Waar vind je wat?

Kalenderspoor ► blz. 6

Lente ► blz. 6–16

Werkers naar percelen sturen ► *blz. 6–10*

Productie/verkoop ► *blz. 10–13*

Opslag ► *blz. 16*

Zomer ► blz. 16

Rijping ► *blz. 16*

Speciale acties activeren ► *blz. 16*

Herfst ► blz. 17-18

Werkers van percelen terughalen ► *blz. 17*

Productie/verkoop ► *blz. 10–13*

Opslag ► *blz. 16*

Winter ► blz. 18

Einde van het spel en puntentelling ► blz. 19

Uitleg belangrijke concepten

Ingrediënten en verwerkingsplaatsen ► *blz. 6*

De percelen ► *blz. 7*

Etiketacties ► *blz. 11*

Actiekaarten en gourmetkaarten ► *blz. 12*

Voltooid en onvoltooid ► *blz. 12*

3:1-ruil ► *blz. 13*

Het geldspoor ► *blz. 14*

De speciale acties van de actiekaarten ► *blz. 14–15*

De "Dichte kelder"-kaart ► *blz. 18*

Overzicht symbolen

- Kaaskaart
- Wijnkaart
- Gourmetkaaskaart
- Gourmetwijnkaart
- Gourmetpaar
- Etiketactie
- Ingrediënt naar keuze
- Kaasingrediënt naar keuze
- Wijningrediënt naar keuze
- Witte druiven
- Rode druiven
- Gist
- Suiker
- Zout
- Culturen
- Melk

© 2026 Deep Print Games GmbH

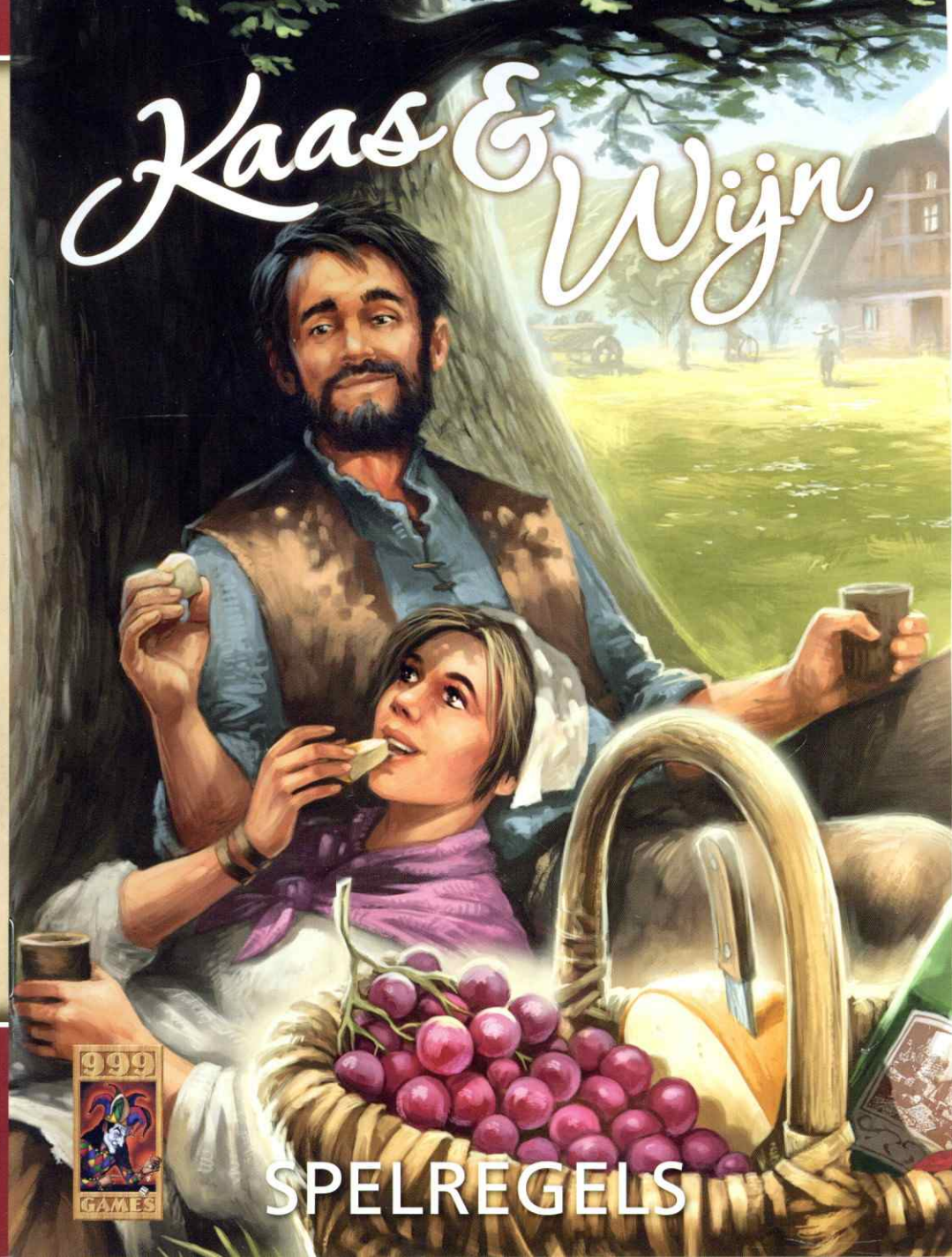
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Scott Almes
Illustraties: Michael Menzel, Alexander Jung
Ontwikkeling: Viktor Kobilke
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

WIJ01-050222-2511

Kaas & Wijn



SPELREGELS

Kort speloverzicht



In het mooie Bourgondië leiden jij en je tegenstander traditionele boerderijen die zowel wijn als kaas produceren. Hoewel je daarbij weiden, wijngaarden en werkers deelt, zijn jullie concurrenten van elkaar.

Bewijs binnen 2 jaar dat jij de veeleisende taken die bij het maken van wijn en kaas horen beheerst. Je hebt kennis nodig om in de lente ingrediënten te verzamelen en werkers naar percelen te sturen, waarvan je ze in de herfst weer terughaalt. Ook timing is vereist, bij het produceren en rijpen van wijn en kaas, en bij het verkopen ervan.

Om te winnen moet je de balans tussen wijn en kaas in de gaten houden, want aan het einde van de 2 jaar is je score gelijk aan wat je hebt verdiend met het product waarvan je het minste hebt binnengehaald.

Speelmateriaal

1 speelbord



24 wijnkaarten



Voorkant *Achterkant*

24 kaaskaarten



Voorkant *Achterkant*

70 ingrediënt-stenen



1 fasen-steen



8 huisvestingskaarten

4x "Samenwerken"



Voorkant *Achterkant*

4x "Alleen zwoegen"



Voorkant *Achterkant*

2 kaarten "Dichte kelder"

1 per speler



Voorkant



Achterkant

2 beurt-volgorde-kaarten



Voorkant



Achterkant

10 werkers

2x



10 banken/hoeden

2x

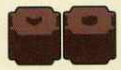


Op een vlakke ondergrond zijn het banken

Op het hoofd van een werker zijn het hoeden.

2 wijnstenen

1 per speler



2 kaasstenen

1 per speler



1 scoreblok

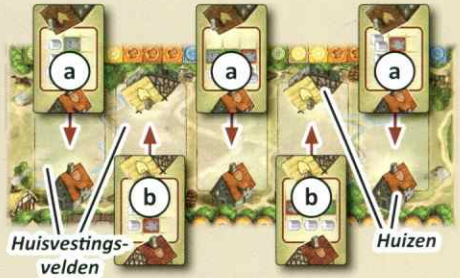


Voorbereiding

1 Leg het **speelbord** horizontaal tussen jullie in. Iedere speler heeft aan zijn kant een *boerderij*, die zijn familiewapen (♡ of ⬡) toont en aangeeft waar zijn *verwerkingsplaatsen* en *kelders* horen. Tussen de 2 boerderijen in bevinden zich het *kalenderspoor*, de *huisvestingsvelden*, het *geldspoor* en het *perceelraster*. Aan één van de randen vind je het *kaartenaanbod* met 3 velden voor wijn- en 3 velden voor kaaskaarten.



2 Pak de **huisvestingskaarten**. Schud de 4 kaarten "Samenwerken" en leg er op elk van de eerste, derde en vijfde *huisvestingsvelden* 1 open (a). Schud dan de 4 kaarten "Alleen zwoegen" en leg er op elk van de tweede en vierde huisvestingsvelden 1 open (b). Zorg ervoor dat de familiewapens op de daken naar de juiste spelers wijzen: aan de kant van iedere speler moeten 5 *huizen* met het familiewapen van zijn boerderij liggen. Deze 5 huizen gelden als zijn *eigen huizen*. Doe de 3 resterende huisvestingskaarten in de doos terug.



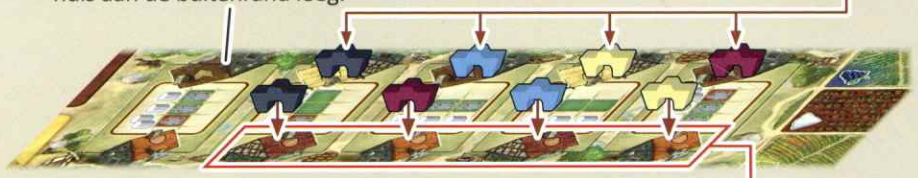


3

Neem de 2 **banken** van 1 kleur naar keuze en zet die op dit symbool op het *kalenderspoor*.

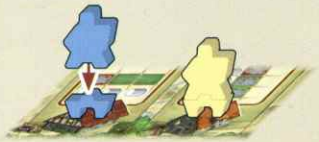


Neem daarna 1 bank van elk van de 4 resterende kleuren en verdeel die zoals je wilt over de 4 huizen met ♡-wapens die in een rij naast het *perceelraster* liggen. Laat het huis aan de buitenrand leeg.



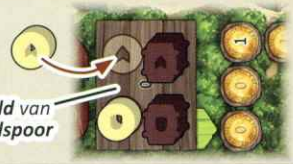
Neem de 4 resterende banken en verdeel die willekeurig over de 4 huizen met ♡-wapens die tegenover de eerder gezette banken liggen.

Zet tot slot een bijbehorende **werker** op elk van de 10 banken.



4

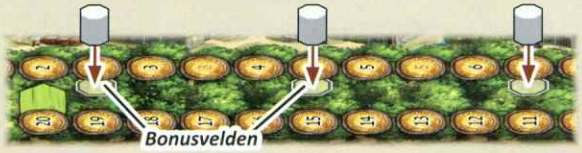
Leg de **wijn-** en **kaasstenen** op het *startveld* van het *geldspoor* in het gedeelte met hun wapens.



5

Leg de 70 **ingrediëntstenen** als *voorraad* naast het speelbord.

Leg dan op elk van de 3 *bonusvelden* langs het *geldspoor* 1 ingrediëntsteen.



Leg op elke boerderij de volgende ingrediëntstenen:

- 1 op de *verwerkingsplaats* voor witte druiven
- 1 op de *verwerkingsplaats* voor rode druiven
- 2 op de *verwerkingsplaats* voor melk





6

Zet de **fasensteen** op het eerste veld van het *kalenderspoor*.



7

Schud de 24 **wijnkaarten** en geef iedere speler gedekt 3 kaarten. Trek dan nog 3 wijnkaarten en leg die open op de 3 *wijnvelden* van het *kaartenaanbod*. Leg de overgebleven wijnkaarten als gedekte stapel naast de wijnkaarten in het aanbod.

Schud dan de 24 **kaaskaarten** en geef iedere speler gedekt 3 kaarten. Trek dan nog 3 kaaskaarten en leg die open op de 3 *kaasvelden* van het *kaartenaanbod*. Leg de overgebleven kaaskaarten als gedekte stapel naast de kaaskaarten in het aanbod.

Iedere speler neemt de 6 aan hem gedeelde kaarten in zijn hand.





8

Iedere speler neemt de kaart "**Dichte kelder**" met zijn familiewapen en legt die op zijn meest rechtse *kelderveld* (naast het veld met de zilveren munt). Dit veld kun je pas gebruiken als de kaart is verwijderd (*zie blz. 18*).



9

Eén van de spelers legt de **beurtvolgordekaart** met de 1 voor zich. De andere speler legt de beurtvolgordekaart met de 2 voor zich.

Het spel kan nu beginnen.



Spelverloop

Het globale spelverloop van *Kaas & Wijn* is op het **kalenderspoor** aangegeven.



Het spel duurt 2 jaren, die elk de **seizoenen** *lente*, *zomer*, *herfst* en *winter* beslaan. Elk seizoen bestaat uit 2 of 3 *fasen*.

De huidige fase wordt door de **fasensteen** aangegeven. Is een fase afgehandeld, zet de fasensteen dan naar de volgende fase om die te starten. De fasen worden in de volgende hoofdstukken uitgelegd.



Lente

Eerste fase: **Werkers naar percelen sturen**



Ingrediënten en verwerkingsplaatsen

In deze fase verzamel je ingrediënten, die je later nodig hebt om wijn- en kaaskaarten uit je hand op je keldervelden te spelen. Linksonder op een kaart staat welke ingrediënten je er voor nodig hebt.



Er zijn 7 soorten **ingrediënten**:

4 wijningrediënten: witte druiven, rode druiven, gist en suiker,

en 3 kaasingrediënten: zout, culturen en melk.

Op jouw boerderij heeft elk ingrediënt zijn eigen **verwerkingsplaats**, waar je ingrediëntstenen gebruikt om aan te geven welke ingrediënten je hebt. Elke ingrediëntsteen op een verwerkingsplaats stelt 1 ingrediënt van die soort voor.



Opmerking: *er is geen limiet aan het aantal ingrediëntstenen. Mocht de voorraad niet toereikend zijn, gebruik dan vervangend materiaal.*

De percelen

Om aan ingrediënten te komen, plaats je in deze fase werkers uit hun huizen op de *percelen* van het *perceelraster*. Het **perceelraster** bestaat uit 17 percelen en 3 waterkuilen:

- 15 percelen horen bij een bepaald ingrediënt (5x melk, 3x witte druiven, 3x rode druiven, 2x suiker, 2x zout).
- 2 percelen zijn *laboratoriumpercelen*, waar zowel gist als culturen beschikbaar zijn.
- De *waterkuilen* zijn **geen** percelen, maar enkel obstakels die niet mogen worden betreden.



De fase spelen:

Je voert je beurt altijd in een vaste volgorde uit. In je beurt neem je een werker uit 1 van je **eigen** huizen en zet je hem op een leeg perceel, waar hij direct ingrediënten genereert *(zie de volgende bladzijde voor details)*.



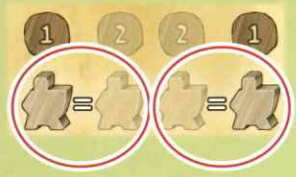
De volgorde waarin jullie deze beurten uitvoeren, wordt door de **beurtvolgordekaarten** aangegeven:

De speler met kaart 1 voert de eerste beurt uit.

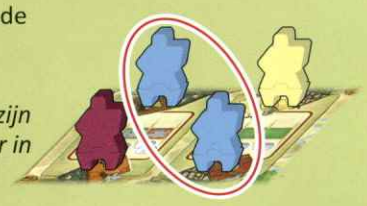
De speler met kaart 2 voert de tweede en de derde beurt uit.

De speler met kaart 1 voert dan de vierde en de vijfde beurt uit. Deze dubbele beurten gaan door totdat alle werkers zijn geplaatst.

Belangrijk: de in deze fase voor jou beschikbare werkers zijn die op je eigen huizen en elk ervan vormt een **koppel** met de werker van **dezelfde kleur** op de huizen van je tegenstander. De 2 werkers van elk koppel moeten direct na elkaar worden gekozen. Dat betekent dat je in een oneven beurt een werker naar keuze van je eigen huizen kunt kiezen. Je tegenstander **moet** dan in de eropvolgende (even) beurt een werker van **dezelfde kleur** "kiezen".



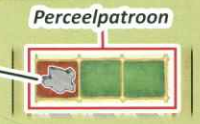
Voorbeeld: *kiest de speler met beurtvolgordekaart 1 in zijn eerste beurt de blauwe werker, dan moet de andere speler in zijn eerstvolgende beurt ook de blauwe werker "kiezen".*



Je beurt uitvoeren:



Heb je de werker "gekozen", neem die dan van de bank en plaats hem op een **leeg** perceel naar keuze. Dit **activeert** maximaal 3 percelen. Welke percelen dat zijn, hangt af van de **huisvestingskaart** waar de werker vandaan kwam (zie de bank). De huisvestingskaart toont een *patroon* van 3 aangrenzende percelen. Het **rode** perceel in het patroon stelt het perceel voor waar je je werker net hebt geplaatst. Je moet het patroon vanuit je eigen gezichtspunt op het speelbord projecteren.



Voorbeeld:

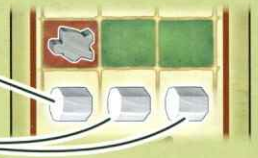
Plaats je je blauwe werker van huisvestingskaart (1) op perceel (A), dan activeert het patroon percelen (A), (B) en (C).



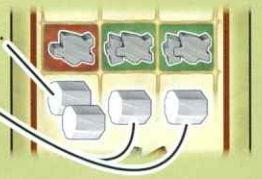
Plaats je je blauwe werker van huisvestingskaart (1) op perceel (D), dan activeert het patroon uitsluitend perceel (D) omdat er geen extra percelen in die richting zijn.



De geactiveerde percelen geven nu ingrediënten afhankelijk van of het patroon bij de categorie "Alleen zwoegen" of "Samenwerken" hoort.



Hoort het patroon bij de categorie **"Alleen zwoegen"**, dan geeft het perceel waar je de werker hebt geplaatst 1 ingrediënt van de betreffende soort. Elk van de andere geactiveerde percelen geeft uitsluitend 1 ingrediënt van de betreffende soort als het **leeg** is (er staat geen werker op).



Hoort het patroon bij de categorie "**Samenwerken**", dan geeft het perceel waar je de werker hebt geplaatst 2 ingrediënten van de betreffende soort. Elk van de andere geactiveerde percelen geeft uitsluitend 1 ingrediënt van de betreffende soort als er een werker op staat.

Neem voor elk gegenereerd ingrediënt 1 ingrediëntsteen uit de voorraad en zet die op de verwerkingsplaats van die soort op je boerderij.
Voor elk op een *laboratoriumperceel* geproduceerd ingrediënt kies je of het 1 gist of 1 cultuur is.

Voorbeelden van "Alleen zwoegen":

Plaats je je blauwe werker van de kaart "Alleen zwoegen" (1) op perceel (A), dan genereer je 1 suiker (op A), 1 melk (op B) en 1 witte druiven (op C). Je zet dus 1 ingrediëntsteen uit de voorraad op elk van je verwerkingsplaatsen voor suiker, melk en witte druiven.



Plaats je je blauwe werker van de kaart "Alleen zwoegen" (1) op perceel (B), dan genereer je 1 melk (op B) en 1 witte druiven (op C). Perceel (D) genereert niets omdat het niet leeg is.



Voorbeelden van "Samenwerken":

Plaats je je rode werker van de kaart "Samenwerken" (2) op laboratoriumperceel (E), dan genereer je 2 ingrediënten op dat perceel (je mag kiezen of dat 2 gist, 2 cultuur of 1 van beide soorten is). Perceel (F) genereert niets omdat er geen werker op staat.



Plaats je je rode werker van de kaart "Samenwerken" (2) op perceel (G), dan genereer je 2 zout (op G) en 1 rode druiven (op H).



Na het plaatsen van de werker en het ontvangen van ingrediënten eindig je je beurt door de bank van die werker van de huisvestingskaart te nemen en als hoed op de werker te zetten. De werker blijft op zijn perceel tot hij in de herfst naar 1 van zijn huizen terugkeert.



Zijn alle banken als hoeden gezet, dan eindigt deze fase. Daarna begint de tweede fase.

Opmerking:



Dit symbool op het kalenderspoor betekent dat je in deze fase **geen** etiketacties mag uitvoeren. Etiketacties leggen we op de volgende bladzijde uit.

Tweede fase: **Productie/verkoop**



In deze fase voer je om beurten 1 actie uit.
De speler met beurtvolgordekaart 1 is als eerste aan de beurt.

Ben je aan de beurt, dan voer je **1** van de volgende acties uit:

A) 1 productie doorvoeren (door 1 wijn- of kaaskaart uit je hand op een leeg kelderveld te spelen)

of **B)** 1 of meer kaarten uit je kelders **verkopen**

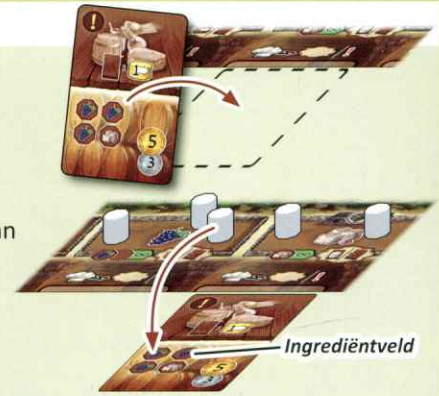
of **C)** De fase **verlaten**

A) 1 productie doorvoeren

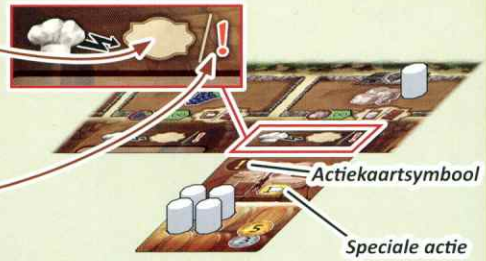
Voer de volgende stappen in volgorde uit:

1) Speel 1 kaart uit je hand open op 1 van je **lege** kelderveld.

2) Betaal de productiekosten ervan door naar elk *ingrediëntveld* op de kaart 1 ingrediëntsteen van de juiste soort uit je verwerkingsplaatsen te verplaatsen. Op elk ingrediëntveld moet dan 1 ingrediëntsteen staan (je mag ingrediënten in verhouding 3:1 ruilen, zie blz. 13).



3) Heb je de productiekosten van de kaart betaald, voer dan direct **kosteloos** 1 etiketactie naar keuze uit (*zie de volgende bladzijde voor details over etiketacties).* Is het een actiekaart (met dit *actiekaartsymbool* ❗/❕ in de linkerbovenhoek), dan **mag** je in plaats daarvan de *speciale actie* van de kaart activeren (*zie blz. 14 voor details over speciale acties*).



ETIKETACTIES

Etiketacties zijn extra acties die je tegen betaling in **jouw** beurt op elk moment en onbeperkt mag uitvoeren. Je mag deze echter niet gebruiken in de eerste fase van elke lente en herfst (*zie links*).



Elke soort ingrediënt toont een etiketactie onder zijn verwerkingsplaats. Om een etiketactie uit te voeren, betaal je eerst de vóór de groene pijl aangegeven *kosten* (doe de betreffende ingrediëntste(n)en in de voorraad terug). Voer dan 1 van de 2 opties (gescheiden door een schuine streep) na de pijl uit.

Voorbeeld van kosten: *voor bovenstaande etiketactie moet je 2 ingrediëntstenen uit je verwerkingsplaatsen in de voorraad terugdoen: 1 witte druiven + 1 ander wijningrediënt naar keuze (witte druiven, rode druiven, gist of suiker). Daarvoor mag je je wijnsteen 1 stap verplaatsen of 1 wijnkaart nemen (zie onder).*



Hier heb je 1 melk + 1 ander kaasingrediënt naar keuze nodig.

Je kunt de volgende opties in etiketacties vinden:

Zet je wijnsteen 1 stap vooruit.

Zet je kaassteen 1 stap vooruit.

➡ Zet de betreffende steen 1 stap op het geldspoor vooruit (*hoe dat werkt leggen we uit op blz. 14, Het geldspoor).*



Neem 1 wijnkaart.

Neem 1 kaaskaart.

➡ Neem 1 kaart van de betreffende soort uit het kaartenaanbod of van de gedekte stapel in je hand. Is een veld in het aanbod daarna leeg, trek dan direct een kaart van de betreffende gedekte stapel om het veld op te vullen.

Versnel de rijping van 1 van je wijnkaarten.

Versnel de rijping van 1 van je kaaskaarten.

➡ Kies een kaart van de betreffende soort die op 1 van je keldervelden ligt. **Verwijder** 1 ingrediëntsteen van een ingrediëntveld naar keuze van die kaart en doe die in de voorraad terug.



Vertraag de rijping van 1 van je wijnkaarten.

Vertraag de rijping van 1 van je kaaskaarten.

➡ Kies een kaart van de betreffende soort die op 1 van je keldervelden ligt. **Voeg** 1 ingrediëntsteen uit de voorraad aan de ingrediëntvelden van die kaart toe. Zijn alle ingrediëntvelden bezet, zet de steen dan naast de andere stenen op de kaart.



Opmerking: het uitvoeren van een **kosteloze** etiketactie tijdens productie (*zie stap 3 op de vorige bladzijde*) betekent het gebruik van 1 van bovenstaande opties zonder de vóór de groene pijl aangegeven kosten te betalen.

B) Kaarten uit je kelders verkopen

Voer 1 of meer van de volgende verkoopacties één voor één uit:

a) Een voltooide actiekaart verkopen
of b) Een voltooid gourmetpaar verkopen
of c) Een enkele voltooide gourmetkaart verkopen
of d) Een onvoltooide kaart verkopen

Afhankelijk van keuze a), b), c) of d) ga je op een verschillende manier te werk (*zie verderop*). We leggen echter eerst de termen "actiekaart", "gourmetkaart", "gourmetpaar" en "voltooid" uit:

ACTIEKAARTEN en GOURMETKAARTEN

Zowel kaas- als wijnkaarten zijn in actie- en gourmetkaarten verdeeld.

Actiekaarten tonen een symbool in de linkerbovenhoek en hebben hun eigen *speciale actie*.



Gourmetkaarten hebben geen eigen speciale actie. In plaats daarvan zijn ze waardevoller als je die als **gourmetpaar** verkoopt. Een gourmetpaar bestaat uit een kaas- en wijnkaart die bij hetzelfde gerecht horen en tegen elkaar aan gelegd dat gerecht afbeelden.

Er zijn 4 soorten gerechten:



VOLTOOID en ONVOLTOOID

Een kaart op je keldervelden is **voltooid** als er geen ingrediëntstenen op staan. Staat er minimaal 1 ingrediëntsteen op een kaart, dan geldt die als onvoltooid.



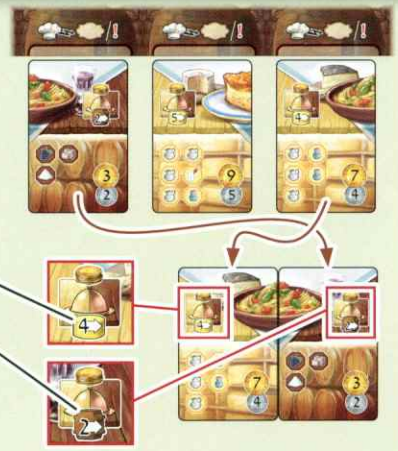
a) Een voltooide actiekaart verkopen



Activeer de speciale actie van de kaart eenmaal, indien mogelijk (*zie blz. 14 voor een overzicht van alle speciale acties*). Leg de kaart dan **gedekt** onder je "***gouden munt***"*-veld* (liggen daar al verkochte kaarten, leg de kaart er dan op). Deze kaart is aan het einde van het spel zoveel munten waard als de *goudwaarde* laat zien.



b) Een voltooid gourmetpaar verkopen



Neem de 2 kaarten van het gourmetpaar (het is niet van belang op welke keldervelden ze liggen) en leg die aan elkaar voor je neer zodat ze het complete gerecht vormen. Zet dan je kaas- en wijnstenen op het geldspoor vooruit. Bepaal welke soort je eerst wilt verplaatsen en zet die zoveel stappen vooruit als op het gourmetpaar voor die soort is aangegeven. Zet daarna de andere steen zoveel stappen vooruit als ervoor is aangegeven (*zie voor verduidelijking blz. 14, Het geldspoor*). Leg tot slot beide kaarten gedekt onder je "***gouden munt***"*-veld*. Elk van deze kaarten is aan het einde van het spel zoveel munten waard als de *goudwaarde* laat zien.

c) Een enkele voltooide gourmetkaart verkopen

Leg de kaart gedekt onder je "***gouden munt***"*-veld* zonder er stappen of andere bonussen voor te ontvangen.

d) Een onvoltooide kaart verkopen



Doe alle op de kaart resterende ingrediëntstenen in de voorraad terug en leg de kaart **gedekt** onder je "***zilveren munt***"*-veld*. Je activeert geen acties en krijgt geen stappen (liggen er al verkochte kaarten, leg deze kaart er dan op). Deze kaart is aan het einde van het spel zoveel munten waard als de *zilverwaarde* laat zien.

Opmerking: *je mag je eigen verkochte kaarten op elk moment bekijken.*

C) De fase verlaten

Ben je aan de beurt en wil je niets produceren of verkopen, dan moet je in plaats daarvan de fase helemaal verlaten. Je mag nu nog één keer etiketacties uitvoeren, maar je komt daarna in deze fase niet meer aan de beurt.

De andere speler mag daarna het produceren en verkopen voortzetten totdat ook hij de fase verlaat.

Ga daarna door naar de volgende fase *(zie blz. 16)*.

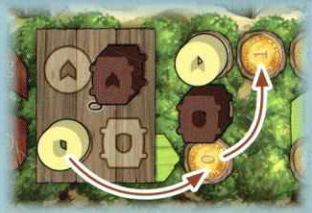
3:1-HANDEL



Je mag **op elk moment** 3 ingrediëntstenen naar keuze uit je verwerkingsplaatsen in de voorraad terugdoen om 1 ingrediëntsteen naar keuze uit de voorraad op een verwerkingsplaats naar keuze te zetten.

Het geldspoor

Iedere speler heeft een kaas- en wijnsteen op het geldspoor. Die kan hij via bepaalde acties vooruitzetten (1 / 1). Elk van die stenen is aan het einde van het spel zoveel munten waard als op het veld waar de steen ligt is aangegeven. Alle stenen beginnen op het gemeenschappelijke startveld. Krijg je voor het eerst stappen voor een steen, dan is de eerste stap die via de korte groene houten pijl naar het spoor. Sla bij het vooruitzetten een veld waar al een steen ligt (het is niet van belang van wie die steen is) over. Dat betekent dat je voor elke stap die je krijgt je steen naar het volgende lege veld op het geldspoor vooruitzet.



Voorbeeld: *de speler met de ⬡-boerderij krijgt 2 stappen voor zijn kaassteen. De eerste stap gaat van het startveld naar het lege veld 0 op het geldspoor en de tweede stap gaat naar het lege veld 1.*



Eindigt je steen op een *bonusveld* met een ingrediëntsteen (of passeert de steen het veld), dan neem je die ingrediëntsteen en zet je deze op 1 van je verwerkingsplaatsen.



Bereikt je steen veld 20, dan gaat zijn volgende stap via de lange groene *rondenpijl* terug naar veld 2. Daarna zet hij de ronde op de gebruikelijke manier voort. Leg een ingrediëntsteen uit de voorraad op het bijbehorende *rondenveld* naast het startveld om dat aan te geven (bereikt de steen veld 20 opnieuw, zet dan een tweede ingrediëntsteen op dat rondenveld).



Voorbeeld: *de kaassteen van ⬡ ligt op veld 19 (a) en krijgt 2 stappen. Zijn eerste stap gaat naar veld 20 en de tweede gaat via de rondenpijl naar het lege veld 2 (omdat het eerste veld 2 bezet is). Er komt een ingrediëntsteen uit de voorraad op het gele kaasrondenveld van ⬡ (b).*

De speciale acties van de actiekaarten

Elke actiekaart heeft zijn eigen speciale actie, die in bepaalde situaties kan worden geactiveerd (bijvoorbeeld als je produceert of de kaart verkoopt).
De speciale acties zijn:

Startculturen



Doe de aangegeven 2 ingrediëntstenen in de voorraad terug en zet je bijbehorende steen 4 stappen op het geldspoor vooruit. Je mag dit elke keer dat de actie wordt geactiveerd eenmaal doen.

Wassen *(de kaaskorst periodiek met brandewijn inwrijven)*



Zet voor **elke** open **kaaskaart** op je keldervelden (inclusief deze kaart) je **wijnsteen** 1 stap op het geldspoor vooruit.



Zet voor **elke** open **gourmetkaaskaart** op je keldervelden je wijnsteen 2 velden of je kaassteen 1 veld op het geldspoor vooruit (kies per gourmetkaart apart).



Voorbeeld: *met de speciale actie van kaart (A) zou je 4 stappen met je wijnsteen op het geldspoor (1 elk voor kaaskaarten A, B, C en D) krijgen. Met de speciale actie van kaart (B) zou je met je wijnsteen 4 stappen OF met je kaassteen 2 stappen OF met je wijnsteen 2 stappen en je kaassteen 1 stap (in een volgorde naar keuze) kunnen doen omdat je 2 gourmetkaaskaarten hebt (C+D).*

Distillatie *(brandewijn maken voor het wassen)*



Zet voor **elke** open **wijnkaart** op je keldervelden (inclusief deze kaart) je **kaassteen** 1 stap op het geldspoor vooruit.



Zet voor **elke** open **gourmetwijnkaart** op je keldervelden je kaassteen 2 stappen of je wijnsteen 1 stap op het geldspoor vooruit (kies voor elke gourmetkaart afzonderlijk).

Helper



Activeer de actie van een andere open actiekaart op je keldervelden eenmaal.

Marktdag



Zet voor elk aangegeven ingrediënt 1 ingrediëntsteen uit de voorraad op je betreffende verwerkingsplaats.



Zet 1 ingrediëntsteen uit de voorraad op 1 van je verwerkingsplaatsen voor **kaasingrediënten**.



Zet 1 ingrediëntsteen uit de voorraad op 1 van je verwerkingsplaatsen voor **wijningrediënten**.

Derde fase: **Opslag**

In deze fase moet je de op je verwerkingsplaatsen achtergebleven ingrediëntstenen opslaan. Je hebt echter maar een paar *opslagvelden*: 2 elk voor zout en suiker, en 1 elk voor gist en culturen. Druiven en melk kun je niet opslaan.



De speler met beurtvolgordekaart (1) moet als eerste zijn ingrediëntstenen naar de bijbehorende opslagvelden verplaatsen. Hij mag ingrediënten die hij niet kan of wil opslaan op andere manieren gebruiken (bijvoorbeeld 3:1-ruil of etiketacties). Ingrediëntstenen die daarna nog op zijn verwerkingsplaatsen staan, gaan terug naar de voorraad.

De andere speler doet nu hetzelfde.

Na het opslaan krijgt de speler met **meer** ingrediëntstenen op zijn opslagvelden beurtvolgordekaart (1). De andere speler neemt beurtvolgordekaart (2). Bij een gelijke stand ruilen de spelers hun beurtvolgordekaarten.

Je kunt opgeslagen ingrediënten normaal gebruiken.

Zomer

Eerste fase: **Rijping**

In deze fase rijpen alle kaarten op je keldervelden precies **tweemaal**. Dat betekent dat je van **elk** van je kaarten daar **precies 2** ingrediëntstenen verwijdert en in de voorraad terugdoet. Kun je van een kaart geen 2 stenen verwijderen omdat er niet voldoende op liggen (en je er ook met etiketacties niets aan kunt of wilt doen), dan wordt die overrijp en moet je de kaart direct verkopen door die gedekt onder je "**zilveren munt**"-veld te leggen. De spelers kunnen deze fase simultaan uitvoeren. Is de volgorde toch van belang, dan voert de speler met beurtvolgordekaart (1) de rijping als eerste uit.

Tweede fase: **Speciale acties activeren**

Te beginnen bij de speler met beurtvolgordekaart (1) doet iedere speler het volgende: Je mag nu in een volgorde naar keuze de speciale actie van **elk** van je open actiekaarten op je keldervelden **eenmaal** activeren.

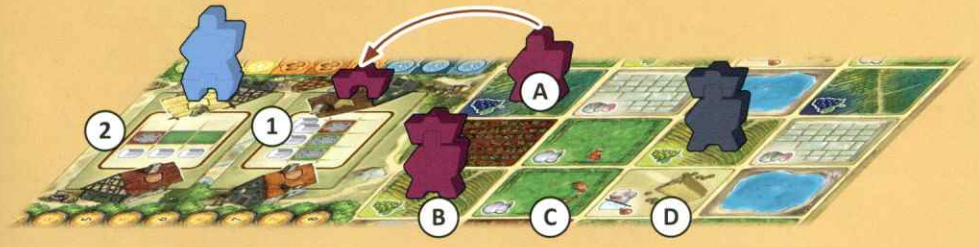
Herfst

Eerste fase: **Werkers van percelen terughalen**

In deze fase verzamel je met behulp van je werkers ingrediënten op een vergelijkbare manier als in de lente (*zie blz. 6*). Het verschil is dat de werkers niet van hun huizen naar percelen gaan, maar nu van de percelen terug naar hun huizen. De ingrediënten worden wel op dezelfde manier gegenereerd: de gekozen werker genereert ingrediënten op basis van het patroon van de gekozen huisvestingskaart voordat je hem van het perceel neemt en op het betreffende huis zet.

Voer de beurten (net als in de lente) in de op de beurtvolgordekaart aangegeven volgorde uit: de speler met beurtvolgordekaart (1) begint, de speler met beurtvolgordekaart (2) voert de tweede en derde beurt uit, enzovoort. Ook nu vormen werkers van dezelfde kleur een paar en moeten die altijd direct na elkaar worden "gekozen". Dat betekent dat je in een oneven beurt een werker **naar keuze** op het perceelraster kiest en zijn hoed als bank op 1 van je **eigen** onbezette huizen zet. Daarmee activeer je het patroon ervan en genereer je ingrediënten. Neem daarna de werker van het perceel en zet die op de bank. In de volgende beurt heeft je tegenstander geen keuze en moet hij de werker in **dezelfde kleur** op het perceelraster "kiezen" en zijn hoed als bank op 1 van zijn eigen onbezette huizen zetten. Hij genereert ingrediënten, neemt de werker van het perceel en zet die op de bank. Dit gaat zo door totdat de laatste werker van het perceelraster is genomen en op zijn bank is gezet. De fase is dan voorbij.

Voorbeeld: *de speler met de ♡-boerderij kiest de rode werker op perceel (A) en besluit zijn hoed als bank op zijn eigen huis van "Samenwerken"-kaart (1) te zetten. Dit genereert 2 rode druiven (op A) en 1 witte druiven (op B). Hij verplaatst dan de werker van perceel (A) naar de bank. Nu is de speler met de ⬡-boerderij aan de beurt. Hij moet de rode werker op perceel (B) "kiezen". Hij kiest ervoor om zijn hoed op "Alleen zwoegen"-kaart (2) te zetten. Dit geeft 1 witte druiven (op B), 1 melk (op C) en 1 gist of cultuur (op D). Hij verplaatst dan de werker van perceel (B) naar de bank op "Alleen zwoegen"-kaart (2).*



De tweede en derde fase van de herfst zijn gelijk aan die van de lente (*zie blz. 10 en 16*).



Winter

In tegenstelling tot andere seizoenen verschillen de fasen van de eerste winter van die van de tweede winter omdat het spel met de tweede winter eindigt.

Eerste winter:

De **eerste fase** is gelijk aan de eerste fase van de zomer (*zie blz. 16, Rijping*).



In de **tweede fase** komen nieuwe werkers aan:
Op de huisvestingskaarten zijn 2 huizen leeg: 1 aan de ♡-kant en 1 aan de ⬡-kant. Neem de 2 werkers van het kalenderspoor en zet die met hun banken op de 2 lege huizen.



Tweede winter:

De **eerste fase** is gelijk aan de eerste fase van de zomer (*zie blz. 16, Rijping*), maar je kaarten rijpen nu **driemaal** in plaats van tweemaal. Dat betekent dat je van **elke** kaart op je keldervelden 3 ingrediëntstenen moet verwijderen en in de voorraad moet terugdoen.



In de **tweede fase** verkoop je alle resterende kaarten op je keldervelden (*volgens de spelregels op blz. 12 en 13*). De speler met beurtvolgordekaart 1 begint.



De **derde fase** stelt het einde van het spel voor, waarin je bepaalt wie er heeft gewonnen *(zie volgende bladzijde)*.



De kaart "Dichte kelder"

Op 1 van je keldervelden heb je een "Dichte kelder"-kaart. Je mag die op elk moment tijdens je beurt verwijderen en in de doos terugdoen door de verwijderingskosten te betalen. Vanaf dat moment kun je het kelderveld net als alle andere gebruiken. Heb je geen extra veld nodig, laat de kaart dan tot het einde van het spel liggen.



Verwijderingskosten:
Doe 4 ingrediëntstenen naar keuze van je verwerkingsplaatsen in de voorraad terug.
OF
zet je wijn- OF kaassteen 4 stappen op het geldspoor terug. Sla ook nu bezette velden over (het is mogelijk dat je zo met je laatste stap weer op het startveld eindigt). Je mag een steen echter nooit over een rondenpijl terugzetten.

Einde van het spel

Zodra je de fasensteen naar de derde fase van de tweede winter hebt verplaatst, eindigt het spel en volgt de puntentelling.



Puntentelling

Iedere speler noteert zijn scores op een scorevel, dat velden A tot en met K bevat. Ga als volgt te werk:



A en B

Draai alle kaarten onder je "***gouden munt***"-*veld om.*

Tel de *goudwaarden* van de kaaskaarten daar op en noteer het totaal in veld A.

Tel dan de *goud–waarden* van de wijnkaarten daar op en noteer het totaal in veld B.



C en D

Draai alle kaarten onder je "***zilveren munt***"-*veld om.*

Tel de *zilverwaarden* van de kaaskaarten daar op en noteer het totaal in veld C.

Tel dan de *zilverwaarden* van de wijnkaarten daar op en noteer het totaal in veld D.



E en F

Noteer in veld E de waarde van het veld met je kaassteen (*+20 per ingrediëntsteen op het bijbehorende rondenveld*).

Noteer in veld F de waarde van het veld met je wijnsteen (*+20 per ingrediëntsteen op het bijbehorende rondenveld*).



G en H

Verzamel tot slot alle **gourmetparen** die je nu hebt (ongeacht onder welk muntveld die lagen). Voor elk paar tel je 1 munt bij het betreffende product op. Dat betekent dat je het aantal paren per product in velden G en H noteert.



De som van velden A, C, E en G is je eindtotaal voor **kaas** (veld I).
De som van velden B, D, F en H is je eindtotaal voor **wijn** (veld J). De **laagste** van deze twee is je **eindscore**, die je in veld K noteert.
De speler met de hoogste eindscore wint. Bij een gelijke stand wint de speler die voor het andere product de hoogste score heeft. Is het dan nog gelijk, dan wint de speler met beurtvolgordekaart 1.

