

Die Weinhändler  
Amigo, 2004  
Claudia HELY en Roman PELEK  
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten

# Die Weinhändler

## Spelmateriaal

► 63 wijnkaarten

(telkens 3 flessen van nummer 5 - 25)



► 47 puntenfiches



► 3 lege flessen



► 1 handleiding

## Spelidee

Elke speler biedt met zijn wijnen (die hij als kaarten in de hand houdt) op andere wijnen, met het doel om de meest waardevolle flessen (met veel sterren) te verzamelen. In de loop van het spel legt elke speler zijn wijnflessen piramidevormig in zijn wijnkelder open voor zich af.

Voor elke ster krijgt men een punt. Extra punten kunnen worden verdiend voor het gepast afleggen van een trio van dezelfde kleur.

De speler die tijdens het spel de meest waardevolle wijnkelder (piramide) naast zich heeft afgelegd en daarvoor aan het einde van het spel de meeste punten ontvangt, wint het spel.

## De wijnflessen

Er zijn zeven verschillende wijnsoorten die worden voorgesteld met een eigen kleur. Dornfelder is geel, Merlot rood, Zinfandel groen, Chardonnay oranje, Cabernet Sauvignon blauw, Portugieser grijs en Bordeaux paars.

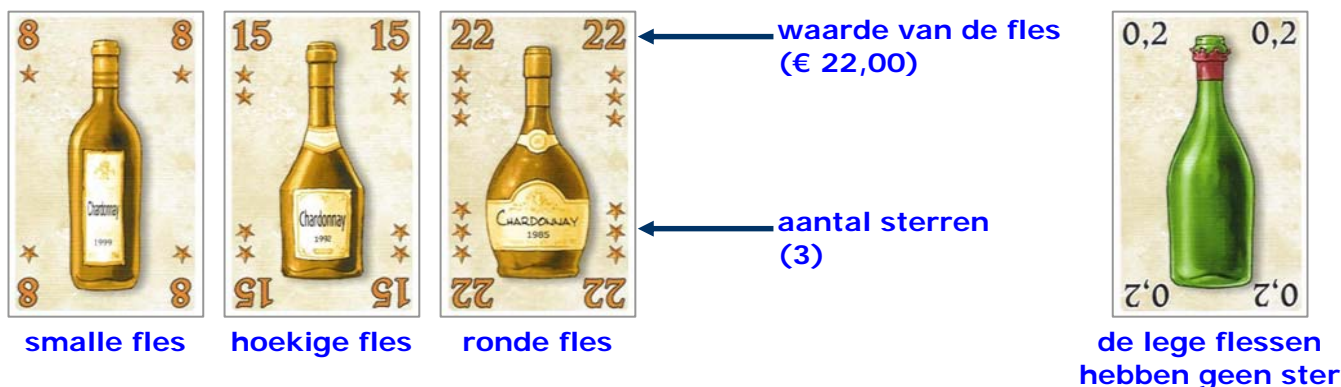


Van elke wijnsoort zijn er negen flessen (kaarten): telkens drie smalle flessen (met één ster), drie hoekige flessen (met twee sterren) en drie ronde flessen (met drie sterren).

In elke hoek van elke kaart staat de waarde van de fles (in euro) aangegeven. Deze waarde is belangrijk bij het bieden.

Daaronder staat het aantal sterren dat de fles bezit (1 - 3). De sterren zijn bepalend voor de punten die een speler krijgt wanneer hij de wijn in zijn kelder opslaat.

De lege flessen hebben elk een waarde van € 0,2 en bevatten geen sterren. Lege flessen kan men gebruiken bij het bieden en bij het inpassen in de wijnkelder, maar men kan er geen punten mee verdienen.



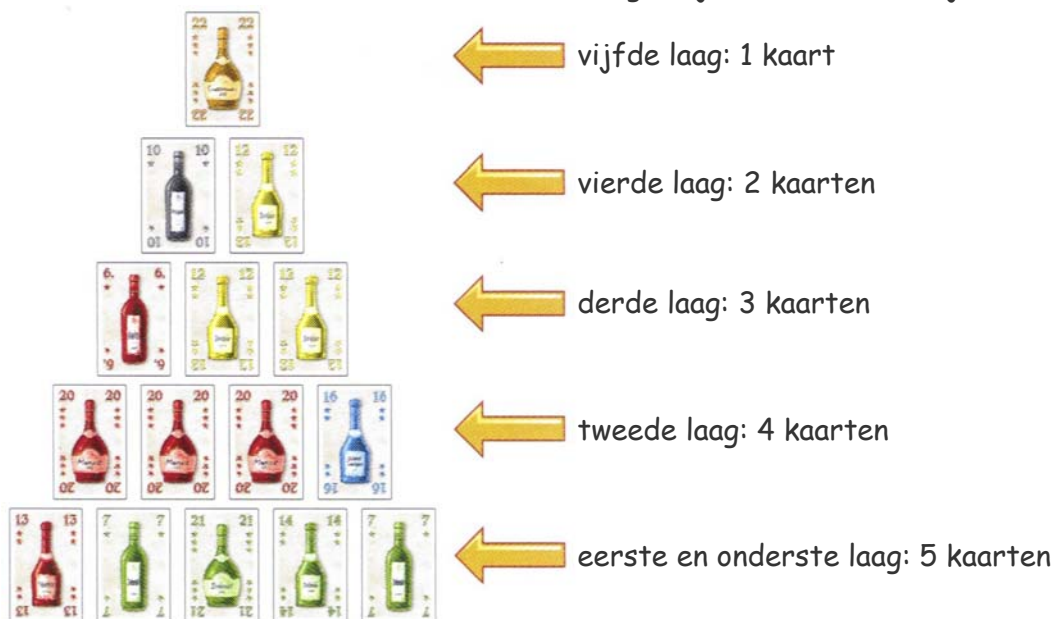
## De wijnkelder

Tijdens het spel moet elke speler steeds opnieuw kaarten uit zijn hand in zijn wijnkelder afleggen (zie verder: 'Spelverloop') en wel principieel altijd piramidevormig.

De onderste laag bestaat uit maximum vijf kaarten, daarboven mogen er maximum vier, dan hoogstens drie, vervolgens twee en ten slotte mag er helemaal boven nog één kaart worden gelegd.

### Voorbeeld

Een volledige wijnkelder ziet er bijvoorbeeld zo uit.



Elke speler moet bij de onderste laag beginnen.

Zodra in de onderste laag minstens twee kaarten naast elkaar liggen, mag de speler een tweede laag beginnen. Zodra er minstens twee kaarten naast elkaar liggen op de tweede laag, mag men een derde laag beginnen ... enzovoort.

Elke kaart in de tweede, derde, vierde en vijfde laag moet altijd 'ondersteund' worden door twee kaarten in de laag daaronder. In de onderste laag mogen er bovendien geen open plaatsen worden gelaten.

**Geen gaten in de onderste laag !**



**Flessen op een hogere laag moeten door twee flessen worden ondersteund.**

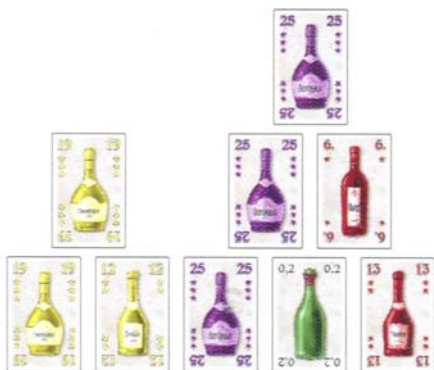
Flessen die in de kelder zijn afgelegd, mogen achteraf niet meer worden teruggenomen.

Zij mogen ook niet meer worden verschoven. Een fles die werd neergelegd, moet blijven liggen. Een fles mag ook nooit worden bedekt door een andere, noch door een volle, noch door een lege fles.

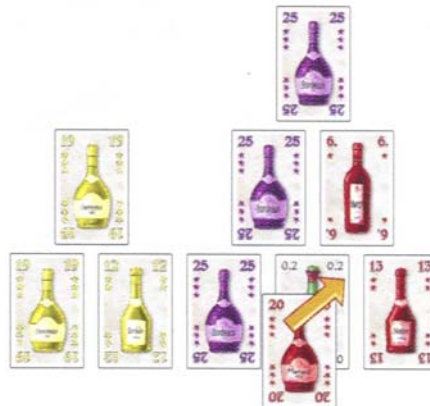
De lege flessen worden, net als de volle, op dezelfde manier in de wijnkelder gelegd.

Maar hier is er een duidelijk verschil: elke lege fles mag later door een andere volle fles worden bedekt. Vanzelfsprekend mogen lege flessen ook niet worden verschoven.

**Open plaatsen in de hogere lagen zijn toegestaan en kunnen later worden opgevuld.**



**Lege flessen mogen later worden bedekt door een volle fles.**



Als de wijnkelder van een speler is gevuld en er ook geen lege flessen meer bedekt kunnen worden, begint de speler een nieuwe kelder volgens dezelfde regels.

Om een duidelijk overzicht te kunnen bewaren, worden de verschillende kelders voldoende van elkaar gescheiden.

# Spelvoorbereiding

Bij 3 spelers worden voor de start de wijnsoorten 'Bordeaux' (paars) en 'Dornfelder' (geel) uit het spel verwijderd. Bij 4 spelers wordt voor de start de wijnsoort 'Chardonnay' (oranje) uit het spel verwijderd. Deze kaarten zijn niet nodig in het spel en worden in de doos gelegd.

Alle andere kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. In een spel met 3 spelers zijn er dus 45 wijnkaarten en 3 lege flessen in het spel. In een spel met 4 spelers zijn er 54 wijnkaarten en 3 lege flessen in het spel en bij 5 spelers wordt er gespeeld met alle 66 kaarten.

Elke speler ontvangt verdekt 5 kaarten, die hij in de hand neemt. De resterende kaarten worden als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel klaargelegd.

Vier kaarten worden van de voorraadstapel genomen en open naast elkaar neergelegd. Deze kaarten vormen het aanbod van de open vitrine.

Er wordt een startspeler uitgeloot.



de open vitrine

# Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes.

Een spelronde bestaat altijd uit vier fases, die één voor één in deze volgorde worden gespeeld:

- ➔ **1. De biedronde**, waarin de spelers, met hun handkaarten, een bod kunnen doen.
- ➔ **2. De wijnruil**, waarbij de spelers hun bod kunnen inruilen.
- ➔ **3. De wijnkelder vullen** en punten verdienen.
- ➔ **4. Het aanvullen van de vitrine en het wisselen van startspeler.**

## 1. De biedronde

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De startspeler begint het spel. De speler die aan de beurt is, moet ofwel kaarten bieden ofwel passen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om te bieden of te passen ... enzovoort. De biedronde eindigt zodra alle spelers hebben gepast.

### A. Kaart(en) bieden

De speler legt één of meer kaarten uit zijn hand open voor zich neer en hij vermeldt luid en duidelijk de totale waarde van het bod in euro (de som van alle kaarten).

Het bod dat de speler doet, moet verschillen van elk bod van de andere spelers. Er mag dus nooit twee keer een identiek bod op tafel liggen.

Elke speler kan meermaals aan de beurt komen om te bieden. Daarbij mogen altijd één of meerdere kaarten extra aan het bod worden toegevoegd. Geboden kaarten mogen niet meer worden teruggenomen. De speler bepaalt zelf welke kaarten hij biedt. Dit mogen gerust kaarten zijn met wijnen van verschillende soorten.

Het is ook uitdrukkelijk toegelaten om een bod te doen dat lager is dan het bod van één of meerdere andere spelers. Dit zogenoemde onderbieden is een belangrijk tactisch element in het spel om bepaalde kaarten, die de medespelers hebben geboden, te verwerven (zie 'De wijnruil').

of

## B. Passen

Een speler die past, stapt uit de huidige biedronde. Hij laat zijn bod liggen en hij wacht tot alle andere spelers hebben gepast. De speler die heeft gepast, mag dus niet terug in deze biedronde stappen.

### Aandacht

*Het is toegelaten dat een speler, als hij voor de eerste keer aan bod komt in de biedronde, geen enkele kaart biedt en onmiddellijk past. De speler die past zonder daarvoor minstens één kaart te hebben geboden, mag twee kaarten van de stapel blootleggen. De wijn met de laagste waarde (in euro) mag hij behouden, de andere met de hogere waarde wordt verdekt onderaan de voorraadstapel geschoven. Bij gelijke waarden mag de speler één van de twee kaarten kiezen en de andere terugleggen.*

**Herman: € 41,00**



**Anne: € 7,00**



**Carl: € 43,00**



**Marc: € 19,20**

### Voorbeeld

Marc is startspeler. Hij legt een gele 5 en een groene 14 open voor zich en noemt de totale waarde: "19 euro". Anne biedt een groene 7 en zegt: "7 euro". Herman legt een gele 12, een blauwe 9 en een rode 20 af en zegt: "Ik bied 41." Carl legt een blauwe 23 en biedt "23". Marc legt bij zijn vroeger bod nog een lege fles en zegt: "Ik bied 19,20 euro." Anne past. Herman past ook. Carl legt bovenop zijn 23 een rode 20 en zegt: "Mijn bod is 43." Marc past. Carl past ook en de biedronde is beëindigd.

## 2. De wijnruil

Nadat alle spelers hebben gepast, kunnen zij hun bod inruilen. Dit gebeurt in volgorde van de hoogte (in euro) van het uitgebrachte bod.

De speler met het hoogste bod ontvangt alle kaarten van de open vitrine. De speler met het tweede hoogste bod ontvangt alle kaarten van het hoogste bod, de speler met het derde hoogste bod ontvangt alle kaarten van het tweede hoogste bod ... enzovoort.

De spelers nemen al de ontvangen kaarten in de hand. De kaarten van het overblijvende en laagste bod worden op de plaats van de open vitrine, naast de voorraadstapel, gelegd.

### Voorbeeld

Carl deed het hoogste bod en hij krijgt de vier flessen van het open aanbod. Herman had het tweede hoogste bod en hij krijgt daarom de kaarten die door Carl werden geboden. Marc ontvangt met zijn derde hoogste bod de kaarten van het bod van Herman. Anne deed het laagste bod en zij krijgt de kaarten van Marc. De kaart van het bod van Anne wordt open in het midden van de tafel gelegd, naast de voorraadstapel. Iedere speler neemt zijn verkregen kaarten in de hand.

### 3. De wijnkelder vullen

Als een speler nu meer dan zes kaarten in de hand heeft, moet hij kaarten in de eigen kelder leggen. De speler kiest zelf welke en hoeveel kaarten hij in de kelder legt. Bovendien kan hij vrij beslissen in welke volgorde en op welke locatie hij de flessen legt. Uiteraard moeten de regels voor het vullen van de wijnkelder worden gerespecteerd. Na het afleggen in de kelder mag een speler hoogstens zes kaarten in de hand houden.

De speler die het hoogste bod heeft uitgebracht, moet eerst kaarten afleggen. Daarna volgen de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Als een speler niet meer dan zes kaarten in de hand heeft, moet hij geen kaarten afleggen, maar hij mag dat natuurlijk wel.

De kaarten worden door elke speler principieel één voor één afgelegd. Voor elke afgelegde wijnkaart ontvangt de speler onmiddellijk punten en hij neemt het desbetreffende aantal fiches. Voor een lege fles ontvangt men geen punten.

Voor een afgelegde wijnkaart ontvangt de speler zo veel punten als er sterren op de kaart staan: 1 ster = 1 punt, 2 sterren = 2 punten, 3 sterren = 3 punten.

De speler kan ook extra punten verdienen als hij een trio flessen met dezelfde kleur kan vormen dat ofwel bestaat uit drie identieke flessen (4 extra punten) ofwel uit drie verschillende flessen (1 extra punt). Een dergelijk trio moet ofwel op één lijn liggen (horizontaal of diagonaal) ofwel in een driehoek.

#### Voorbeeld

diagonaal	horizontaal	driehoekig
<p>kleurentrio met 3 identieke flessen: 4 extra punten</p>	<p>kleurentrio met 3 verschillende flessen: 1 extra punt</p>	<p>kleurentrio met 3 identieke flessen: 4 extra punten</p>
		<p>kleurentrio met 3 verschillende flessen: 1 extra punt</p>

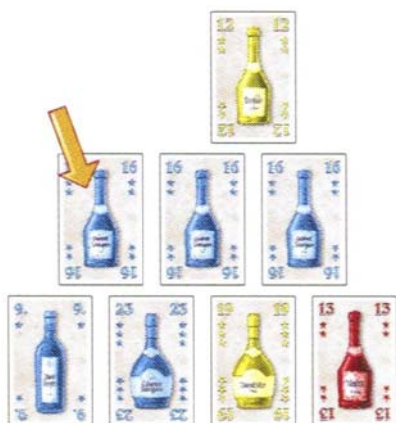
#### Nog een voorbeeld



Carl heeft 7 kaarten in zijn hand en hij beslist daarvan 4 flessen in zijn kelder te leggen. Hij legt eerst de paarse fles met drie sterren af. Hiervoor krijgt hij 3 punten. Als tweede kaart legt hij de groene fles met twee sterren ernaast. Hij verdient hiermee 2 punten. De derde kaart legt hij naast de tweede en hij krijgt daarvoor 1 punt. Tenslotte legt Carl zijn vierde kaart in de tweede laag. Hij ontvangt 3 punten voor de sterren en 1 extra punt (kleurentrio met verschillende wijnflessen).

In totaal verdient Carl 10 punten.

Het is toegelaten en ook zeer zinvol om met één afgelegde kaart onmiddellijk meerdere kleurentrio's te vormen en zodoende meer extra punten te verdienen.



#### Voorbeeld

Anne is aan de beurt. Zij heeft al zeven flessen opgeslagen in haar wijnkelder. Nu legt zij er nog een blauwe wijnfles bij (de blauwe 16 links in de tweede laag). Zij krijgt 2 punten voor de sterren. Daarbovenop verdient ze 4 extra punten voor het horizontale kleurentrio (drie identieke flessen) en 1 extra punt voor het driehoeksvormige trio linksonder (drie verschillende flessen).

Anne ontvangt voor deze ene aangelegde kaart 7 punten.

#### Aandacht

*Voor de overzichtelijkheid moet een speler zijn puntenfiches altijd in zo groot mogelijke waardes nemen.*

## 4. Het aanvullen van de vitrine en het wisselen van startspeler

Na het vullen van de kelders wordt de vitrine, indien nodig, aangevuld tot 4 kaarten. Als er onvoldoende kaarten in de voorraadstapel liggen, worden er minder kaarten blootgelegd.

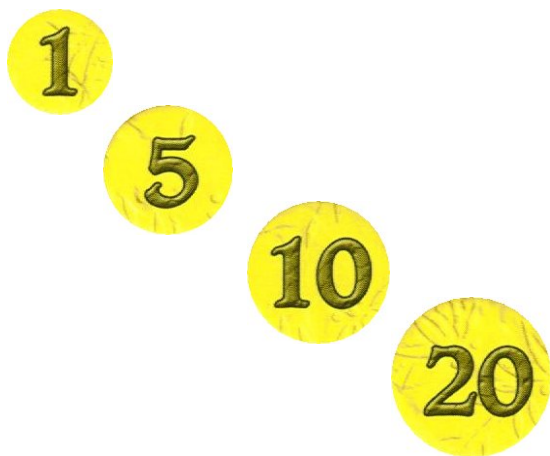
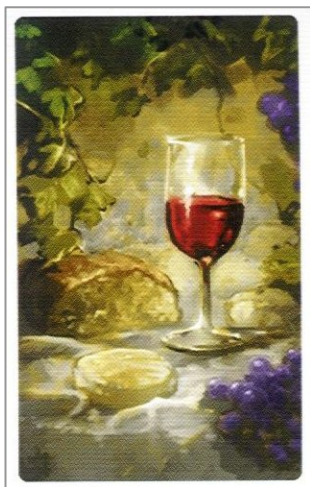
De speler die het hoogste bod deed, wordt in de volgende ronde startspeler.

## Einde van het spel

Zoals hierboven werd beschreven, wordt ronde na ronde gespeeld.

Zodra de laatste kaart van de voorraadstapel bij de vitrine werd gelegd, begint de laatste ronde. Na de wijnruil van deze ronde mogen de spelers nog al hun resterende handkaarten in hun eigen wijnkelder leggen waarvoor ze punten ontvangen.

De speler met de meest punten is de winnaar van dit spel.



4 september 2006