



FI

18+ 4-8 60+
vuotta pelaajaa min.

Viinipeli

Viimeiseen pisaraan!

Sisältö

Pelilauta, 250 korttia (125 valkoviinikorttia, 125 punaviinikorttia), 6 viinipelimerkkiä, 1 arpakuutio, 1 pelinappula, 30 sekunnin tiimalasi, pöytäkirjalehti.

Tavoite

Kummankin joukkueen tavoitteena on kerätä omaan "viinikellariinsa" mahdollisimman monta ja arvokasta viinikorttia. Viinikortteja joukkueet voittavat pelin aikana vastaamalla oikein viinejä koskeviin kysymyksiin, selvittämällä erilaisia haasteita ja tunnistamalla maisteltuja viinejä. Se joukkue, jolla on arvokkain viinikellari pelin lopussa, voittaa.

Pelivalmistelut

Peli on suunniteltu kuuden viinin maisteluun. Säännöissä kuvaillaan sokkomaistelua: peitä siis pulloet ennen pelin alkamista.

Aseta pelilauta keskelle pöytää. Erottele puna- ja valkoviinikortit toisistaan. Sekoita **punaviinikorttien pakka** huolellisesti (kysymyksiä sisältävien **valkoviinikorttien pakkaa ei tule sekoittaa pelikerjojen välissä**). Aseta pakat taustapuoli ylöspäin pelilaudalle.

Aseta viinipullo riviin pelilaudan viereen ja viinipelimerkit numerjärjestykseen niiden viereen, yksi pelimerkki pulloa kohden. Jokaisella pelaajalla tulisi myös olla viinilasi lähettyvillä.

Muodostakaa kaksi mieluiten samankokoista joukkuetta. Jaa jokaiselle pelaajalle sivu pöytäkirjalehtiöstä, ja varmista, että jokaisella on myös kynä (ei sisälly peliin). Joukkueet kirjoittavat nimensä pöytäkirjasivulle ja pelinappula asetetaan pelilaudalle lähtö-/maaliruutuna toimivan viinipullo nro 1:n kohdalle.

Viininmaistelu



Peli alkaa ensimmäisen viinin (viini numero 1) maistelulla. Kaikki pelaajat ottavat osaa.

1. Kaada hiukan viiniä jokaisen pelaajan lasiin. Kaikki maistavat viiniä.
2. Jokainen arvostelee sitten viinin käyttämällä lähtökohtanaan pöytäkirjalehden 1. sivun neljää testivaihetta (ulkonäkö, tuoksu, maku ja jälkimaku). Lopuksi jokainen pelaaja arvostelee viinin asteikolla 1-5 ja merkitsee arvosanan "Pisteeni"-kohtaan.
3. Kun kaikki ovat pisteyttäneet viinin, sivu kääntään ja jokainen pelaaja vastaa yksin viiniä koskeviin kysymyksiin.

4. Kun kaikki ovat vastanneet kysymyksiin, kyseinen viinipullo paljastetaan ja vastaukset tarkistetaan. Kaikki pelaajat, joilla on ainakin 2 oikeaa vastausta, saavat ottaa valkoviinikortin pakasta ja lisätä sen joukkueen viinikellariin.

Aina kun pelinappula saapuu viininmaisteluasemalle (viinipullon kuva pelilaudassa), peli keskeytetään uuden viininmaistelun ajaksi (mahdolliset käyttämättömät askeleet jäävät käyttämättä). Pelinappulan alla olevan pullon numero määrittää mitä viiniä maistellaan. Jokainen uusi viininmaistelu suoritetaan samalla tavalla.

Pelin kulku

Kun alustava viininmaistelu on suoritettu, joukkueet aloittavat pelinappulan siirtämisen. Joukkueet heittävät vuorotellen arpakuutiota ja siirtävät pelinappulaa myötöpäivään pelilaudan ympäri. Se joukkue, jossa on vanhin jäsen, saa aloittaa. Ruutu, johon pelinappula pysähtyy, määrittää mitä tapahtuu:



Kun joukkue pysähtyy **valkoviiniruutuun**, **toisen** joukkueen pelaaja nostaa päällimmäisen kortin valkoviinikorttipakasta ja lukee siitä sen kysymyksen vastausvaihtoehdoineen, joka vastaa peliruudun väriä (katso kortissa olevaa väriympyrää). Vastaavan joukkueen pelaajat keskustelevat keskenään löytääkseen yhteisen vastauksensa.

- Jos vastaus on **oikea**, joukkue voittaa kortin itselleen.
- Jos vastaus on **väärä**, kortti laitetaan takaisin valkoviinikorttipakan pohjalle. Vuoro siirtyy sitten toiselle joukkueelle, joka heittää arpakuutiota ja siirtävät pelinappulaa eteenpäin.

Huom! Joukkueen voittamat viinikortit (sekä puna- että valkoviinikortit) kerätään pinoon, joka muodostaa joukkueen "viinikellarin".



Kun joukkue pysähtyy punaviiniruutuun, yksi joukkueen pelaajista nostaa ylimmän kortin punaviinikorttipakasta. Punaviinikortteissa on erilaisia tehtäviä/haasteita. Jokaisessa kortissa on otsikko, joka kertoo mitä tehtävä/haaste koskee:

Hauska tietää

Näissä korteissa on hauskaa tietoa viinin maailmasta. Pelaaja, joka nosti kortin, lukee ääneen mitä siinä sanotaan. Joukkue saa pitää kortin, joka laitetaan ylimmäksi joukkueen viinikellariin.

Intermezzo

Näissä korteissa on sekä suotuisia että epäsuotuisia tapahtumia. Pelaaja, joka nosti kortin, lukee sen ääneen ja toimii ohjeiden mukaan. Jos joukkueelta viedään kortti, kyseessä on aina viinikellarin päällimmäinen kortti. Käytetyt Intermezzokortit palautetaan pakan pohjalle.

Kuplivat kirjaimet

Näissä korteissa on kolme sanaa, joiden kirjaimet ovat väärässä järjestyksessä. Korttien tausta eroaa muista punaviinikorteista.

Ennen kuin kortin sanat käännetään näkyviin, arpakuutiota heitetään ja tulos julistetaan. Kummankin joukkueet ottavat osaa kilpailuun ja yrittävät mahdollisimman nopeasti ratkaista arpakuution määrittämän sanan (1, 2 tai 3). Laittakaa kortti pelilaudalle siten, että kaikki pystyvät lukemaan tekstin. Nyt kaikki yrittävät mahdollisimman nopeasti selvittää mikä sana kirjaimista muodostuu. Jokaisen sanan alla on johtolanka.

Kun joku luulee tietävänsä oikean vastauksen, hän huutaa sanan ääneen.

- Jos vastaus on **oikein**, pelaajan joukkue saa kortin.
- Jos vastaus on **väärin**, toinen joukkue saa kortin.
- Ellei kukaan halua arvata, kortti palautetaan pakan pohjalle, ja vuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle.

Korteissa ei ole oikeita vastauksia, vaan joukkueet saavat itse tarkistaa vastauksen esimerkiksi kynän ja paperin avulla (kirjoita kortissa näkyvät kirjaimet paperille ja ylliviivaa niitä kirjain kerrallaan vastaussanan mukaan).

Selityksen makua

Tätä haastetta pelataan vain joukkueen sisällä – tarkoituksena on selittää sanoja mahdollisimman nopeasti. Jokaisessa kortissa on kaksi neljän sanan ryhmää. Pelaaja, joka nosti kortin, toimii selittäjänä (eikä saa näyttää korttia muille), muut joukkueen jäsenet arvaavat. Vastustajajoukkue kääntää tiimalasin, ja selittäjä alkaa selittää vapaasti valitsemansa ryhmän sanoja.

Tarkoituksena on synonyymien, vastakohtien ja vihjeiden avulla selittää sanat siten, että selittäjän joukkueen muut pelaajat arvaavat kaikki 4 sanaa oikein ennen ajan loppumista – itse sanaa ei siis saa mainita selityksessä! Joukkueen jäsenet arvaavat samanaikaisesti huutelemalla vastauksiaan ääneen. Väärästä arvauksesta ei tule rangaistusta. Oikeasta arvauksesta selittäjä alkaa heti selittää seuraavaa sanaa. Kun aika loppuu, vastustajajoukkue huutaa "Stop!".

- Jos kaikki neljä sanaa on selitetty ja arvattu oikein, joukkue voittaa kortin viinikellariinsa.
- Ellei joukkue ole arvannut kaikkia sanoja ennen ajan loppumista, tai jos on selitetty vastoin selittämissääntöjä (ks. alla), vastustajajoukkue saa kortin.

Selittämissääntöjä:

- *Sanan mitään osaa ei saa käyttää selityksessä. Esim. sanaa "viinikellari" ei saa selittää sanomalla "kellari, jossa säilytetään viiniä", vaan esimerkiksi "viileä huone, jossa säilytetään tämän pelin juomia".*
- *Jos/kun yhdyssanan osa on arvattu oikein, selittäjä saa käyttää sitä. Esim. jos sana "hammastikku" arvataan "hammasharjana", sanan "hammas" saa hyväksyä ja sen jälkeen käyttää selityksessä.*
- *Vieraan kielen käyttäminen ei ole sallittua.*

Kuvamemo

Joukkueella, joka nostaa kuvakortin, on 30 sekuntia aikaa painaa kuva muistiinsa (vastustajajoukkue kääntää tiimalasin). Kun aika on kulunut umpeen, kortti annetaan vastustajajoukkueelle, joka nyt keksii kysymyksen jostakin kuvassa – esim. "Minkä värinen on...?", "Montako... kuvassa on?" jne. Jos joukkue vastaa kysymykseen oikein, se voittaa kortin viinikellariinsa. Väärästä vastauksesta vastustajat saavat kortin.



Voittajat

Kun pelinappula saavuttaa maaliruudun, peli päättyy. Joukkueet laskevat oman viinikellariinsa arvon. Punaviinikorttien pistearvo on 1, valkoviinikorttien arvo vaihtelee välillä 1–3 (arvo on merkitty kortin oikeaan yläkulmaan). Kortin arvo liittyy kortin yläreunassa mainittuun viiniin; mitä parempi viini, sitä korkeampi pistearvo. Joukkue, jolla on arvokkain viinikellari, voittaa pelin.

Kilpailun ulkopuolella nimetään vielä pelin suosituin viini (ks. pöytäkirjan 1. sivu). Yksi pelaaja kerrallaan lukee ääneen viinille numero 1 antamansa pisteet ("Pisteeni"). Joku pelaajista toimii kirjurina ja laskee yhteen kaikki tämän viinin pisteet. Tämän jälkeen lasketaan yhteen viinin numero 2 pisteet, jne. Korkeimmat pisteet saanut viini on suosituin. Suosituimman viinin tuonut pelaaja saa raikuvat aplodit ja tunnustuksen erityisen hyvän viinivaiston omaamisesta!

Vinkki: halutessa peliä voidaan pelata myös ilman viininmaistelua, jolloin pelilaudan viinipullot vain ohitetaan. Tunnelman kohottamiseksi peliin voi kuitenkin sisältää viinin, jolloin skoolataan joka kerta kun pelinappula ohittaa pelilaudassa olevan viinipullon.

Hauskoja pelihetkiä!

Viinikorttien voittaminen – YHTEENVETO

- Jokaisen viininmaistelun jälkeen kukin pelaaja, jolla on vähintään 2 oikeaa vastausta, saa joukkueensa viinikellariin yhden valkoviinikortin.
- Jos pelinappula pysähtyy **valkoviiniruutuun**, vastustajajoukkue nostaa valkoviinikortin ja kysyy kysymyksen. Kysymyksen väri vastaa ruutua, johon pelinappula pysähtyi.
 - o **oikea vastaus** – vastaajajoukkue saa kortin itselleen
 - o **väärä vastaus** – kortti palautetaan pakan pohjimmaisiksi
- Jos pelinappula pysähtyy **punaviiniruutuun**, joukkue nostaa punaviinikortin.
 - o *Hauska tietää* – kortista luetaan mielenkiintoinen fakta. Joukkue saa kortin itselleen.
 - o *Intermezzo* – positiivinen/negatiivinen tapahtuma joukkueelle. Kortti palautetaan pakan pohjimmaisiksi.
 - o *Kuplivat kirjaimet* – heittää arpakuutiota **ennen** kortin kääntämistä. Kun kortti on käännetty, molemmat joukkueet yrittävät ratkaista arpakuution osoittaman sanan. Ratkaiseminen päättyy kun joku huutaa arvauksensa. Oikeasta arvauksesta arvaajan joukkue saa kortin itselleen, väärästä arvauksesta kortti annetaan toiselle joukkueelle.
 - o *Selityksen makua* – yksi pelaajista yrittää saada joukkueoverinsa arvaamaan kaikki neljä sanaa yhdestä sanaryhmästä ennen kuin tiimalasin hiekka on valunut loppuun. Selittäjä antaa vihjeitä, mutta ei saa mainita arvattavaa sanaa! Jos joukkue onnistuu, he saavat kortin itselleen, muussa tapauksessa kortti annetaan toiselle joukkueelle.
 - o *Kuvamemo* – joukkue katsoo kortin kuvaa 30 sekunnin ajan, antaa kortin toiselle joukkueelle ja yrittää vastata heidän esittämäänsä kuvaan liittyvään kysymykseen.
 - **oikea vastaus** – vastaajajoukkue saa kortin.
 - **väärä vastaus** – kysyjäjoukkue saa kortin.

Pelin päättyminen

- Peli päättyy kun pelinappula saapuu lähtö-/maaliruutuun.
- Kustakin punaviinikortista saa 1 pisteen. Valkoviinikorttien pistearvot on merkitty kortin oikeaan yläkulmaan.
- Arvokkaimman viinikellarin omistava joukkue voittaa pelin.

Maisteluvinkit

Pyydä jokaista kutsuvierasta tuomaan mukanaan viinipullo, tai tarjoa itse maisteltavat viinit. Pyydä pelaajia myös hieman selvittämään oman viininsä taustaa. Tämä helpottaa viininmaistelupöytäkirjan vastausten läpikäyntiä. Etukäteen voi myös sopia tuliaisten hintaluokasta tai yhteisestä teemasta (esim. tietty viinialue tai vuosikerta).

Viiniä voi maistella

- sokkona, jolloin osanottajat eivät tiedä mitkä viinit on otettu mukaan.
 - puolisoskkona, jolloin osanottajilla on viinit tiedossa, mutta ei niiden maistelujärjestystä.
 - avoimesti, jolloin osanottajat näkevät pullot.
- Jos valitsette sokkomaistelun, voitte joko kaataa viinit karahveihin tai peittää pullot foliolla tai kankaalla.

Käyttäkää laseja, joissa on tulppaanin tai päärynän muotoinen kupu. Annos- telkaa noin 5 cl lasia kohden. Pitäkää lasia sen jalasta ja pyöritelkää sitä – tämä tuo viinin aromit esiin.

Ota kulaus viiniä ja pyöritä sitä suussasi. Viinin "ryystäminen" (ilman vetäminen sen lävitse) lisää viinin happipitoisuutta, mikä taas lisää sen aromia.

Pitkään viipyvää jälkimaku on ominaista hyvälle viineille.

Viinien rinnalla on hyvä nauttia myös vettä ja vaaleaa leipää, jolloin makuista "puhdistuu" maisteluiden välillä.