozo

PROOFREADING

Katy Adams
Fabien Allois
Russell Alphey
David Armstrong
Angela Benford
Adam Buckingham
Jerry Chacon
Helen Christie
Gordon Dankberg
Kim Euker
Jen Freeman
Jerry Garcia
Scott Halvorson
Charles Hayes
Dan Licata
José M López-Cepero
Lawrence Myers
Jenny Sayward
Ian Tyrrell
Tyler van Mulligen
Justin Wertz

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com