

De Wijnproef® Spelregels

INLEIDING

De **Wijnproef** is een spel voor twee tot en met vijf spelers met ruim 1000 vragen en opdrachten over wijn. Het laat u spelenderwijs kennismaken met vele facetten van de boeiende wereld van de wijn. Maar niet alleen uw wijnkennis, ook uw strategisch inzicht wordt in dit vraag- en antwoordspel danig op de proef gesteld.

INHOUD VAN DE DOOS

- 101 Quizkaarten
 - 20 Wijnproeverkaarten
 - 23 Bacchuskaarten
 - 2 Tableaus met 105 druiven* en 5 Wijnwijzerkaarten*
 - 5 Wijnflesjes
 - 2 Dobbelsstenen
 - 1 Spelbord
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen drie druiven van elk van de vijf kleuren te veroveren, om vervolgens precies op veld 69 uit te komen. Degene die hierin als eerste slaagt, mag zich **Dé Wijnproever** noemen.

VOORBEREIDING

Plaats de stapels van vijf verschillende gekleurde kaarten (elk met twintig Quizkaarten en vier Wijnproeverkaarten) naast het spelbord. Leg daarnaast het stapeltje Bacchuskaarten met de opdrachten omhoog. Iedere speler neemt een Wijnwijzerkaartje met de vijf vragen-categorieën voor zich. Elke speler kiest ook een kleurwijnflesje en plaatst dit op het startveld (afgebeeld door de vijf wijnflesjes). Gebruik voor het spel twee dobbelsstenen en de volgende aantallen druiven:

- bij 5 spelers: 100 druiven (van elke kleur 20)
- bij 4 spelers: 80 druiven (van elke kleur 16)
- bij 3 spelers: 60 druiven (van elke kleur 12)

*) N.B. Druk voortgaand aan de eerste keer spelen de druiven en de Wijnwijzerkaarten uit de tableaus. De 105 druiven en de vijf Wijnproeverkaarten kunnen na afloop van het spel in de vakken onder de Quiz- en Bacchuskaarten worden bewaard. Als de lege tableaus onder het interieur op de bodem van de doos worden gelegd, dan wordt de doos bij het opbergen van het bord mooi gevuld.

De Quizkaarten corresponderen met de volgende categorieën (zie Wijnwijzerkaart):

- Vuurrood : WIJN WEETJES
- Lentelia : WIJN FRANKRIJK
- Oceaanblauw : WIJN & SPIJS
- Goudgeel : WIJN PRODUCTIE
- Grachtgroen : WIJN WERELD

DE VELDEN

Het spelbord kent de volgende velden:

- Vuurrood met karaf
 - Lentelia met château
 - Oceaanblauw met glas
 - Goudgeel met vaten
 - Grachtgroen met fles
 - Chocoladebruin
- Quizkaart of Wijnproeverkaart
- Bacchuskaart met spelopdrachten
- Een druiventros (in plaats van de velden 17, 39, 56) met resp. twaalf, zes of drie vakken met Romeinse cijfers
 - Ronde Champagnevelden
 - Finishveld 69

QUIZKAARTEN

De speler die het hoogste aantal ogen gooit begint, en gooit nogmaals met twee dobbelsstenen. Hij zet zijn wijnfles het gegooid aantal ogen vooruit en begint bij veld 1 te tellen.

Let op! Gedurende het spel bepaalt de speler per beurt of hij vooruit of achteruit gaat. Richtingsverandering tijdens de beurt is niet toegestaan. Evenals buiten het speelveld komen! De speler kan terecht komen op een veld met de volgende kleuren: vuurrood, lentelia, oceaanblauw, goudgeel of grachtgroen. Dit zijn de vraag- en antwoordvelden. De speler gooit nogmaals, maar nu met één dobbelsteen, om te bepalen welke vraag van de kaart er gesteld wordt; 1 oog is een vraag in de categorie juist/onjuist; 2 en 3 ogen is een meerkeuzevraag; 4 en 5 is een open vraag. Telkens als de speler 6 gooit, ontvangt hij een gratis druif in de kleur van het veld, en mag nogmaals met één dobbelsteen werpen om de soort vraag te bepalen op de uitgenomen vraag- en antwoordkaart. De speler links van degene wiens beurt het is leest nu de met de dobbelsteenogen corresponderende vraag van de achterzijde van de kaart voor. Bij een juist antwoord verdient degene die aan de beurt is een druif in de corresponderende kleur, waarmee zijn beurt eindigt. Is het antwoord

fout, dan ontvangt de speler geen druif en is de volgende speler aan de beurt (met de wijzers van de klok mee). Na elke vraag (goed of fout beantwoord!) plaatst men de desbetreffende Quizkaart onder de stapel terug. De bedoeling is dat een speler door het slim kiezen van de velden (na de worp met twee dobbelsstenen) vijf maal drie gelijk gekleurde druiven verzamelt. Een speler mag van elke kleur maximaal vijf druiven vergaren. Bezit hij die al, en landt hij op een veld met dezelfde kleur, dan eindigt zijn beurt en kan hij geen extra druif in die kleur verdienen.

De spelregels schrijven niet voor hoe nauwkeurig de antwoorden moeten zijn. Dit bepaalt men onderling.

WIJNPROEVEKAARTEN

Tussen de Quizkaarten zit ook een aantal Wijnproeverkaarten. Als een medespeler er daar een van trekt, dan mag de aan de beurt zijnde speler deze kaart, die de functie van een joker heeft, behouden. Er wordt ook direct een volgende kaart getrokken om een vraag te kunnen beantwoorden. De Wijnproeverkaart kan verderop in het spel gebruikt worden om van een andere speler een vraag af te pakken - waarbij ook zonder dat de speler met de Wijnproeverkaart het antwoord weet de bijbehorende druif wordt verdiend. Dit uitspelen van een Wijnproeverkaart kan op elk moment tijdens het spel gebeuren. De aan de beurt zijnde speler mag dan geen vraag meer beantwoorden en krijgt ook geen druif (behalve als hij 6 heeft gegooid!). Zijn beurt eindigt meteen. Wie een druif heeft gekregen levert de Wijnproeverkaart in; deze wordt onder de stapel met de desbetreffende kleur geplaatst.

BACCHUSKAARTEN

Wanneer de speler op een chocoladebruin veld komt, moet hij de bovenste Bacchuskaart trekken. De Bacchuskaarten bevatten verschillende opdrachten die de spelers dienen uit te voeren tijdens hun beurt. Nadat de opdracht is uitgevoerd eindigt de beurt en wordt de kaart onder de stapel teruggeplaatst. Ook voor de opdrachten op de Bacchuskaarten geldt dat een speler maximaal vijf druiven per kleur mag bezitten.

DRIUVENTROS

De druiventros bestaat uit druiven met in Romeinse cijfers opgedeelde velden, verdeeld over de drie eerste speel-

banen. Deze druifvelden vervangen de nummervelden 17, 39 en 56. Als een speler op het deel van de druiventros komt dat in zijn baan ligt, moet hij doortellen over de druiven. Let op! Op iedere druif mag slechts één wijnfles staan. Als een druifvak bezet is, moet de speler de andere kant op gaan. Zijn beide druifvakken bezet, dan blijft de speler gewoon op zijn plaats staan.

De druiventros biedt de kans om van baan te wisselen. Als een speler ergens op de druiventros staat en in zijn beurt *dubbel* gooit dan mag hij één baan naar buiten of naar binnen opschuiven.

Voorbeeld: de speler staat op een van de twaalf druifvakken in de eerste baan en gooit dubbel 2. Er zijn nu twee opties:

1. Hij vervolgt gewoon zijn weg over de druiven van de eerste baan en eventueel verder via de gewone velden.
2. Hij springt naar de middelste baan en mag van daaruit meteen nog drie gewone velden verder zetten in de richting van veld 38 of in de richting van veld 40. Hij landt dan óf op veld 36 óf op veld 42. In dit geval telt het trosdeel dus als één enkel veld.

CHAMPAGNEVELDEN

Komt een speler op een rond Champagneveld dan mag hij een categorie Quizkaart naar keuze nemen. Op deze velden mag echter maar één speler tegelijkertijd staan. Komt een andere speler met zijn fles op zo'n veld, dan wordt de reeds aanwezige fles eraf gegooid. Als een speler van een Champagneveld wordt gegooid, moet hij in een volgende beurt weer bij het startpunt (de vijf wijnflesjes) beginnen. Staan op een Champagneveld is dus riskant...

VELD 69

Wie tijdens het spelen op veld 69 komt, ontvangt twee druiven naar keuze.

EINDE SPEL

Heeft iemand van elke kleur drie druiven (vier of maximaal vijf mag ook) verzameld, dan dient hij zo snel mogelijk precies op eindveld 69 te finishen. Hij hoeft geen vragen meer te beantwoorden of opdrachten uit te voeren, maar mag elke beurt slechts met één dobbelsteen gooien en uitsluitend vóóruit bewegen. De druiventros

dient nu alleen als vertrager (dus doortellen over de druiven). Op de Champagnevelden blijft nog steeds het gewone bestaan om er door een medespeler afgegooid te worden. Gooit de speler op het einde te hoge ogen, dan dient er vanaf veld 69 teruggeteld te worden om bij de volgende beurt weer richting eindpunt te gaan.

EENVOUDIGE SPELVARIANT

Wie niets van wijn weet of wenst te weten, kan ervoor kiezen **De Wijnproof** te spelen zonder gebruik te maken van de Quizkaarten. Ook voor kinderen is deze variant uitermate geschikt.

Elke speler krijgt een wijnfles en 20 druiven. Voor het begin zet elke speler vijf druiven in de pot (dit is vak 69). Speel met één dobbelsteen. Er mag alleen voorruit geteld worden.

- Wie op een rond Champagneveld komt, moet een druif in de pot doen. Op dit veld loopt de speler het risico er door een medespeler afgegooid te worden.
- Wie op een chocoladebruin Bacchusveld komt, trekt een Bacchuskaart en voert de opdracht uit. Verwijder de bacchuskaarten die op quizkaarten van toepassing zijn.
- Wie op druivenveld 17 komt, krijgt een zesde van de pot uitgekeerd.
- Wie op druivenveld 39 komt, krijgt een derde van de pot uitgekeerd.
- Wie op druivenveld 56 komt, krijgt de helft van de pot uitgekeerd.
- Wie op druiventros bestaat nu dus uit drie gewone velden.
- **Let op!** De druiventros bestaat nu dus uit drie gewone velden.
- Wie op een oceanblauw veld met een glas komt, krijgt een druif uit de pot.
- Wie op een goudgeel veld met vaten komt, moet drie druiven aan de pot betalen.

Wie geen druiven meer heeft, is uit het spel. Als een speler precies op veld 69 komt, is het spel afgelopen. Deze speler wint de pot.

De speler met de meeste druiven wint het spel.

NOVA
GALTA

Het auteursrecht van de vragen die in **De Wijnproof**® gebruikt worden berust bij Nova Cafa BV, tevens eigenaar van het handelsmerk **De Wijnproof**®. Geproduceerd in Nederland.

Een lekker spel

Als wijnschrijver ontspan ik me graag met een spel. Langzamerhand weet ik ook aan welke criteria een goed spel moet voldoen: interactie tussen de spelers, een gedegen spelsysteem, een heldere handleiding, een verzorgde uitvoering en vooral een thema dat blijft boeien.

Dat thema is in dit geval wijn – en iets boeienders valt haast niet te verzinnen. Denk maar aan die talrijke gebieden, dorpen, wijngaarden, druiven, smaken, namen, technieken, verschijningsvormen en historische aspecten. Wijn is synoniem met variatie. Er valt dan ook ongelooflijk veel over te weten. En, net als bij de schilderkunst, architectuur of muziek: hoe meer je weet, des te meer je geniet.

Wie **De Wijnproof** speelt kan zijn of haar kennis spelen, derwijs verrijken of testen. Een team van wijn- en spel-deskundigen heeft ervoor gezorgd dat alle facetten van dit spel de kwaliteitsroets kunnen doorstaan. Voorts zijn de 1000 wagen en opdrachten zodanig gekozen dat zowel gevorderde als beginnende wijnliefhebbers met plezier zullen meedoen. Bovendien kan slim plaatsen van de pion een rol spelen bij de einduitslag. **De Wijnproof** is niet alleen een proeve van bekwaamheid, maar ook een echt gezelschapspel. Ik heb er zelf met veel genoegen aan meegewerkt en ben, als iemand die houdt van zowel wijn als spellen, zeer tevreden over het resultaat.

Als je een goede wijn proeft, doet de eerste slok onmiddellijk verlangen naar de tweede. Iets dergelijks gebeurt bij een goed spel. Want als een goed spel is afgelopen, wil je het meestal nog eens spelen. Ik hoop dat u dit vakkzult ervaren bij **De Wijnproof**. En dat u het net als ik een lekker spel zult vinden.



Hubrecht Duijker