

Das Spielende

Sind alle Kästchen *eines* Spielers auf dem Wertungsblock ausgefüllt, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Alle folgenden Spieler bis zum Startspieler haben jetzt noch einmal die Chance,

ibr Punktekonto zu verbessern. Dann endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten ist Weinkönig des Abends.



Ihr persönliches Weinspiel

Wenn sie eine Partie WELT DER WEINE planen und dazu Gäste einladen, stellen Sie vermutlich ein oder zwei gute Flaschen Wein auf den Tisch. Achten Sie darauf, dass die Weine die richtige Temperatur haben: Gehaltvolle Rote sollten Sie

vorher dekantieren, Weiße sollten nicht zu kühl sein, damit die Aromen sich besser präsentieren. Stellen Sie Baguette, Käse und Oliven auf den Tisch und genießen Sie!

Ihre persönlichen Fragen

Bieten Sie verschiedene Weine an, die während der Partie WELT DER WEINE getrunken werden. Denken Sie sich für jeden Ihrer Gäste eine Frage aus, die Sie am Schluss Ihrer Spielerunde stellen.

Jetzt hat jeder noch die Möglichkeit, drei zusätzliche Punkte zu gewinnen. Für die Zusatzfragen gibt es keine Minuspunkte.

Wir schlagen Fragen zu folgenden Themen vor:

- Weinart
- Herkunftsland des Weines
- Anbaugebiet
- Rebsorte
- Jahrgang
- Lagerung

Als Anerkennung für seine Vorbereitung bekommt der Gastgeber drei Punkte, ohne dass er sein Wissen unter Beweis stellen muss.

Die Verkostung

Verpacken Sie einen Rotwein, einen Weißwein und einen Rosé so, dass Farbe und Etikett nicht mehr sichtbar sind, z. B. in Alufolie oder Geschenkpapier. Stellen sie drei identische Probiergläser bereit. Verbinden Sie dem Mitspieler am Zug die Augen. Lassen Sie ihn dann 5-mal kosten. Jeder Wein muss dabei natürlich mindestens einmal kredenzt werden. Vergessen Sie das

Weißbrot nicht! Der Spieler muss anschließend sagen, ob es sich um einen roten, weißen oder Rosé-Wein handelt. Für jeden richtig genannten Wein erhält der Spieler einen Punkt.

Tipp des Verlags: Führen Sie nicht beide Weinproben an einem Spieleabend durch. Es könnte zu unangenehmen Begleiterscheinungen führen.

Für die fachliche Beratung danken wir Jürgen Zichnowitz, Redakteur der Magazine „Der Feinschmecker“ / „Weingourmet“.

...in vino veritas

WELT DER WEINE

Für 2 - 6 Spieler ab 18 Jahren

Inhalt



- 1 Spielplan**
- 6 Weinfläschchen**
- 900 Fragen und Antworten**
- 1 Würfel**
- 1 Wertungsblock**

Die Spielidee

Bei diesem Quizspiel erfahren Sie alles, was Sie schon immer zum Thema Wein wissen wollten. Der Würfel entscheidet, zu welchem Land Sie eine Frage beantworten müssen. Sie entscheiden, ob Ihnen eine leichte, mittlere oder schwierige Frage gestellt wird!

Möchten Sie aber Ihr eigenes und ganz persönliches Weinspiel spielen, holen Sie ein paar gute Flaschen Wein aus dem Keller und folgen Sie den Vorschlägen am Ende dieser Anleitung.



Die Spielvorbereitung

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler erhält ein Weinfläschchen und stellt es auf das Startfeld. Die Spielkarten werden nach den einzelnen Ländern sortiert und in 5 Stapeln verdeckt neben den Spielplan gelegt. Der Würfel wird bereitgelegt.





Das Spiel

Es wird reihum gespielt. Der Gastgeber ist Startspieler. Er würfelt und zieht sein Weinfläschchen entsprechend viele Felder weit im Uhrzeigersinn.



1)

Landet ein Spieler mit seinem Weinfläschchen auf einem **Länderfeld**, muss er eine Frage des entsprechenden Kartenstapels beantworten. Ein Mitspieler **seiner Wahl** nimmt die oberste Karte des Stapels. Dann gibt der Spieler, der die Frage beantworten muss, seinen gewünschten

Schwierigkeitsgrad an, indem er eine Zahl zwischen 1 (leicht) und 3 (schwierig) nennt. Auf jeder Karte befinden sich drei Fragen, die unterschiedlich schwierig sind und deren richtige Antworten unterschiedlich hoch bewertet werden.

Die Länderfelder



Deutschland
Österreich
Schweiz

Frankreich

Italien

Spanien

Übersee
(verschiedene
Länder wie USA, Chile,
Südafrika usw.)

Hat sich der Spieler am Zug für eine Zahl entschieden, wird ihm die entsprechende Frage vorgelesen. Die Fragen 1 und 2 werden mit den dazugehörigen Antworten vorgelesen. Der Gefragte muss sich dann für eine der Antworten entscheiden. **Die richtige Antwort ist immer rot markiert.** Bei Frage 3 wird die Antwort natürlich **nicht** vorgelesen. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Er beantwortet die Frage

Stimmt die Antwort, werden auf dem Wertungsblock die entsprechenden Punkte notiert: einen Punkt gibt es für eine leichte Frage, zwei Punkte für eine mittlere und drei Punkte für eine schwierige Frage. Im Laufe des Spiels werden die Punkte addiert, so dass auf dem Wertungsblock immer der aktuelle Punktestand aller Spieler zu sehen ist. Ist die Antwort falsch, werden die Punkte als Minuspunkte notiert. Es kann also durchaus sein, dass der aktuelle Punktestand eines Spielers negativ ist.

b) Er möchte die Frage weitergeben

Ist sich der Spieler am Zug nicht sicher, wie die richtige Antwort lautet, kann er einen Mitspieler bitten, ihm zu helfen. Möchte ihm niemand helfen, muss er die Aufgabe alleine lösen. Erklären sich mehrere Spieler dazu bereit, darf er einen auswählen. Stimmt die Antwort, erhalten **beide** Spieler die volle Punktzahl gutgeschrieben. Ist die Antwort aber falsch, wird **beiden** Spielern die volle Punktzahl abgezogen. Diese Möglichkeit entfällt natürlich im Spiel zu zweit.

2)

Landet ein Spieler mit seinem Weinfläschchen auf einem **Schlossfeld**, darf er wählen, aus welchem Stapel ihm eine Frage gestellt wird. Er kann die Frage selbst beantworten oder weitergeben (vgl. 1a und 1b).



3)

Landet ein Spieler mit seinem Weinfläschchen auf einem **Weinglasfeld**, stellt er seinen Mitspielern gegenüber folgende Behauptung auf: „Ihr könnt die von mir gestellte Frage **nicht** richtig beantworten!“ Dann nimmt er selbst die oberste Karte von einem Stapel seiner Wahl, wählt eine Frage und liest sie laut vor. Seine Mitspieler dürfen sich beraten. Ein Spieler nennt die Antwort, auf die sich



die Gruppe geeinigt hat. Stimmt die Antwort, erhält der Fragesteller die entsprechenden Minuspunkte. Stimmt die Antwort aber nicht, erhält der Fragesteller die entsprechenden Pluspunkte. Seine Mitspieler erhalten weder Plus- noch Minuspunkte. Da es für den Fragesteller riskanter ist, eine leichte Frage zu stellen als eine schwierige, ist in diesem Fall die Punktevergabe gerade umgekehrt. Für die leichte Frage gibt es drei Punkte, für die mittlere zwei und für die schwierige einen Punkt.

4)

Landet ein Spieler mit seinem Weinfläschchen auf einem von einem oder mehreren Mitspielern **besetzten Länder- oder Schlossfeld**, gelten zunächst die oben beschriebenen Regeln für Länder- und Schlossfelder. Erhält der Spieler aber eine Frage, von der er glaubt, dass er sie nicht beantworten kann, darf er die Frage weitergeben. Er bestimmt einen **Mitspieler, der sich ebenfalls**

auf diesem Feld befindet. Dieser **muss** die Frage beantworten. Beantwortet dieser Spieler die Frage richtig, erhält er die entsprechenden Punkte gutgeschrieben, beantwortet er sie falsch, erhält er die entsprechenden Minuspunkte. Der Spieler, der eigentlich an der Reihe war, erhält in diesem Fall weder Plus- noch Minuspunkte.

5)

Landet ein Spieler mit seinem Weinfläschchen auf einem von einem oder mehreren Mitspielern **besetzten Weinglasfeld**, wird wie unter 3) beschrieben

gespielt. Hier spielt es keine Rolle, dass das Feld bereits besetzt ist.

Wurde eine Frage richtig oder falsch beantwortet und sind die Punkte notiert, ist der nächste Spieler an der Reihe.

