

SPIELANLEITUNG

DAS WEINSPIEL

ENTDECKE SPIELERISCH DIE WELT DER WEINE

Für 2 – 6 Spieler / Spieldauer: ca. 60 Min.

SPIELIDEE

Wer wird Weinkönigin oder Weinkönig? Mit Taktik, Wissen und Glück sammeln Sie im Spielverlauf Rebsortenkarten, Fässer und eine Ländertafel. Wer zuerst eine Ländertafel mit passenden Rebsortenkarten, die Krone und genügend Fässer besitzt, gewinnt das Spiel. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn viele Unwägbarkeiten und Überraschungen werden Ihnen auf Ihrem Weg zum Sieg begegnen ...

Übrigens finden Sie auf den Spielkarten viele Informationen, die für den Spielverlauf nicht relevant sind. Damit können Sie sich mit dem Thema „Wein“ beschäftigen, auch wenn einmal keine Mitspieler für eine Spielrunde zur Verfügung stehen.



SPIELMATERIAL

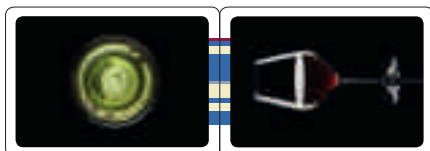
1 Spielplan, 1 Spielfigur (Flasche), 1 Krone, 60 Fässer, 1 Würfel

10 Ländertafeln: Jede Ländertafel steht für eine Weinbau-region. Hinweis: Auf den Ländertafeln sind nicht immer alle, sondern nur die wichtigsten Anbauggebiete eingezeichnet.



80 Rebsortenkarten: Zu jeder Ländertafel gibt es 8 Rebsorten-karten mit den für diese Region typischen Rebsorten – erkennbar an den korrespondierenden Nummern auf Ländertafel und Rebsortenkarte.

10 Ereigniskarten: Im Stapel mit den Rebsortenkarten verstecken sich 10 Ereigniskarten, die dem Spielverlauf überraschende Wendungen geben können.



Je 50 Bild- und Textkarten: Zu jeder Bildkarte gibt es eine passende Textkarte. Sie erkennen, ob die Karten zueinander passen, wenn Sie die Strichcodes am unteren Rand der Karten aneinanderlegen.



100 Fragekarten: Auf den Fragekarten stehen je zwei oder drei Fragen aus der Welt des Weins.

Glossar: In dieser Beilage finden Sie Erläuterungen zu den Fachbegriffen, die auf den unterschiedlichen Spielkarten vorkommen.

VORBEREITUNG

1. Spielplan in die Mitte des Tisches legen, Spielfigur auf dem Startfeld (Symbol Joker) und ein Fass auf einem beliebigen Ausschnitt des Aromakreises platzieren (eine Erläuterung zum Aromakreis finden Sie in der Beilage Glossar).
2. Es gibt 4 Kartenarten: Rebsorten-, Frage-, Text- und Bildkarten. Jede Kartenart mischen und verdeckt auf die auf dem Spielplan dafür vorgesehenen Felder legen.
3. Jeder Spieler erhält 3 Textkarten und 2 Rebsortenkarten (Rebsortenkarten verdeckt halten). Befinden sich unter den verteilten Rebsortenkarten Ereigniskarten, werden diese wieder zurück in den Stapel mit Rebsortenkarten gemischt. Der betroffene Spieler zieht sich eine neue Rebsortenkarte.
4. 6 Bildkarten offen auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan legen.
5. Ländertafeln mischen und jedem Spieler verdeckt eine Tafel geben, die dann jeder Spieler offen vor sich hinlegt. Die restlichen Ländertafeln neben den Spielplan legen (siehe auch die auf Seite 4 beschriebene Variante).
6. Jeder Spieler nimmt sich 3 Fässer. Restliche Fässer in der Spielschachtel lassen (dient als „Bank“).
7. Krone auf eine freie Stelle auf oder neben dem Spielplan platzieren.

ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst zu seiner Ländertafel **mindestens 3 passende Rebsortenkarten, 6 Fässer und die Krone** besitzt, beendet das Spiel und ist der Gewinner. Rebsorten passen zur Ländertafel, wenn die Nummern auf der Ländertafel und der Rebsortenkarte korrespondieren.

SPIELBEGINN

Der beginnende Spieler würfelt, zieht die Spielfigur gemäß der gewürfelten Punktzahl oder des gewürfelten Symbols (immer im Uhrzeigersinn) und führt die Aktion aus, die das Spielfeld, auf dem er landet, vorgibt. Alle Spieler ziehen mit der gleichen Spielfigur.

WÜRFELN UND ZIEHEN



Würfelt ein Spieler eine Zahl zwischen 1 und 4, zieht er gemäß der gewürfelten Zahl.



Würfelt er den Stern, hat er die freie Wahl, zwischen 1 und 5 Feldern vorwärtszuziehen.



Kommt das Krönensymbol, nimmt sich der Spieler die Krone und darf noch einmal würfeln. Zuvor darf er eine Rebsortenkarte von einem Mitspieler seiner Wahl nehmen (verdeckt gezogen). Die Krone verbleibt solange beim Spieler, bis ein anderer Spieler das Krönensymbol würfelt oder auf das Jokerfeld zieht.

BEDEUTUNG DER SPIELFELDER

Die Bedeutung der einzelnen Felder ist auf der gegenüberliegenden Seite beschrieben und in Kurzform auf der Rückseite der Ländertafeln. Fangen Sie einfach an zu spielen und erschließen Sie sich die Bedeutung der Felder im Spielverlauf. Beachten Sie auch die Hinweise „Was passiert, wenn ...“ auf der übernächsten Seite.

ACHTUNG: Halten Sie Ihre Rebsortenkarten, die Sie auf der Hand haben, immer verdeckt. So lassen Sie Ihre Mitspieler im Ungewissen, wie nah Sie dem Spielziel schon sind.

BEDEUTUNG DER SPIELFELDER



Länderfeld: Spieler kann, muss aber nicht seine Ländertafel gegen eine noch nicht vergebene andere **Ländertafel austauschen**. Jeder Spieler darf immer nur eine Ländertafel besitzen.



Rebsortenfeld: Spieler darf **Rebsortenkarte vom Stapel** nehmen. Im Rebsortenkartestapel lauern aber ein paar **Ereigniskarten**. Ein Spieler, der eine Ereigniskarte zieht, muss die geforderte Aktion sofort ausführen. Die Karte wird anschließend aus dem Spiel genommen.



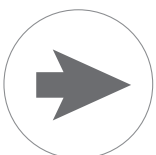
Fragefeld: Rechter Mitspieler zieht eine Fragekarte. Der Spieler gibt an, ob er die erste, zweite (oder ggf. dritte) Frage beantworten möchte. Beantwortet er die Frage richtig, darf er sich **von einem beliebigen Mitspieler eine Rebsortenkarte (verdeckt gezogen) oder 2 Fässer** nehmen. Kann er die Frage nicht beantworten, muss er **1 Fass an die Bank** zahlen. Karte anschließend unter den Stapel legen.



Bildkartenfeld: Alle Spieler prüfen, ob sie eine Textkarte besitzen, die zu einer der offen liegenden Bildkarten passt. Der Spieler, der glaubt, eine passende Textkarte zu haben, liest sie laut vor und zeigt den Mitspielern, zu welcher Bildkarte sie passt (legen Sie die Strichcodes am unteren Rand der Bild- und Textkarte aneinander und Sie erkennen, ob die Karten zueinander passen). Haben mehrere Spieler vermeintlich passende Textkarten, wird im Uhrzeigersinn vorgelesen. Wer richtig liegt, darf eine **Rebsortenkarte vom Stapel** nehmen. Passen die Kartenpaare nicht zueinander, muss der jeweilige Spieler **1 Fass an die Bank** geben.

Passende Text-/Bildkartenpaare kommen zurück unter den entsprechenden Stapel. Spieler, die eine Textkarte ausgespielt haben, ziehen sich eine neue Textkarte und legen eine neue Bildkarte vom Stapel auf das freie Feld auf dem Spielplan. Die neue Textkarte darf erst ausgespielt werden, wenn die Spielfigur auf das nächste Bildkartenfeld kommt.

Hat kein Spieler eine passende Textkarte, werden die 6 offenen Bildkarten unter den Bildkartestapel gelegt und komplett gegen 6 neue Karten vom Stapel ausgetauscht.



Aromafeld: Fass auf dem Aromakreis im Uhrzeigersinn einen Ausschnitt weiter ziehen. Dieser Ausschnitt des Kreises ist relevant für diese Runde. Alle Spieler, die passende Rebsortenkarten besitzen, dürfen sich **1 Fass pro passender Karte** nehmen. Eine Karte passt dann, wenn eine Aromabezeichnung auf dem Ausschnitt auf der eigenen Rebsortenkarte vorkommt. Der Spieler muss seinen Mitspielern die passende Karte zeigen!



Fassfeld: Spieler bekommt **1 Fass für jede Rebsortenkarte**, die er besitzt. Außerdem darf er eine seiner **Textkarten** gegen eine neue Karte vom Stapel **austauschen**.



Start- / Jokerfeld: Spieler bekommt die Krone und darf die Karten eines Mitspielers seiner Wahl einsehen. **Von diesem Mitspieler darf er gezielt eine Rebsortenkarte oder 2 Fässer nehmen**. Er gibt die Krone weiter, sobald ein Mitspieler auf das Jokerfeld kommt oder das Kronensymbol würfelt.

WAS PASSIERT, WENN ...

... Sie auf das Rebsortenfeld kommen und keine Rebsortenkarten mehr auf dem Stapel sind? Sie können von einem Mitspieler Ihrer Wahl eine Rebsortenkarte nehmen (verdeckt ziehen).

... keine Fässer mehr in der Bank sind? Sie können eine Rebsortenkarte, die sich in Ihrem Besitz befindet, zum Tausch gegen Fässer anbieten. Sie zeigen den Mitspielern aber nicht, welche Rebsortenkarte Sie abgeben wollen, sondern bieten die Karte verdeckt an. Ist kein Mitspieler zum Tausch bereit, müssen Sie versuchen, bei den nächsten Zügen auf Felder zu kommen, bei denen Sie Mitspielern Fässer abnehmen können (Joker- und Fragefeld).

... der Spieler keine Fässer mehr besitzt, aber für eine Aktion Fässer bezahlen muss? Er muss sich stattdessen von einer seiner Rebsortenkarten oder von seiner Ländertafel trennen. Eine neue Ländertafel kann er erwerben, wenn er wieder auf das Ländertafelfeld kommt.

VARIANTE

Sie spielen nicht mit allen Ländertafeln, sondern mit einer Auswahl, z.B. nur mit den europäischen Ländern. Dazu sortieren Sie die anderen Ländertafeln und die dazugehörigen Rebsortenkarten aus. Es müssen aber immer so viele Ländertafeln im Spiel sein, wie Spieler an der Spielrunde teilnehmen.

IMPRESSUM/BILDNACHWEIS

Idee: Guido Walter

Spieleautor: Gerhard Grubbe

Texte: Guido Walter / Ina Metzger

Texte Bild-Text-Karten Kunst: Florian Heine

Kartografie: Astrid Fischer-Leitl

© 2011 Grubbe Media GmbH, München

Bildnachweis:

Bildkarten Wein & Kunst: Griechische Vase: Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig Inv. Kä 420,

Foto: Andreas Voegelin / Tacuinum Sanitatis in Medicina, Österreichische

Nationalbibliothek / alle anderen Kunstmotive: Artothek / dpa

Bildkarten Wein & Zubehör, Wein & Aromen: Anja Prestel

Bildkarten Wein & Speisen: Stockfood

Bilder Spielschachtel / Spielplan / Spielkarten: iStockphoto / Anja Prestel