

VJNO

Mise en place

- Chaque joueur prend les 40 jetons de vignoble de sa couleur et reçoit 1000 Vinos (1 billet de **500**, 3 de **100**, 3 de **50** et 5 de **10**).
- Chaque joueur place ses 10 marqueurs de cave dans les deux colonnes les plus à gauche de son tableau personnel.
- Placer les 6 bouteilles sur les emplacements marqués d'une bouteille de vin près des régions ayant des vignobles d'Etat.
- Placer les 30 marqueurs de cépage sur les emplacements prévus à côté des régions (**B** = Barbera, **M** = Montepulciano, **N** = Nebbiolo, **P** = Pinot Grigio, **T** = Trebbiano).
- Placer les 5 marqueurs du marché au niveau 0 de l'échelle du marché.

Tour préliminaire

Dans l'ordre du tour

- Chaque joueur prend au hasard, un par un, 2 marqueurs de cépages parmi les suivants :

| | | |
|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. Liguria – Nebbiolo | 4. Sardegna – Pinot Grigio | 7. Toscana – Montepulciano |
| 2. Lazio – Trebbiano | 5. Calabria – Pinot Grigio | 8. Veneto – Nebbiolo |
| 3. Campania – Montepulciano | 6. Abruzzo – Barbera | 9. Trentino – Trebbiano |
- et achète un vignoble dans la région correspondante.
- A 5 joueurs, il n'y a qu'un marqueur pour le dernier joueur. Il choisit alors librement le deuxième vignoble qu'il achète.
- Chaque joueur achète ensuite un troisième vignoble. S'il est dans une nouvelle région, le joueur choisit le cépage.

Tour de jeu

Achat de vignobles

- Chaque joueur choisit secrètement 2 régions dans lesquelles il souhaite acheter des vignobles.
- Dans l'ordre des régions (1 – 9), les joueurs peuvent acheter des vignobles dans les régions choisies (choix du cépage pour les nouvelles régions / distribution possible des vignobles d'Etat) :
 - Les joueurs ayant déjà des vignobles dans la région achètent en premier, dans l'ordre décroissant du nombre de vignobles (en cas d'égalité, c'est le joueur ayant le vignoble le plus avancé sur le chemin du moins cher au plus cher vignoble qui achète en premier). Un joueur peut acheter autant de vignobles qu'il le souhaite.
 - Puis les joueurs sans vignoble dans la région achètent (les vignobles sont acheté un par un, dans l'ordre indiqué par la rose des vents).
- Quand le dernier vignoble privé d'une région a été acheté, on procède à la distribution des vignobles d'Etat disponibles selon le schéma suivant :

Le 1^{er} joueur ayant le plus de vignobles dans la région en reçoit 1
Le 2^e joueur ayant le plus de vignobles dans la région en reçoit 2
Le 3^e joueur ayant le plus de vignobles dans la région reçoit tout le reste

Le 1^{er} joueur ayant le plus de vignobles choisit le vignoble qu'il reçoit, puis le 2^e joueur fait de même, et le 3^e joueur reçoit ceux qui restent. La bouteille adjacente à la région est alors enlevée.

Vente de vin

Dans l'ordre indiqué par la rose des vents

Chaque joueur :

1. choisit le cépage qui va être vendu et le nombre d'hectolitres de vin vendus (ligne « **Number sold** » sur le cache) dans la limite du nombre de vignobles du cépage.
2. Reçoit la somme correspondante (ligne « **Income** ») corrigée par la valeur du cépage sur le marché.
3. Enlève les vignobles dans les régions (ligne « **Lost vineyards** »)
4. Change les prix du marché (ligne « **Market change** »)

Changement de l'ordre

Les marqueurs sur la rose des vents sont placés dans l'ordre inverse des sommes perçues par les joueurs ; en cas d'égalité, on conserve l'ordre précédent).

Fin de partie

Lorsque la dernière bouteille est enlevée, on finit le tour d'achat de vignobles et la partie s'arrête. Le joueur ayant le plus de vignoble a gagné (en cas d'égalité, c'est le joueur le plus riche).