

wein8 – Das Weinquiz für Weingeniesser und das erste Open-Source-Kartenspiel der Welt - www.wein8.ch

Einleitung

Dieses Spiel ist weltweit einzigartig, denn Sie können es ganz normal spielen und auch online in einem Wiki verändern. Beginnen Sie einfach einmal mit dem Spielen. Wenn Sie dann Lust auf mehr bekommen, lesen Sie den Abschnitt: *So verändern Sie dieses Open-Source-Spiel.*

Ziel des Spiels	Alle Weinkarten ablegen ohne beim Bluffen erappt zu werden
Anzahl Spieler	2-8
Alter	18+ oder in Begleitung der Eltern

Spielüberblick

Auf jeder wein8-Karte finden Sie eine Frage oder Aussage zur Weingeschichte. Auf der Rückseite steht die dazugehörige Jahreszahl des Ereignisses. Um zu gewinnen, müssen Sie Ihre Karten loswerden, indem Sie diese in der Weingeschichte zeitlich richtig einordnen. Dabei darf natürlich nur die Frage angeschaut werden, die Seite mit der Lösung bleibt verdeckt. Es wird geblufft, behauptet und gelogen, um zu verhindern, dass der nachfolgende Spieler einen Fehler in der Reihenfolge entdeckt. Bezweifelt jemand die Reihenfolge, werden die Karten auf die Seite mit der Jahreszahl gedreht. Je nach Ergebnis werden dem Zweifler oder dem vorhergehenden Spieler Strafkarten verteilt. Ziel ist es, alle seine Karten loszuwerden, seine Wein-Kenntnisse der Welt mitzuteilen, und Zeit mit Freunden und Wein zu genießen.

Spielvorbereitung (siehe Bild)

- Alle Karten werden gemischt und zu einem Lager-Stapel aufeinandergelegt. Die blauen Seiten mit den Ereignissen zeigen nach oben.
- Die oberste Karte vom Lager-Stapel wird auf den Tisch gelegt. Es ist die Eröffnungskarte.
- Jeder Spieler erhält 8 Weinkarten, die er alle auf einen persönlichen Stapel vor sich, mit der blauen Seite nach oben, auf den Tisch legt. Die roten Karten-Unterseiten dürfen nicht angeschaut werden.

Spielprinzip

Die Karten werden reihum in den richtigen Zeitablauf eingeordnet und dabei unter, über oder zwischen die bereits gelegten Karten platziert. Diese Reihenfolge von Karten nennt sich die Zeitachse. Auf der Zeitachse sind unten die früher aufgetretenen Ereignisse, weiter oben finden sich die neueren Ereignisse (siehe Bild).

So wird gespielt

1. Spielverlauf
 - a. Der Weinjüngste Spieler beginnt.
 - b. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler macht einen Zug mit dem Ziel, seine oberste Stapelkarte in die richtige zeitliche Reihenfolge auf der Zeitachse einzuordnen.
 - c. Gewonnen hat derjenige, der zuerst keine Karten mehr übrig hat, oder wer nach einer vereinbarten Zeit (z.B. nach 30 Minuten) die wenigsten Karten besitzt.
2. So sieht ein Zug aus
 - a. Der Spieler an der Reihe **darf** vor seinem Zug die bestehende Reihenfolge anzweifeln (siehe *Anzweifeln einer Zeitachse*).
 - b. Kann ein Spieler seine Karte nicht auf der Zeitachse einordnen, **darf** er eine zweite Zeitachse gründen (siehe *Gründen einer neuen Zeitachse*).
 - c. Der Spieler nimmt seine oberste Karte vom persönlichen Stapel und liest die Frage laut vor. Dann legt er sie (mit der blauen Frageseite sichtbar) unter, über oder zwischen die bereits auf dem Tisch liegenden Karten. Bei zwei Zeitachsen darf er die Zeitachse wählen (siehe *Gründen einer neuen Zeitachse*).
 - d. Die anderen Mitspieler dürfen ihn jederzeit mit Weisheiten beraten, verunsichern oder auch zu Fehlern verführen.
 - e. Der nächste Weinkenner im Uhrzeigersinn fährt fort.
3. Anzweifeln einer Zeitachse
 - a. Nur der Spieler an der Reihe darf die bereits liegende Zeitachse anzweifeln. Er muss es vor dem Legen seiner Karte tun. Existieren zwei Zeitachsen, muss er sich für eine entscheiden. Er kann nur eine Zeitachse anzweifeln.

- b. Zweifelt er an der zeitlichen Reihenfolge, sagt er: „In Vino Veritas“ oder eine andere tiefsinnige Weisheit, und dreht die Karten dieser Zeitachse auf die rote Seite.
 - i. Ist die Reihenfolge richtig, erhält der Zweifler **zwei Strafkarten**, die er unter seinen persönlichen Stapel legt.
 - ii. Ist die zeitliche Abfolge fehlerhaft, erhält der vorherige Spieler **zwei Strafkarten** für das Nicht-Bemerken eines Fehlers. Auch wenn jemand anders die Karte falsch gelegt hat, trägt der vorherige Spieler die Verantwortung.
 - c. Die Karten dieser aufgedeckten Zeitachse werden abgeräumt und zur Seite gelegt.
 - d. Hat es jetzt immer noch eine Zeitachse auf dem Tisch, wird mit dieser wie gewohnt weiter gespielt.
 - e. Wenn es nur eine Zeitachse hatte, gibt es jetzt keine Karten mehr auf dem Tisch. Dann wird eine neue Karte vom Lager-Stapel auf den Tisch gelegt und so eine frische Zeitachse eröffnet.
 - f. Das Spiel fährt mit dem Spieler fort, der die Zeitachse angezweifelt hat. Es wird niemals ein Spieler übersprungen.
4. Gründen einer neuen Zeitachse (*Doppelt-Sehen*)
- a. Eine Zeitachse ist eine Serie von Karten, in zeitlicher Abfolge angeordnet.
 - b. Wenn es erst eine Zeitachse gibt, darf der Spieler an der Reihe vor seinem Zug eine neue Zeitachse gründen. Das wird als *Doppelt-Sehen* bezeichnet. Es kann maximal 2 Zeitachsen geben.
 - c. Um eine Zeitachse zu gründen, nimmt der Spieler **eine Strafkarte** auf. Diese legt er unter seinen persönlichen Stapel. Die Strafkarte ist immer die oberste Karte vom Lager-Stapel. Die folgende Karte vom Lager-Stapel legt der Spieler auf den Tisch. Sie eröffnet die zweite Zeitachse.
 - d. Der Spieler ist immer noch an der Reihe und darf jetzt die oberste Karte legen seines Stapels. Er kann die jetzt in eine der beiden Zeitachsen einordnen.
5. Gewonnen...
- a. ...hat, wer zuerst alle Karten ablegt. Bei der letzten gelegten Karte muss der folgende Spieler die Zeitachse anzweifeln.

Zeitliche Reihenfolge

Manchmal werden zwei (oder mehr) angrenzende Karten sich zeitlich überlappen (z.B. 3 Jh. und 219). In diesem Fall sind beide Reihenfolgen richtig. Allgemein gilt: „In dubio pro reo“, im Zweifel für den Angeklagten.

Spiel-Varianten

- Maximal 8 Karten
Bei dieser Spielvariante wird der persönliche Karten-Stapel auf 8 Karten beschränkt, so wie auch ein Weinglas nicht überfüllt werden kann. So wird verhindert, dass ein schwacher Spieler „abstürzt“ wobei die Spieldauer verkürzt wird.
- Vorsortieren
Bei dieser Variante werden die Karten im persönlichen Stapel vorsortiert, müssen aber dann in dieser Reihenfolge gespielt werden. Bei jeder Strafe kann der Stapel neu sortiert werden. Diese Variante bringt eine strategische Komponente ins Spiel.
- Wahlfreiheit
Bei dieser Spielvariante gibt es keinen persönlichen Stapel. Die Spieler legen ihre Karten offen vor sich aus, und entscheiden immer selbst, welche Karte sie einordnen möchten. Die daraus resultierende Überlegungszeit verlängert die Spieldauer auf das Zwei- bis Vierfache.

So verändern Sie dieses Open-Source-Spiel

Machen Sie mit, erfinden Sie neue Fragen für die nächste Ausgabe oder erweitern Sie die Informationen zu den bestehenden Fragen. Im Internet unter www.wein8.ch finden Sie genaue Anweisungen. Wenn Sie die Internetadresse auf den einzelnen Karten eingeben, finden Sie weiterführende Informationen zu genau dieser Karte.