



LA VIÑA

JOSÉ RAMÓN PALACIOS



REGLAMENTO



LA VIÑA

JOSÉ RAMÓN PALACIOS

HISTORIA

Un anciano viticultor ha pasado a mejor vida. Cuando sus herederos se presentan en casa, el tema de la propiedad de las viñas está sobre la mesa. La joya de sus posesiones es una pequeña viña con uva de gran calidad que lleva tiempo desatendida; las parras de distintas variedades de uva han crecido sin ningún tipo de supervisión ni cuidado. El difunto propietario ha dejado escrito que su deseo es que el terreno recupere su esplendor. Para evitar dividirla, ha tomado una decisión: la viña será para quien mayor rendimiento obtenga de ella. La temporada de vendimia acaba de empezar y hay varias bodegas que han puesto precio a la uva que requieren.





2-5 JUG. / 30-45 MINUTOS / 8+ AÑOS

RESUMEN DEL JUEGO Y OBJETIVO

Por turnos, cada jugador moverá su vendimiador por el renque (pasillo entre cepas). Irá observando las cartas de uva para recolectarlas y añadirlas a uno de sus cestos. Saliendo de la viña al final del renque, el vendimiador podrá entregar las uvas de sus cestos a las bodegas, siempre que cumpla los requisitos impuestos por éstas, para obtener la recompensa indicada. En cuanto un jugador efectúe su última entrega provoca el final de partida. El resto de los jugadores terminan la ronda en curso hasta salir de la viña por última vez. Se hace recuento del prestigio obtenido. El que haya conseguido más prestigio será el ganador.

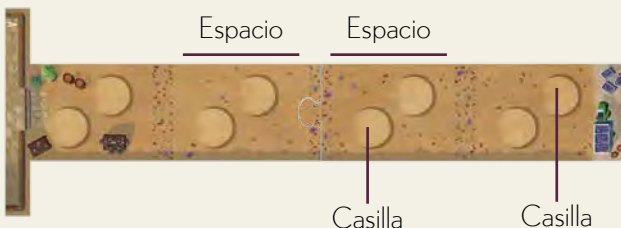




COMPONENTES

El juego está compuesto de:

1 TABLERO MODULAR



72 CARTAS DE UVA
en 4 variedades y sin uva

Valor de
la uva



Parra vacía

Variedades
de uva.
*Pinot Noir,
Garnacha,
Chardonnay y
Cabernet
Sauvignon.*



Herramienta

10 CARTAS DE CESTO INICIALES
6 CARTAS DE CESTOS

Capacidad
del cesto



Cestos iniciales

Valor del cesto



5 CARTAS DE VENDIMIADOR 7 VENDIMIADORES (peones en 5 colores)



16 CARTAS DE BODEGA

Variedad solicitada



1 CARTA DE COOPERATIVA VINÍCOLA





30 FICHAS DE BARRICAS



8 FICHAS DE UVA COMODÍN



12 FICHAS DE HERRAMIENTAS

4 corchetes, 4 botas y 4 tijeras



67 FICHAS DE PRESTIGIO



7 FIGURAS







PREPARACIÓN DEL JUEGO

A continuación, encontraréis una tabla de número de jugadores. Consultad la tabla para aseguraos de que jugáis con la cantidad de piezas correcta.

NÚMERO DE JUGADORES

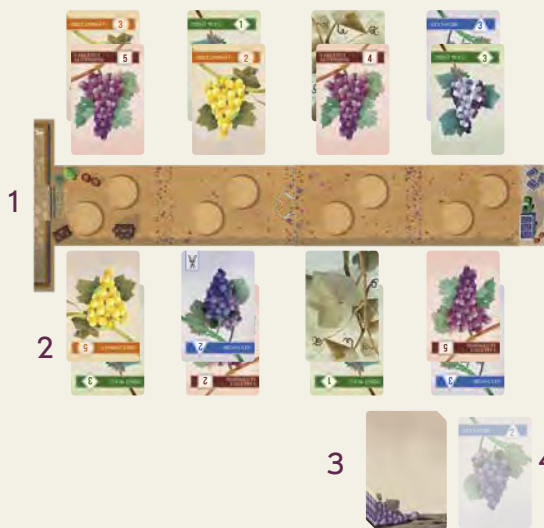
Según el número de jugadores que juguéis, deberéis disponer algunos elementos del juego de un modo u otro:

	2 jugadores	3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores
Figuras de vendimiador	2	1	1	1
Espacios del renque	5	4	5	6
Cartas de bodega	5 + coop.	6 + coop.	7 + coop.	8 + coop.
Cartas de cesto medianas y grandes	1	2	3	3
Fichas de herramienta de cada tipo	1	2	3	3
Fichas de barrica	7	6	6	5

Notas para el juego con dos jugadores: Cada jugador recibirá una sola carta de vendimiador y dos peones de vendimiadores del mismo color, que se colocarán de manera alterna en la entrada al principio de la partida. En cada turno, cada jugador moverá tan solo uno de ellos. Cada jugador tendrá 7 barricas (podrá hacer 7 entregas). El primer jugador (el que tenga sus vendimiadores en 1ª y 3ª posición en la entrada) empezará con 1 sello de calidad y el segundo jugador con 3. Las cartas de cesto iniciales no varían: 2 para cada jugador compartidas entre los dos vendimiadores.



Montad **el tablero** (1) en el centro de la mesa con el número de espacios correspondiente al número de jugadores. Este tablero representa el pasillo central de la viña (**renque**), con la entrada en un extremo y la salida en el otro. El renque se divide en una serie de espacios con dos casillas cada uno, de modo que en cada espacio caben solamente dos vendimiadores (uno más avanzado que el otro), uno en cada casilla.



Tomad las **cartas de uva** (2) y mezcladlas. Colocad al azar y boca arriba 2 cartas de uva en cada lado de los espacios del renque, una encima de la otra pero deslizando la carta inferior de modo que se vea la variedad de uva y su valor, pero no las herramientas que pudiese tener la carta. Tened en cuenta que no se podrá mirar las cartas tapadas hasta que un vendimiador se haga con la de encima durante el juego. Las que sobran dejadlas a un lado en un mazo boca abajo (3), con un espacio para descartes al lado (4).



Los jugadores tomarán su carta de vendimiador y colocarán los peones de los vendimiadores de su color en la **zona de entrada** (5). Se elige al azar el jugador inicial, que jugará en primer lugar; por el momento, ocupará la posición más retrasada de la fila de vendimiadores (la más alejada de la entrada). El jugador sentado a su izquierda colocará su vendimiador frente al primero, y así en sentido horario todos los jugadores colocarán sus vendimiadores en la zona de entrada, uno frente al otro. *En el ejemplo, el rojo será el primer jugador.*

A cada jugador se le entregan sus cartas de **cestos iniciales** (6) (marcadas con una estrella): un cesto pequeño con capacidad para 2 cartas de uva y un cesto mediano de 3 cartas de capacidad, que cada uno deja sobre la mesa en su zona de juego. El resto de cartas de cesto iniciales se devuelven a la caja. Los jugadores pueden tener un máximo de dos cestos en su zona de juego.



También se reparten tantas fichas de **barrica** (7) como corresponda según el número de jugadores, además de un número de **fichas de prestigio** (8) que dependerá del orden de turno de juego: 1 sello de calidad (valor 1) al primer jugador, 2 al segundo, 3 al tercero, etc.

En la zona de salida se colocará una ficha de **uva comodín** (9), la carta de **cooperativa vinícola** (10) (por el lado del número de jugadores que corresponda), tantas cartas de **bodega** elegidas al azar como corresponda según el número de jugadores (11) (máximo 2 con la misma variedad solicitada, las que sobren a la caja), tantas cartas de **cesto** (12) como corresponda según el número de jugadores, tantas fichas de **herramientas** (13) como corresponda según el número de jugadores y el resto de fichas de prestigio (14) a modo de banca. **Ya está todo preparado para empezar.**



PRESTIGIO

El prestigio es el baremo por el que se medirá el éxito de los vendimiadores. Es un concepto que engloba desde el aspecto económico (usaremos prestigio para comprar cestos mejores durante la partida), al aspecto material (la recompensa de las bodegas al entregar la uva). Los vendimiadores acumularán sellos de calidad (valor 1), etiquetas (valor 5), botellas (valor 10) y diplomas (valor 50). En cualquier momento del juego, los jugadores pueden cambiar sus fichas de prestigio por otras de mayor valor de la reserva general por el valor correspondiente. Es decir, se pueden cambiar 10 sellos por 1 botella, o 10 etiquetas por 1 diploma.

Durante el juego obtendremos recompensas de las bodegas por valores distintos, y los vendimiadores obtendrán el valor total de puntos de prestigio a través de la combinación de fichas que les resulte más conveniente. Por ejemplo, si hay que recibir una recompensa de 27, puede obtenerse mediante 2 botellas, 2 sellos de calidad y 1 etiqueta.





DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla a lo largo de un número de rondas. Las rondas terminan en cuanto todos los vendimiadores hayan salido del renque. Durante una ronda, los jugadores irán jugando sus turnos avanzando a sus vendimiadores y recogiendo cartas de uva. En cuanto un vendimiador llegue a la salida de la viña, ese jugador no volverá a jugar hasta la siguiente ronda.

ORDEN DE LOS TURNOS

El jugador cuyo vendimiador se encuentre más atrás en la fila de peones será siempre el próximo en jugar su turno. Es posible que si otros jugadores se han adelantado varios espacios, un mismo jugador pueda jugar varios turnos seguidos.





TURNO DE JUEGO

En su turno, un jugador **deberá avanzar** su vendimiador 1 o más espacios, pudiendo llegar hasta la zona de salida en un solo movimiento desde cualquier posición del renque. En ese caso podrá realizar entregas a las bodegas, terminando así su turno y preparándose para jugar la siguiente ronda (ver *Llegando a la salida*, más adelante).

Tened en cuenta que cada espacio tiene dos casillas, pero el vendimiador sólo podrá llegar a pasar por una de las dos. Aunque el espacio en el que se encuentre el vendimiador tenga otra casilla libre, éste deberá avanzar a un espacio con casillas libres más adelantado. No puede haber nunca más de 2 vendimiadores en un espacio al mismo tiempo.

Antes o después del movimiento, el vendimiador **puede tomar una de las cartas de uva libres** que estén a un costado u otro del espacio en el que se encuentre. Una carta de uva libre no tiene ninguna carta de uva tapándola.

El jugador podrá descartar la carta que acabe de coger, o colocarla en uno de sus cestos, respetando la capacidad máxima del mismo. Podrá mezclar distintas variedades de uva en un mismo cesto, pero esto puede afectar a las entregas que haga en las bodegas (ver más adelante).

Si en la carta que ha cogido hay una **herramienta**, tomará la ficha de herramienta correspondiente de la reserva general y la colocará en su carta de vendimiador. Cada jugador puede tener como máximo 2 herramientas al mismo tiempo. Si coge una tercera, deberá devolver una de las tres a la reserva general.





Hay algunas cartas que tienen parras vacías sin uva; estas cartas se descartan directamente después de recoger las herramientas que pudieran tener.

En cualquier momento de su turno, un jugador puede volcar el contenido **total** de uno de sus cestos dentro de otro cesto, siempre que con ello no sobrepase la capacidad máxima del cesto de destino (si va a sobrepasar la capacidad, no puede realizar la acción). Otra opción es volcarlo al descarte (descartar todas las cartas del cesto).

LLEGANDO A LA SALIDA

En cuanto el movimiento de un vendimiador le lleve a la **zona de salida** del renque, el jugador efectuará los siguientes pasos:

- Si es el primero en salir, cogerá la ficha de **uva comodín**. Podrá usarla en esta ronda o en una ronda subsiguiente, añadiéndola a cualquier entrega como una uva más de la variedad que prefiera. No hay límite en el número de fichas de uva comodín que se pueden tener ni entregar, y no ocupan sitio en los cestos (ya que se guardan en la carta de vendimiador).

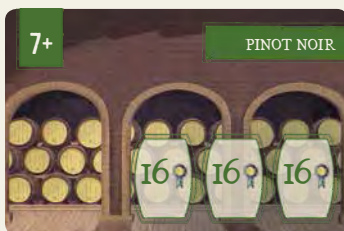


uva comodín



- Puede efectuar una o dos entregas de uva, entregando el contenido que tenga en los cestos para cobrar lo que ofrecen las bodegas. Cada entrega se resuelve por separado de la otra, en la misma bodega o en bodegas distintas. Se entregará un cesto completo por entrega; no se pueden juntar cestos para una misma entrega, ni entregar solo una parte de las cartas que contengan.
 - Cada bodega tiene un **valor de entrega** mínimo que hay que cumplir con las cartas de uva que se entreguen (o añadiendo fichas de uva comodín, a razón de 1 punto por ficha). La variedad de las uvas debe coincidir con la **variedad solicitada** por la bodega. La variedad solicitada indica qué tipos de uva acepta cada bodega. Algunas bodegas nos piden un solo tipo de uva para hacer un vino monovarietal, y otras reclaman distintas uvas para su coupage. En el caso de que quieran hacer coupage, siempre exigirán una variedad de uva predominante; en este caso, hay que tener en cuenta que al menos la mitad del valor de entrega deberá satisfacerse con cartas de uva de esa variedad.

Tras resolver la entrega, coloca las cartas de uva en la pila de descarte.

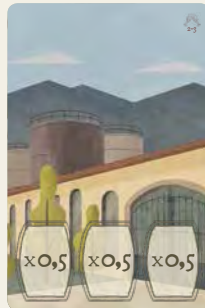


Esta bodega tiene un valor de entrega de 7 o más, cuya variedad solicitada debe satisfacerse únicamente con cartas de Pinot Noir.



Esta bodega tiene un valor de entrega de 7 o más, y el coupage de su variedad solicitada puede satisfacerse con cualquier tipo de cartas de uva pero al menos de dos tipos distintos, siempre que el valor de las cartas de Garnacha sea igual o superior a la suma del valor del resto de cartas de uva. *Por ejemplo, la entrega podría consistir en cartas de Garnacha por valor de 4, más 2 de Pinot Noir y 1 Chardonnay.*

- La **cooperativa vinícola** es un tipo especial de bodega que acepta todas las variedades de uva, en cualquier variedad y cantidad. La cooperativa siempre ofrece una recompensa de $\times 0,5$ (ver a continuación).





Siempre se puede entregar más de lo que se solicita; es decir, si una bodega pide "8+ Garnacha" significa que se puede entregar cartas que sumen 8 o más uvas, pero solo de Garnacha.

Por cada entrega, el jugador colocará una de sus fichas de bodega en el siguiente **espacio de entrega** libre de la bodega y obtendrá la **recompensa** indicada. Puede ser una recompensa fija (*10 puntos de prestigio, por ejemplo*), o bien un multiplicador ("x1", "x2" o "x0,5"). Si en el espacio de entrega figura un multiplicador, se obtiene una cantidad de prestigio correspondiente al valor de la uva entregada multiplicada por el número del multiplicador (redondeando hacia abajo).



Por ejemplo, si entregamos a la cooperativa vinícola un cesto con cartas que suman 15 uvas, cubriremos uno de los espacios de entrega de "x0,5" con una ficha de bodega y obtendremos 7 puntos de prestigio.

Ningún jugador está obligado a declarar cuánto prestigio lleva acumulado.

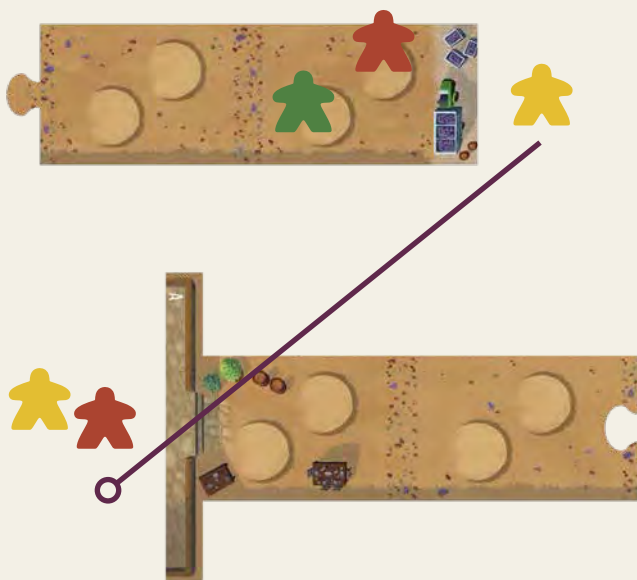
Cuando se cubra el último espacio de entrega de la bodega, el vendimiador se llevará también las fichas de prestigio que haya sobre la carta de bodega.



- **Puede mejorar uno o más cestos.** En este caso, el jugador entregará un cesto vacío que no necesite, pagando únicamente la diferencia con el precio del nuevo. Los cestos entregados se retiran de la partida. Recuerda que los jugadores solo pueden tener dos cestos en su zona de juego.

Tras salir del renque y decidir si efectúa alguna entrega a las bodegas, el vendimiador habrá terminado su turno y no jugará más turnos esta ronda hasta que todos los vendimiadores hayan salido.

Los vendimiadores se irán disponiendo en la zona de entrada en orden tal y como vayan saliendo. El primero en salir será el primero en jugar en la siguiente ronda, por lo que se colocará el más alejado de la entrada, dejando espacio delante para que se vayan situando los demás vendimiadores.





HERRAMIENTAS

Durante su turno, el vendimiador puede usar las herramientas que tenga junto a su carta de vendimiador para poner en juego sus efectos, devolviendo a la reserva general las fichas de herramientas usadas:

- **Corquete.** El vendimiador puede tomar cualquier carta del espacio que esté ocupando en ese momento, independientemente de si la carta está libre o no.
- **Tijeras.** El vendimiador puede tomar dos cartas sucesivamente del espacio en el que se encuentra (debe moverse antes o después de tomar las cartas de forma normal). Al tomar la primera carta, se efectúa la secuencia completa antes de tomar la siguiente. Es decir: tomar la carta, colocar la ficha de herramienta indicada (si tiene) en la carta de vendimiador y colocar la carta en uno de los cestos o descartarla.
- **Botas.** El vendimiador puede tomar una carta que se encuentre en un espacio del renque anterior al espacio en el que se encuentra (más cercano a la zona de entrada). El uso de las botas no exime del movimiento hacia adelante obligatorio de cada turno.



corquete



tijeras



botas



Los vendimiadores pueden utilizar en su turno dos herramientas **distintas** a la vez, **combinando** sus efectos:

- **Botas + tijeras:** El vendimiador puede tomar 2 cartas de un espacio anterior.
- **Botas + corquete:** El vendimiador puede tomar 1 carta de un espacio anterior, independientemente de si la carta está libre o no.
- **Corquete + tijeras:** El vendimiador puede tomar 2 cartas del espacio en el que se encuentra, la primera de las cuales puede estar libre o no.

FIN DE RONDA

Cuando todos los vendimiadores hayan salido del renque, se acabará la ronda y empezará una nueva ronda.

NUEVA RONDA

Los jugadores conservan las herramientas y fichas de uva comodín no utilizadas en sus cartas de vendimiador, y las uvas que tengan en sus cestos.

Se reponen las cartas de la viña: se cojen cartas del mazo, una a una, y se va rellenando la viña hasta que vuelva a haber 2 cartas a derecha e izquierda de cada espacio. Si en algún espacio quedaba una carta, la nueva se pone sobre ésta. Si el mazo se agota, se baraja el descarte (las cartas entregadas) y se crea un mazo nuevo.

Se añade un sello de calidad a cada bodega que tenga al menos una entrega pendiente, excepto a la cooperativa vinícola.

Se pone una ficha de uva comodín en la zona de salida.



FIN DE PARTIDA

En cuanto un jugador hace una entrega entregando su última ficha de barrica, se produce el final de partida. El resto de los jugadores juegan hasta que todos los vendimiadores hayan salido de la viña.

Se cuenta el valor de las fichas de prestigio de cada uno. El jugador con el **total de prestigio más elevado** es el ganador. En caso de empate, ganará el vendimiador que salió antes del renque en la última ronda.





CRÉDITOS

Autor:
JOSÉ RAMÓN PALACIOS

Ilustrador:
JOAN GUARDIET

Diseño gráfico:
BASCU

Corrección:
JAUME MUÑOZ

Edición:
DAVID ESBRI



El autor quiere dar las gracias a todas las personas que han probado este juego ayudando a que se hiciera realidad:

Marián, Lara, Adita, Chomin, Juan, Tomás, Mariel, Eva, Esperanza; Gabi, Juan, Pau, Héctor, Pepe, Víctor, Javi, César; Paco, Sergio, Jose Ignacio, Miguel; Aventum: Dani, Celso, Jeferson, Patricia, Josue, Rafa, Blanca, Chito; Ludo: Beatriz, Jose Antonio.

DEVIR

Devir Iberia S.l.
Rosselló, 184
08080 Barcelona
www.devir.com



