

Toscana



TOSCANA

Case vide recommandation

Piste argent

Composants

- 1 plateau de jeu
- 4 tuiles lobbying
- 5 marqueurs prix

- Cubes :
- 15 vin rouge
 - 15 vin blanc
 - 15 champagne
 - 15 rosé
 - 20 eau

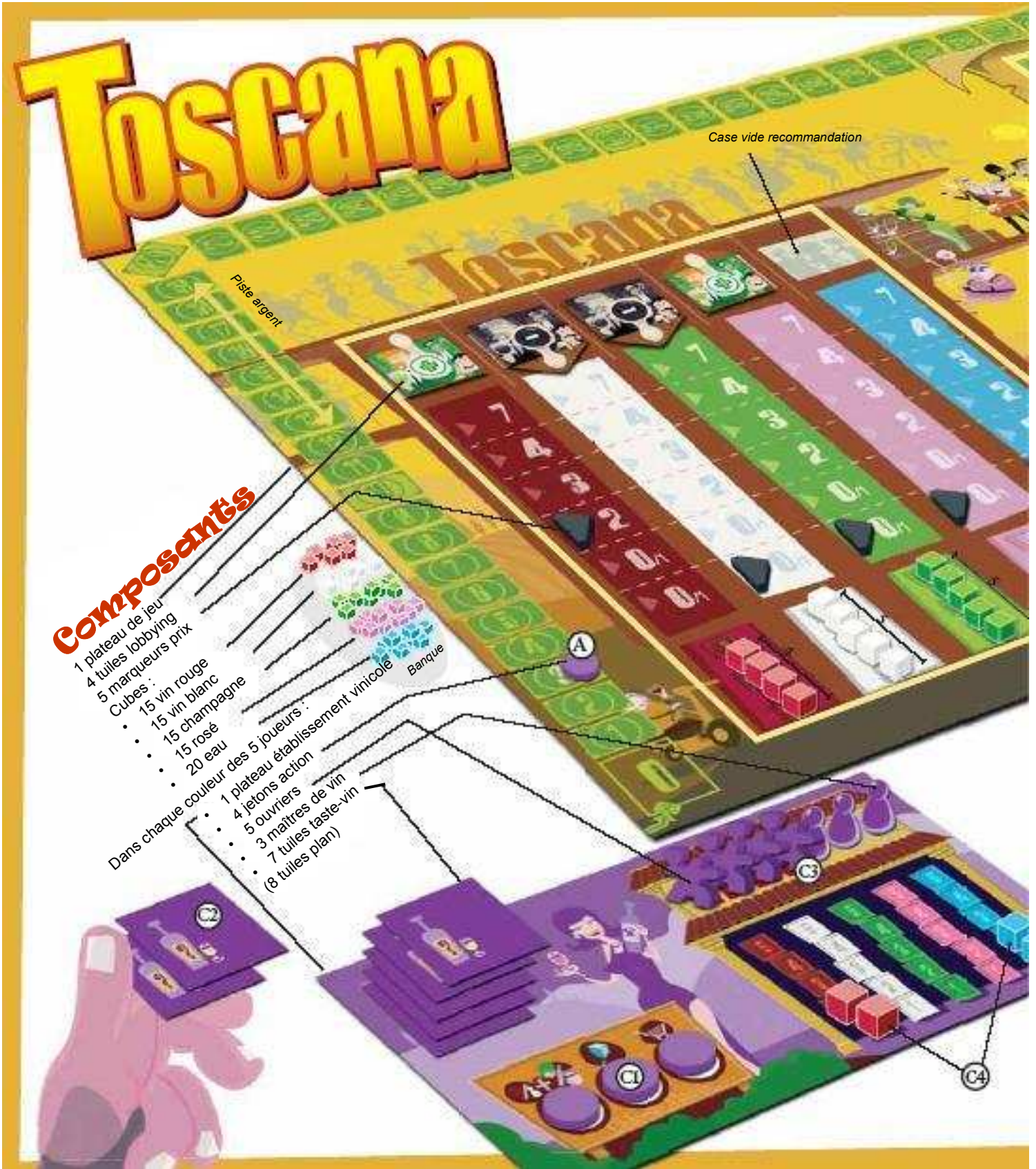
- Dans chaque couleur des 5 joueurs :
- 1 plateau établissement vinicole
 - 4 jetons action
 - 5 ouvriers
 - 3 maîtres de vin
 - 7 tuiles taste-vin (8 tuiles plan)

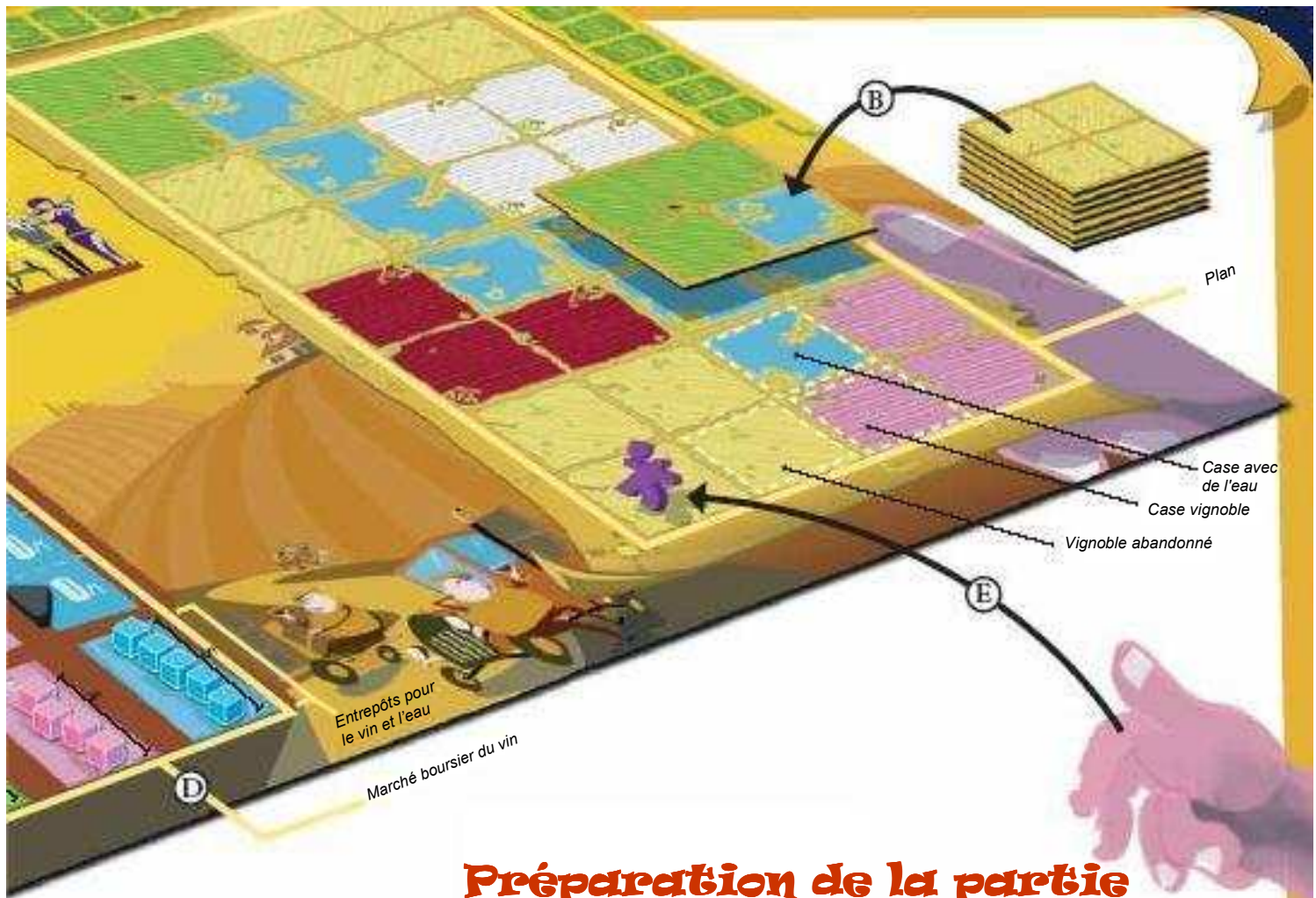
Banque

A

C3

C4





Préparation de la partie

A Chaque joueur choisit une couleur et place 1 jeton action de sa couleur sur la case 3 de la piste argent qui longe le plateau de jeu. La piste argent montre combien un joueur a gagné d'argent, quand il fait des achats, il recule sur la piste.

B Le plateau de jeu possède un plan pré-imprimé, prêt pour la partie. A ce stade, les joueurs peuvent construire un nouveau plan en recouvrant entièrement le plan pré-imprimé en plaçant au hasard les 8 tuiles plan dessus.

Chaque joueur choisit un plateau établissement vinicole et place :

C1 un jeton action dans chacun des 3 cercles action

C2 7 tuiles taste-vin mélangées dans un paquet sur son plateau établissement vinicole. Il prend alors les 2 tuiles du dessus dans sa main, il peut les regarder mais pas celles dans le paquet.

C3 4 Ouvriers et 3 maîtres de vin de sa couleur en haut de son plateau. Il prend 1 ouvrier en main.

C4 2 Cubes vin rouge et eau dans son entrepôt.

D Préparez le marché boursier du vin (tuiles lobbying, prix et entrepôt) suivant les indications de l'image.

E Choisissez au hasard un premier joueur la 1^{ère} manche. En commençant par le joueur à sa droite et en continuant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chaque joueur place à son tour l'ouvrier de sa main dans une case vide de vignoble sur le plan. Puis la partie commence dans le sens des aiguilles d'une montre et le premier joueur effectue son premier tour.

Vous êtes le fier propriétaire d'un établissement vinicole en Toscane. Vous gérez les affaires quotidiennes : Vous engagez des ouvriers, organisez des tastevin, produisez du vin et faites du commerce avec le marché boursier du vin local. Vous aurez en effet besoin d'un nez vif pour les affaires afin de gagner beaucoup d'argent et devenir le favori du bureau local du vin qui contrôle le secteur. Ils vous feront "Etablissement vinicole de l'année" si vous leur prouvez que vous êtes plus adroit que vos concurrents.

Une partie dure jusqu'à 7 manches. A chaque manche :

1 Les joueurs effectuent des tours en exécutant 3 actions disponibles :
Embauche d'ouvriers, production de vin et commerce au marché boursier du vin jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué toutes ses 3 actions.

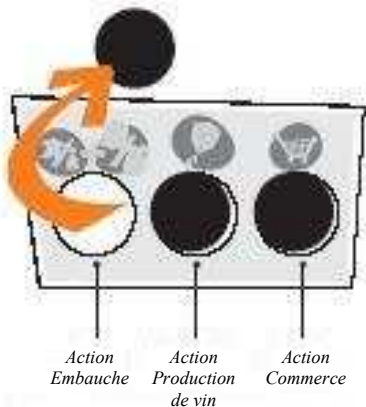
2 Les prix au marché boursier du vin sont mis à jour.

La manche est alors terminée et une nouvelle manche commence. Le joueur avec le plus d'argent à la fin de la partie gagne.

Exécution des actions

A chaque manche chaque joueur a 3 actions disponibles : Embauche, production de vin et commerce. Chaque action ne peut être exécutée qu'une fois pendant une manche. Le premier joueur choisit et effectue 1 de ses 3 actions. Alors, en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur exécute une action. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué ses 3 actions.

Remarque : Les actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre. Pendant son tour un joueur doit marquer l'action utilisée mais peut choisir d'ignorer l'action et de ne rien faire. S'il le fait pour l'action production de vin, il peut prendre comme compensation une cube vin rouge ou eau de la banque (il n'y a aucune compensation pour ignorer l'action embauche ou l'action commerce).



Quand une action a été effectuée, elle ne peut pas être effectuée de nouveau pendant la manche et est marquée "épuisée" en retirant le jeton action du cercle de cette action.

Embauche

Le joueur peut engager un ouvrier ou un maître de vin ET le lobbyiste ou M. Rosé. Il peut choisir qui il embauche en premier. Le joueur doit pouvoir payer le coût d'embauche qui est payé de l'entrepôt du joueur, les cubes sont placés dans la banque.

Chaque joueur a dans son plateau des ouvriers et des maîtres de vin qui prennent le contrôle d'un vignoble sur le plan et y produisent du vin. Le joueur choisit le premier ouvrier ou maître de vin disponible dans son plateau en partant de la gauche. Ainsi les ouvriers doivent être embauchés avant les maîtres de vin.



Embauche d'un ouvrier

Le joueur place un ouvrier dans n'importe quel vignoble vide ou contenant déjà un de ses

ouvriers. Dans les deux cas le coût est **1 cube vin rouge**.

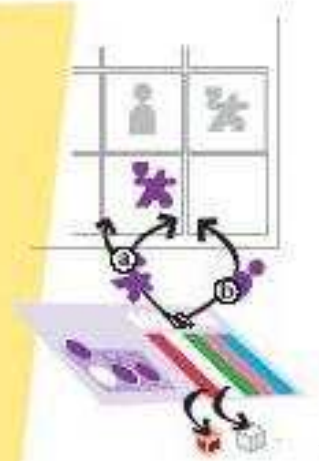


Embauche d'un maître de vin

Le joueur place un maître de vin dans une case vignoble vide. Le coût pour embaucher le premier maître de vin est **1 cube vin blanc** et pour le deuxième **2 cubes vin blanc**. Le coût pour embaucher le troisième maître de vin est gratuit mais pour pouvoir l'embaucher, le joueur doit avoir à ce moment-là au moins 1 cube de chaque type de vin et d'eau dans son entrepôt. Quand le joueur place sur le plan son troisième maître de vin, le bureau local du vin lui attribue 10 thunes.

Remarque : Une case sur le plan ne peut jamais contenir plus de 2 ouvriers ou 1 maître de vin d'une couleur de joueur.

Notez que dans une partie à 5 joueurs, s'il n'y a plus de cases vides, quand le joueur embauche un ouvrier/maître de vin, il peut retirer un maître de vin d'un adversaire d'une case et le remplacer par sa propre pièce. Les récompenses précédentes gagnées par les autres sont conservées.



Les coûts sont toujours payés de l'entrepôt vers la banque

a Le joueur peut placer un ouvrier dans n'importe quelle case vide ou qui contient déjà un de ses ouvriers

b Il ne peut placer un maître de vin que dans une case vide.



Embauche du lobbyiste

Le lobbyiste accueille des soirées champagne pour influencer les recommandations données par le bureau du vin, les tuiles + et -.

Les recommandations changent immédiatement les prix du vin et de l'eau : Une recommandation + qui vient d'être donnée augmente le prix de 1, une - le diminue de 1. Les trois autres prix ne changent pas. Le coût du service est **1 cube champagne**.

a) Le joueur déplace une tuile + ou - dans la case recommandation vide.

b) En plus il doit placer une des tuiles opposées dans la case qui a été laissée vide. Ainsi, s'il choisit la première fois une tuile +, il doit maintenant choisir une tuile - et la déplacer dans la case qui a été laissée vide.

- a Un joueur paye le coût : 1 cube champagne.
- b Il décide d'abord de déplacer une tuile - dans la case vide. Le prix correspondant diminue de 1.
- c Il doit alors choisir une des tuiles + et la déplacer dans la nouvelle case vide. Le prix correspond augmente de 1.



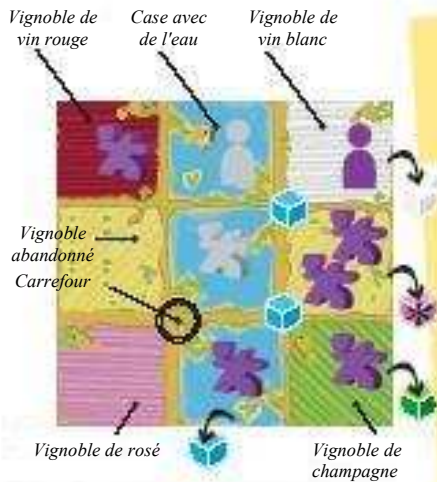
Embauche de M. Rosé

M. Rosé peut manipuler les prix et faire des affaires spéciales au marché boursier du vin. Le joueur change les prix de 2 vins et/ou eau vers le haut ou le bas de 1. De plus, le joueur peut vendre ou acheter 1 cube vin/eau à l'entrepôt du marché boursier du vin. Mais si un entrepôt est vide, le joueur peut exceptionnellement acheter le cube à la banque. Le joueur peut choisir s'il

commence par manipuler les prix ou acheter/vendre. Le coût du service est **1 cube rosé**.

- a Un joueur paye le coût : 1 cube rosé.
- b Il augmente ou baisse 2 prix de 1.
- c Il peut également acheter ou vendre 1 cube.
- d Il avance ou recule sur la piste argent du montant de la vente ou de l'achat.





Le joueur pourpre produit du vin en plaçant 2 cubes eau de son entrepôt sur deux carrefours différents du plan comme indiqué. Les ouvriers produisent du vin comme suit : 1 eau, 1 champagne et les deux ouvriers dans le vignoble abandonné 1 de n'importe quoi (et ne produisent pas deux fois), le joueur choisit de produire 1 Rosé. Le maître de vin produits 2 vins blancs. Après ceci les 2 cubes eau utilisées pour produire le vin et l'eau supplémentaire sont épuisés et placés dans la banque. Notez que les experts en vin du joueur gris ne produisent pas de vin pendant le tour du joueur pourpre.

Production de vin

Les ouvriers et les maîtres de vin ont besoin d'eau pour produire du vin. Le joueur place des cubes eau sur des carrefours du plan. Puis chacune des quatre cases qui touche un ou plusieurs cubes eau et contient des ouvriers ou des maîtres de vin du joueur produisent du vin ou de l'eau supplémentaire. Les ouvriers et les maîtres de vin des autres joueurs ne produisent pas même s'ils touchent un cube eau. Les cubes produits dans la case vignoble sont récupérés de la banque et le joueur les place alors dans son entrepôt. Tous les cubes eau épuisés sont placés dans la banque. La couleur de la case vignoble détermine quel vin elle produit. Les cases avec de l'eau produisent de l'eau supplémentaire.

Les quantités produites dans une case :

- Une case avec 1 ouvrier produit 1 cube vin ou eau
- Une case avec 2 ouvriers ou 1 maître de vin produit 2 cubes vin/eau

Les cases jaunes vignoble abandonné sont une exception, elles ne produisent rien avec 1 seul

ouvrier, elles ont besoin de 2 ouvriers ou de 1 maître de vin. La quantité produite est 1 cube et le joueur peut choisir à chaque tour quel vin ou eau le vignoble abandonné produit.

Remarques concernant la production de vin :

- Le joueur peut ignorer l'action production de vin et prendre alors de la banque 1 cube vin rouge ou eau.
- Le joueur peut placer de 1 à 5 cubes eau dans divers carrefours mais 1 seul cube eau par carrefour.
- Une case ne produit pas plus d'une fois à chaque tour même si elle a eu plus d'un cube eau dans ses coins.
- Les cubes eau du joueur ne produisent du vin et de l'eau que pour ses propres vignobles.
- Le joueur ne peut pas produire plus de vin et d'eau que son entrepôt peut accepter (le maximum est 5), les cubes produits en excès sont gaspillés.
- S'il ne reste pas assez de cubes dans la banque, cette production est perdue.
- Le joueur ne peut utiliser l'eau qu'il produit qu'au prochain tour, pas tout de suite.



a Le joueur achète 3 cubes eau. Il prend d'abord les cubes de l'entrepôt du marché boursier du vin...

b... puis les met alors dans son propre entrepôt.

c Il recule sur la piste argent du montant de l'achat (ici $1 \times 3 = 3$).



a Le joueur vend d'abord 2 cubes eau + 1 cube rosé. Il prend d'abord les cubes de son propre entrepôt ...

b... puis les met dans l'entrepôt du marché boursier du vin. Remarque : L'entrepôt de l'eau est rempli quand 1 cube y est placé, ainsi le deuxième cube est placé dans la banque.

c Il avance sur la piste argent du montant de la vente (ici $2 \times 2 + 1 \times 2 = 6$).

Commerce

Le joueur peut faire du commerce au marché boursier du vin où il peut acheter OU vendre :

a) Acheter un type de vin ou d'eau. En achetant, le joueur prend de 1 à 5 cubes de l'entrepôt du marché boursier du vin et les place dans son propre entrepôt. Le joueur soustrait le coût de l'achat de son argent qui est le prix actuel du marché multiplié par le nombre de cubes achetés. Le joueur recule alors sur la piste argent de ce montant.

b) Vendre tous les types de vin et d'eau. En vendant, le joueur déplace des cubes de son entrepôt dans l'entrepôt du marché boursier du vin. Des cubes peuvent être vendus même si l'entrepôt du marché est à 5, les cubes additionnels sont placés dans la banque. Le joueur ajoute la valeur de la vente à son argent qui est le prix actuel du marché multiplié par le nombre de cubes vendus.

Remarques :

- Si le prix du marché est 0/1, le coût d'achat par cube est 1.
- Si un entrepôt est vide, le joueur ne peut pas y acheter du vin ou de l'eau et l'entrepôt ne se remplit pas à moins que les joueurs y vendent des cubes.
- Le joueur ne peut ni acheter plus de cubes de la banque qu'il n'a d'argent pour payer ni acheter plus de cubes que de cases disponibles dans son entrepôt (maximum 5).

Remarques :

- Si le prix est 0/1, le prix que le joueur obtient de la vente est 0 bien qu'il puisse vendre à ce prix.
- Chaque entrepôt du marché boursier du vin peut contenir un maximum de 5 cubes.

Règle facultative : Si les joueurs le décident, chaque joueur peut également pendant son action commerce vendre/acheter des cubes avec les autres joueurs et négocier les prix.



2

Mise à jour des prix

Une fois que chaque joueur a épuisé toutes ses actions, les prix au marché boursier du vin sont mis à jour en 3 phases :

a Opinion du bureau du vin : Si une case a une tuile +, le prix correspondant augmente de 1. Si elle a une tuile -, le prix baisse de 1. Le vin/eau sous la case vide ne change pas.

b Réapprovisionnement & demande : Si l'entrepôt pour un vin/eau au marché boursier du vin est complètement plein, baissez alors son prix de 1. S'il est complètement vide, augmentez son prix de 1. S'il n'est ni plein ni vide, ne changez pas son prix.

c Le taste-vin est un événement où un expert local du vin évalue les vins en leur donnant une note positive ou négative qui affecte les prix. Chaque joueur choisit secrètement 1 des tuiles taste-vin de sa main et la cache dans son poing. Puis tous les joueurs révèlent simultanément leurs tuiles. Ajoutez d'abord tous les plus et les moins pour chaque type de vin et ajustez ensuite les prix vers le haut ou vers le bas de cette valeur. Chaque joueur défausse alors la tuile

utilisée et pioche la tuile du dessus de son paquet dans sa main tant qu'il y a des tuiles.

Remarque : Les trois phases sont toujours effectuées dans cet ordre et elles changent les prix dans cet ordre ainsi chaque prix peut changer jusqu'à 3 fois. Les prix ne peuvent jamais aller au delà du minimum de 0/1 ou du maximum de 7.

Comment les prix peuvent changer dans chacune des trois phases :

a. Les prix du vin/eau correspondants aux tuiles + augmentent de 1. Les prix du vin/eau correspondants aux tuiles - baissent de 1. Le prix sous la case vide ne change pas.

b. Le prix du vin/eau avec un entrepôt plein (5 cubes) baisse de 1. Le prix du vin/eau avec un entrepôt vide (0 cube) augmente de 1. Le prix du vin/eau avec un entrepôt ni vide ni plein ne change pas.

c. Chacun des 5 joueurs montre la tuile choisie de sa main. Dans l'exemple, il y a 2 plus et 1 moins pour le rosé, ainsi le prix du rosé monte de 1 (2 plus moins 1 moins = 1 moins). Il y a 2 moins pour le vin rouge, ainsi son prix baisse de 2, mais il ne peut pas descendre plus bas que 0/1. Les autres prix ne changent pas.



La manche est terminée après que le taste-vin a eu lieu et que les prix ont été mis à jour (étape 3). Repositionnez les jetons action de chaque joueur sur les cercles action et commencez une

nouvelle manche. La nouvelle manche est commencée par le joueur à gauche du dernier premier joueur.

Fin de la partie

La partie se termine quand une manche est terminée et soit :

- A) Les joueurs viennent de jouer leur 7^{ème} tuile taste-vin, ou
- B) Un ou plusieurs joueurs ont atteint 60 ou plus sur la piste argent.

Quand la partie se termine, chaque joueur vend les cubes restants dans son entrepôt au prix actuel du marché et ajoute cette vente finale à son argent. Le joueur avec le plus d'argent gagne.

Remarque : En cas d'égalité, le gagnant est le joueur parmi les ex-æquo qui contrôle le plus de cases vignobles. S'il y a encore égalité, le joueur parmi les ex-æquo résiduels avec le plus de maîtres de vin sur la plan gagne.

Remerciements :

Un merci spécial à Aarne Ekström et Touko Tahkokallio pour leurs idées et leurs tests étendus du jeu et à Taina Laane pour son soutien, ses retours et son aide à la rédaction des règles.

Remerciements à toutes les personnes qui ont testé le jeu et rendu des évaluations de qualité et à tous ceux qui ont cru en ce projet : Ville Taponen, Mika Siivonen, Mikko & Katariina Nykyri, ami Inkeroinen, Petri Torp, Timo Leipold, Jarmo Roiko-Jokela, Juha Ihalainen, Jere Jaakkola, Kalle Laine, Kaarlo Lahtela, Markus Hotakainen, Terho Tirkkonen, Jani & Tero Moliis, Joel Gagnon & Martine, Tellervo Ekström, Tero Salomaa & Snezana Dragojevic, Sirkku & Tapani Salomaa, Kimmo Sorsamo, Antti Koskinen, Michael & Richard Lee, Kristian & Tomas Ahjopalo.

... et Mati Laane.