＊借金額の決定、スタートプレイヤーの決定

・各プレイヤーはアクションマーカーを1～5個手に握り、一斉に公開しマーカー×7フランのお金を得る。
　握ったマーカー分、借金トラックの対応する数字の場所にアクションマーカーを置く。
・一番多く借金したプレイヤーが、スタートプレイヤーとなる。
　最多借金者が複数いる場合、その中でじゃんけんで決める。

＊フェイズ1：ワイン畑の改良

・スタートプレイヤーから時計回りにアクションを行い、以下1、2をフェイズ終了条件になるまで、繰り返す。

1：ラウンド開始	・ラウンドマーカーを右に1マス進める。一番右にある場合は動かない。
2：アクション	・スタートプレイヤーから時計回りに、「アクション詳細」の1～9のうち1つを選んで行う。 ・全員が1回ずつアクションを行ったら、1へ戻る。

・アクション詳細

アクション	アクション詳細
1：チップを競りにかける	・オークショントラックの競りにかけられていないチップを1枚選び、空いているトラックに置いて価格マスの1～6のいずれかに自分のアクションマーカーを置いて値を付ける。 ・オークショントラックは、プレイ人数の数までしか使用できない。
2：チップを競り上げる	・すでに競りにかけられているチップに付いている値より高い値に自分のアクションマーカーを置く。 ・低い値にあった他プレイヤーのマーカーは持ち主に戻る。
3：チップを競り落とす	・以前に競りにかけたトラックに自分のアクションマーカーが残っている場合、その価格を支払いチップを自分のボードの畑に配置。 ・そのチップに同じ色のワインマーカーを置く。 ・改良チップの場合、次の手番から使用できる。 　畑に空きが無い場合、獲得したチップと置き換え、置き換えたチップは捨て札になる。
4：チップを直接購入	・競りにかけられる前か競りにかけられているチップを、7フラン払って直接購入する。競りにかけられているチップを購入した場合、トラックに置かれたマーカーは持ち主に戻る。 　購入したチップを3と同様に自分の畑に配置する。
5：ワインの需要を上げる	・需要トラックから品種を1つ選び、その価格マーカーを一段階上げる。 ・一番上にマーカーがある場合はそれ以上は上げられない。 ・このアクションで、価格マーカーを下げることはできない。
6：ブドウを収穫する	・1フラン支払い、自分の畑にあるワインマーカー1つを一番左のワイン樽に置く。 **※1：ラウンドマーカーが一番右に無いときは、畑のマーカーを最低1つは残さなければいけない。** **ラウンドマーカーが一番右にあるときにブドウマーカーを全て収穫すると、パスしていない他のプレイヤーがもう1アクションずつ行い、「フェイズ2：年末」になる。**
7：ワインを売却する	・ワイン樽1つにある熟成している(樽の絵にあるブドウの色と同じ場所にある同じ色のワインマーカー)1種を全部売却し、そのマーカーをゲームボードの自分の紋章が入った樽の上に置く。 ・受け取る金額は、「ワインマーカー数×需要マーカーの示す価値」。 その後、売却した品種の需要トラックの価格を、売却数に関わらず1段階下げる。
8：改良チップを使う	・改良チップを使用し、そのチップを裏返す。 　そのチップは、次の年にならないと再度使用できない。 ・1アクションで改良チップは1枚しか使えない。 ＊改良チップには、他のアクション時にそのアクションと併用するものもある。
9：パスする	・手番をパスする。一度パスすると、この年はもうアクションができない。 **※2：1人以外が全員パスすると、残りのプレイヤーがもう1アクション行って「フェイズ2：年末」になる。ラウンドマーカーが一番右になければ、残った人でさらにラウンドを進める。**

・以下のどちらかの条件を満たすと、「**フェイズ：2年末**」に移る(**上記※印**)

※1：ラウンドマーカーが一番右のマスがあり、かつ誰かが自分の畑をのワインマーカーを全て収穫した場合、他のプレイヤーはもう1アクション行い「フェイズ2：年末」に移る。 ・ラウンドマーカーが一番右に無いときは、畑のワインマーカーを最低1つは残さなけらばならない。
※2：ラウンドマーカーが一番右のマスがあり、かつ1人以外の全員がパスした場合、パスしていないのプレイヤーがもう1アクション行い「フェイズ2：年末」に移る。

＊フェイズ2：年末　1～6を順番に進めていく

1：チップの入れ替え		・オークショントラックとその上にあるチップを全て捨て札にし、ストック(ブドウチップと改良チップを混ぜたもの)から「人数×2枚」を新たにオークショントラックの上に配置する。 ・ストックが無くなったら、捨て札を混ぜて新たなストックにする。
2：ワイン祭	ワイン売却の評価	・ゲームボード上の各プレイヤーの樽にあるワインマーカーの数を種類ごとに数える。 ・品種ごとに1位は3名声ポイント、2位は1名声ポイントを獲得し、ワイン祭トラックのマーカーを進める。 　1位が複数人いる場合はその全員が1ポイント、2位はポイント獲得無し。 　2位が複数人いる場合はその全員がポイント獲得無し。 評価の終わったワインマーカーはストックに戻す。
	特別アクション	・名声ポイントの多いプレイヤーから時計回りにアクションを1つ選び行う。 複数同ポイントのプレイヤーがいる場合は、スタートプレイヤーに近いプレイヤーから行う。 ・自分の手番になったらパスするか、まだ選ばれていない特別アクションを1つ選んでアクションを行い名声ポイントを減らし、そのマスに自分のアクションマーカーを置く。 　一度パスすると、その「ワイン祭」ではもうアクションできないが、次の年の「ワイン祭」のために名声ポイントを残しておける。 ・全員がパスするか選べるアクションが無くなるまで行う。 　その後、アクションマーカーを各自に戻す。
3：ワインの熟成		・各自、ワイン樽の右から順に、ワインマーカーを全部1マス右に進める。 　熟成しすぎた(止まっている樽から右にもうそのマーカーの色のブドウがない場合)は、ワインマーカーをストックに戻す。
4：利子		・スタートプレイヤーから順に各自、借金トラックに置かれたマーカーの利子金額(マスのオレンジ部)を利子として支払う。 ・利子を支払うお金が無い場合は、緊急の借金をするために借金トラックの自分のマーカーを好きなだけ右に動かす。 　その際、1マス毎に5フランを受け取り、利子は払わなくてよい。 **※1：誰かが借金トラックの11マス目にマーカーが有り、且つ借金をしなければならない状況になった場合はゲームが終了する。** **　その場合、他のプレイヤーは次の「5：借金」まで行い、最終決算を行う。**
5：借金(A～Cのどれかをスタートプレイヤーから行う)	A：さらに借金をする	・次のラウンドでもっとお金が必要と思うなら、さらに借金できる。 　借金トラックのマーカーを好きなだけ右に進め、1マス毎に7フランを受け取る。 ＊11マス目にマーカーがある場合は、それ以上借金ができない。
	B：借金を返済する	・お金に余裕があると思うなら、借金の返済する。 　借金トラックのマーカーを好きなだけ左に戻し、1マス毎に7フラン支払う。 **※2：誰かが借金を完済(トラックの1マス目からさらに借金を返済)した場合、全員が「5：借金」を終了したらゲームが終了となり、最終決算を行う。**
	C：パスする	・借金も返済もしたくない場合、何もせずにパスする。
6：次の年の準備		・スタートプレイヤーから順に、収穫が終わりワインマーカーの乗っていない自分のブドウチップに、1つずつワインマーカーを乗せる。 　もしワインマーカーが足りなくなった場合、代わりに乗せられなかったマーカー1つに付き1フラン受け取る。
		・使用した改良チップを、全て表に戻す。

＊ゲームの終了条件(**上記※印**)：以下のどちらかを満たした場合、「5：借金」まで行い最終決算に移る。

※1：誰かが借金トラックの11マス目にマーカーが有り、且つ借金をしなければならない状況になった場合。
※2：誰かが借金を完済した場合。

＊最終決算

・畑にあるブドウチップと改良チップの種類、1種毎に5フラン得る。
・樽にあるワインマーカー1個に付き、1フラン得る。
・借金トラックのマス目×7フランを差し引く。

上記決算後、所持金の一番多いプレイヤーが勝者となる。
ただし、「4：利子」で借金が11マス目を越えたプレイヤーは、自動的に最下位になる。
　同額の場合、借金の少ない方が、それも同数なら、畑のチップの数の多い方が勝者となる。