

Redaktion: Christine Beil M.A.,
Dr. Rainer Stephan,
Andrea Stiberc,
Hermann Unterstöger

Schlussredaktion: Marian van Eupen,
Brigitte Proeme,
Marianne Strzysch,
Dr. Reiner Weick

Projektleitung: Eberhard Anger M.A.,
Dr. Reiner Weick

Die Verantwortung für den vollständigen Text des Spielmaterials liegt bei Jumbo International, Amsterdam und Dick de Rijk Productions BV, Hilversum, NL.

Trotz aller der Zusammenstellung des Textes gewidmeten Sorgfalt haften weder die Redaktion des Spieles noch die Verleger für eventuelle Schäden, die durch irgendeinen möglicherweise vorkommenden Fehler oder Irrtum im Text des Spieles entstehen könnten.

© Dick de Rijk Productions B.V. - Hilversum, NL.

© Bibliographisches Institut & F.A.Brockhaus AG, Mannheim 1997.

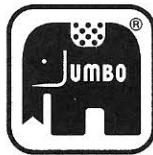
Made by Jumbo International, Postfach 1729, 1000 BS Amsterdam, NL.

© 1996 Jumbo International, Amsterdam, NL.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter drei Jahren. Manche dieser Teile haben scharfe Stellen oder Kanten.

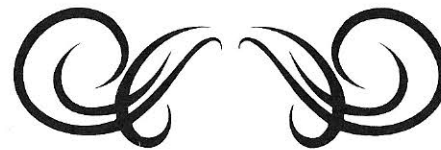


3430



1e druk

DUDEN



SPIELREGELN

3430



DAS GROSSE DUDENSPIEL DER DEUTSCHEN SPRACHE

für 2 bis 6 Spieler ab 15 Jahren

Zusammenfassung

Das Spielbrett zeigt eine Spirale. Von der Mitte aus findet ein Wettrennen bis zum letzten Feld des äußersten Ringes statt. Unterwegs sammeln Sie Ihre drei „Dudenwörterbücher“. Sie erhalten die Wörterbücher, wenn Sie in den nächsten Ring wechseln oder ein Duell gewinnen. Wer als Erster mit drei Wörterbüchern das Ziel erreicht, hat gewonnen. Um zügig voranzukommen, müssen Sprachfragen richtig beantwortet werden. Es gibt Fragen in drei Schwierigkeitsgraden: leichte, mittelschwere und sehr schwierige. Zumeist dürfen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad selbst wählen. Je schwieriger die Fragen, umso schneller kommen Sie voran. Aber aufgepasst, schwierig ist wirklich schwierig! Die Sonderfelder auf dem Spielbrett bringen zusätzliche Spannung.

Zum Spiel gehören

1 Schachtel mit Fragen zum Wortschatz
1 Schachtel mit Fragen zur Rechtschreibung
1 Spielbrett
6 Spielfiguren
18 „Dudenwörterbücher“ in den Farben der Spielfiguren
1 Würfel

Die Spielanleitung

Es ist nicht notwendig, vor Spielbeginn die gesamte Anleitung durchzulesen. Es genügt, die Abschnitte „Die Fragekarten“ und „So wird gespielt“ einmal zu lesen. Dann kann das Spiel losgehen. Schlagen Sie die Anweisungen zu den Sonderfeldern bitte dann nach, wenn ein Spieler auf einem dieser Felder landet.



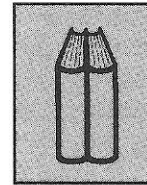
DIE FRAGEKARTEN

Zwei Spielarten

Das Basisspiel ist mit zwei Arten von Fragekarten ausgestattet: „Diktat“ und „Wortschatz“. Am reizvollsten ist es, mit beiden gleichzeitig zu spielen. Mischen Sie die Karten und stecken Sie diese in die Schachteln. Sie können natürlich auch nur mit „Diktat“ oder „Wortschatz“ spielen.

Grüne, blaue und rote Fragen

Dies sind die drei Schwierigkeitsstufen der Fragen: Grün (relativ einfach), Blau (schon etwas schwerer) und Rot (sehr schwierig). Grün ist unterstrichen, um Rotgrünblinden das Spielen zu erleichtern. In welcher Farbe Sie Ihre Frage wählen dürfen, hängt von der Anzahl der Wörterbücher ab, die Sie gesammelt haben. Wenn Sie 1 Wörterbuch haben, müssen Sie eine grüne Frage beantworten.

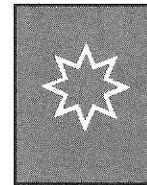


Grünes Feld mit Wörterbüchern

Wer auf ein solches Feld gerät oder daran vorüberzieht, bekommt ein Wörterbuch und klickt es unter die Spielfigur. Es kann vorkommen, dass ein Spieler das Feld mit drei Wörterbüchern passiert und nur ein Wörterbuch besitzt. Er erhält dann ein zweites Wörterbuch, muss aber eine Extrarunde im äußersten Ring zurücklegen, um das dritte Wörterbuch zu gewinnen.

Passiert ein Spieler ein solches Wörterbuchfeld, bekommt er also immer ein Wörterbuch dazu, wenn er weniger als drei hat.

Für all diese Sonderfelder gilt: Das zugeordnete Ereignis gilt nur für die jeweilige Würfelrunde. Ist der betroffene Spieler das nächste Mal an der Reihe, so ist das Feld neutral.



Das Feld mit dem Stern

Das Ziel! Man braucht nicht genau auf diesem Feld zu landen, passieren reicht aus.

Aber der Spieler muss drei Wörterbücher vorweisen.

Zum Schluss

Es ist auch reizvoll, in Teams zu spielen. Es empfiehlt sich dabei aber, gleich starke Teams zu bilden.

Ein Hinweis der DUDEN - Redaktion

Die Karten der Wortschatzfragen und der Diktate speisen sich aus den DUDEN-Wörterbüchern. Alle verwendeten Wörter finden sich in „DUDEN - Universalwörterbuch A-Z“ oder „DUDEN - Die deutsche Rechtschreibung“ (21. Auflage), ausgenommen einige Eigennamen wie z.B. „Effi Briest“ oder „Houdini“.

Das Spiel beabsichtigt auch, Sie mit weniger bekannten, älteren oder mundartlichen Wörtern zu überraschen. Auf den Karten ist die Bedeutungserklärung meistens eher kurz angegeben, aber so, dass es ausreicht, um den Unterschied zu anderen möglichen Bedeutungen deutlich zu machen.

Der Text kann daher von der umfassenden Definition im Wörterbuch abweichen, ohne dieser jedoch zu widersprechen.

Bei einem so umfangreichen Spiel (schon die Abteilung „Diktat“ enthält über 9000 Fragen) halten wir es nicht für ausgeschlossen, dass sich auch einmal ein Fehler eingeschlichen hat.

Entsprechende Hinweise und Verbesserungsvorschläge sind herzlich willkommen!

Wir hoffen, das GROSSE DUDENSPIEL DER DEUTSCHEN SPRACHE macht allen so viel Freude beim Spielen, wie wir sie bei der Zusammenstellung und Bearbeitung hatten. Für die Schreibweise gelten die neuen amtlichen Rechtschreibregeln.

Wie geht das? Der auf das Duellfeld gelangte Spieler sucht sich den Mitspieler aus, mit dem er sich duellieren will.

Er nimmt selbst eine Fragekarte und stellt seinem Gegner eine Frage auf dessen Schwierigkeitsstufe (1 Wörterbuch = grüne Frage, 2 Wörterbücher = blaue Frage, 3 Wörterbücher = rote Frage).

Nach der richtigen oder falschen Antwort nimmt der Gegner eine Karte und stellt seinem Herausforderer eine Frage auf dessen Niveau.

Das Niveau der Frage hängt von der Anzahl der Wörterbücher ab, die man besitzt. So kann auch der Besitzer nur eines Wörterbuches einen Spieler mit drei Wörterbüchern besiegen!

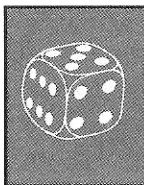
Das Ergebnis:

- Beide Spieler antworten richtig oder falsch: Es geschieht nichts.
- Ein Spieler antwortet richtig, der andere falsch: Der Sieger bekommt ein Wörterbuch, der Unterlegene gibt eines ab.

Natürlich kann ein Spieler **nie mehr** als drei Wörterbücher haben. Aber auch Spieler mit drei Wörterbüchern müssen Duelle austragen. Es ist zwar kein Wörterbuch mehr dazuzugewinnen, aber man selbst oder der Gegner kann eines verlieren!

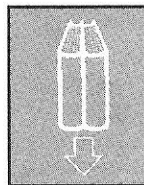
Durch Verlieren im Duell kann ein Spieler mit weniger als drei Wörterbüchern im äußersten Spiralling stehen. Dies bedeutet, dass er eine Extrarunde zurücklegen oder in weiteren Duellen siegen muss.

Ein Spieler, der alle Wörterbücher verloren hat, muss wieder ganz von vorn anfangen.



Rotes Feld mit einem Würfel

Kommt ein Spieler auf solch ein Feld, darf er sofort (ohne eine Frage zu beantworten) einmal zusätzlich würfeln und um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.



Rotes Feld mit 1, 2, 3 Büchern

Landet ein Spieler hier und hat er die gleiche Zahl an Wörterbüchern unter seiner Spielfigur, so würfelt er gleich noch einmal und zieht: mit nur einem Wörterbuch einmal, mit zwei Wörterbüchern zweimal und mit drei Wörterbüchern dreimal die Augenzahl.

Hierbei folgen Sie dem Pfeil auf das Feld im nächsten Ring.

Geraten Sie durch den Extrawurf wieder auf ein Sonderfeld, so führen Sie auch diese Anweisungen sofort aus. Erreichen Sie auf diese Weise einen anderen Ring, so ändert sich nichts an der Anzahl der Wörterbücher unter der Spielfigur.

Gelangen Sie mit zu wenig Wörterbüchern in den letzten Ring, so müssen Sie eine Extrarunde drehen oder in einem Duell gewinnen.

Stimmt die Anzahl der Wörterbücher in Ihrem Besitz nicht mit der Anzahl auf dem Feld überein, so bleiben Sie einfach stehen.

Haben Sie schon 2 Wörterbücher, dann dürfen Sie zwischen einer grünen und einer blauen Frage wählen. Im Besitz von 3 Wörterbüchern haben Sie freie Wahl: Sie dürfen auch die schweren roten Fragen wählen. Natürlich können Sie sich immer für Grün entscheiden, aber: Je schwieriger die Frage ist, umso schneller steuern Sie das Ziel an!

„Diktat“

Auf jeder Karte stehen zum Diktieren drei Textblöcke mit mehreren markierten Wörtern. Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt seine Farbe, wenn die Anzahl gesammelter Wörterbücher dies zulässt. Der Vorleser zur Linken sucht aus, welches Wort in der gewählten Farbe der Spieler buchstabieren soll, und liest den Satz oder den Absatz vor, in dem dieses Wort vorkommt. (Absätze sind mit einem Spiegelstrich „-“ am Rand gekennzeichnet.) Der Spieler muss wie folgt buchstabieren: Buchstabe für Buchstabe, einschließlich Großbuchstaben, Leerstellen, Bindestrichen und anderer Zeichen.

Meistens braucht nur ein Wort buchstabiert zu werden. Nur wenn mehrere Wörter in derselben Farbe aufeinander folgen, sind alle zu buchstabieren, z. B. „heute Morgen“.

Häufig geht es darum, ob getrennt oder zusammen-, groß- oder kleingeschrieben werden muss. Es dürfen Papier und Schreibzeug als Hilfsmittel verwendet werden!

Wegen des Zusammenhangs kann der ganze Text vorgelesen werden, aber es genügt auch ein einzelner Absatz.

Eine Frage darf nicht absichtlich falsch vorgelesen werden! Falsches Vorlesen dürfen die Mitspieler korrigieren.

Nach den neuen amtlichen Rechtschreibregeln ist bei Wortzusammensetzungen sehr viel häufiger als früher auch eine Schreibung mit Bindestrich möglich. Das gilt unter anderem für Fälle, bei denen drei Konsonanten aufeinander stoßen, z. B.

„Schwimmmeisterschaften“, auch richtig: „Schwimm-Meisterschaften“. Um den Spielverlauf schneller und spannender zu gestalten, haben wir die Bindestrichvarianten für die Diktate dieses Spieles meistens ausgeschlossen.

Dort, wo nach DUDEN eine zweite Schreibweise möglich ist, findet sich bei den Diktaten diese Variante in runden Klammern nachgestellt, z. B. Geographie (Geografie).

„Wortschatz“

Auf jeder Karte stehen neun schwierige Wörter mit jeweils drei plausibel klingenden Definitionen. Die richtige Bedeutung ist farbig gedruckt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine Farbe entsprechend der Anzahl seiner Wörterbücher. Der Vorleser wählt eine Frage in der Farbe aus, für die sich der Spieler entschieden hat, und liest die drei angebotenen Worterklärungen vor.

Der Spieler nennt die Bedeutung, die seiner Ansicht nach richtig ist.

Wenn der Spieler meint, dass der Vorleser das Wort nicht richtig ausspricht, darf er ihn auffordern, das Wort zu buchstabieren.



SO WIRD GESPIELT

Vorbereitung

- Die Schachtel mit den Karten wird in Reichweite gestellt.
- Jeder wählt eine Spielfigur und stellt sie in die Mitte des Spielbretts.
- Wer die meisten Augen würfelt, darf anfangen. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Start!

Die erste Frage ist für jeden immer eine grüne Frage. Der jeweilige Mitspieler links vom Spieler entnimmt der Schachtel eine Karte und stellt eine grüne Frage.

Wenn der Spieler die Frage richtig beantwortet, hat er gleich sein erstes Wörterbuch verdient. Er nimmt sich ein Buch in seiner Farbe, klickt es unter seine Spielfigur und stellt sie auf das grüne Feld mit dem Wörterbuch. Danach würfelt er und versetzt seine Figur um so viel Felder, wie er Augen gewürfelt hat. Wenn er nicht auf ein Sonderfeld gerät, ist danach sein linker Nachbar an der Reihe.

Beantwortet er die Frage falsch, so ist sofort der Spieler links an der Reihe.

Solange ein Spieler nur ein Wörterbuch hat, darf er nur grüne Fragen beantworten (und daher nur so viele Felder ziehen, wie er Augen gewürfelt hat).

An der Reihe sein heißt im Spielverlauf immer:

- ZUERST DIE FARBE WÄHLEN
- DANN EINE FRAGE BEANTWORTEN
- WENN DIE ANTWORT RICHTIG IST: WÜRFELN UND ZIEHEN
- IST DIE ANTWORT FALSCH, IST DER NÄCHSTE AN DER REIHE

Im zweiten und dritten Ring

Wenn ein Spieler das Ende des ersten Spiralinges erreicht und auf dem grünen Feld mit den beiden Wörterbüchern landet oder daran vorbeizieht, erhält er wieder ein Wörterbuch. Dies wird wiederum unter die Spielfigur geklickt. Mit zwei Wörterbüchern dürfen Sie wählen, ob Sie eine grüne oder eine blaue Frage beantworten wollen.

Sie müssen sich entscheiden, bevor die Frage gestellt wird. Beantworten Sie eine blaue Frage richtig, so würfeln Sie und ziehen die doppelte Anzahl der gewürfelten Augen vorwärts, beim Wurf einer Sechs rücken Sie also 12 Felder weiter! Bei einer Entscheidung für Grün und richtiger Beantwortung geht es nur um die gewürfelte Augenzahl voran.

Nachdem Sie das grüne Feld mit drei Wörterbüchern passiert haben, kommt wieder ein Wörterbuch hinzu. Mit drei Wörterbüchern dürfen Sie zwischen den drei Schwierigkeitsgraden wählen. Bei der Entscheidung für Rot und richtiger Beantwortung verdreifacht sich der Wert des Wurfes. Beim Wurf einer Sechs ziehen Sie also 18 Felder weiter!

GRÜNE FRAGE RICHTIG = 1 x DIE GEWÜRFELTE AUGENZAHL VORWÄRTS
BLAUE FRAGE RICHTIG = 2 x DIE GEWÜRFELTE AUGENZAHL VORWÄRTS
ROTE FRAGE RICHTIG = 3 x DIE GEWÜRFELTE AUGENZAHL VORWÄRTS

Und außerdem ...

- Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.
- Jeder Spieler darf nur Wörterbücher der eigenen Farbe unter seiner Spielfigur haben.
- Durch die Sonderfelder kann es vorkommen, dass ein Spieler mit weniger als drei Wörterbüchern in den äußersten Ring gelangt. Weil er aber nur gewinnen kann, wenn er drei Wörterbücher besitzt, muss der Spieler länger umherwandern, um so die noch fehlenden Wörterbücher zu erspielen.
- Immer wenn Sie an einem Wörterbuchfeld vorbeikommen, erhalten Sie ein Wörterbuch (außer wenn Sie schon drei Bücher haben).
- Wenn Sie alle Ihre Wörterbüchern verlieren, müssen Sie wieder ganz von vorn anfangen.
- Wörterbücher lassen sich nur erwerben, wenn man an einem Feld mit dem grünen Wörterbuch vorbeikommt oder ein Duell gewinnt.



DIE SONDERFELDER

Allen Sonderfeldern, ausgenommen die grünen Wörterbuchfelder und das Zielfeld mit dem Stern, ist gemeinsam, dass ein Spieler, der auf ein solches Feld kommt, einmal zusätzlich an der Reihe ist. Im Einzelnen bedeuten die Sonderfelder:



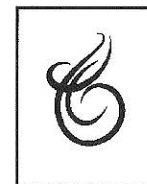
Gelbes Feld mit rotem Schnörkel

Der Spieler hat eine Extrachance. Er muss eine Frage beantworten und darf sich für jeden Schwierigkeitsgrad entscheiden.

Sogar mit nur einem Wörterbuch darf er eine blaue oder rote Frage wählen.

Bei richtiger Beantwortung darf, abhängig von der gewählten Farbe, die ein-, zwei- oder dreifache Augenzahl vorgerückt werden.

Falsche Antwort: Stehen bleiben! Der nächste Spieler ist an der Reihe.



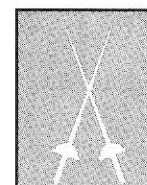
Weißes Feld mit einem grünen, blauen oder roten Schnörkel

Der Spieler darf eine zusätzliche Frage beantworten, aber der Schwierigkeitsgrad kann nicht ausgewählt werden!

Ein Feld mit einem grünen Schnörkel bedeutet eine grüne Frage, ein Feld mit einem blauen Schnörkel eine blaue und ein Feld mit einem roten Schnörkel eine schwierige rote Frage.

Die Antwort ist richtig: würfeln und je nach Schwierigkeitsstufe ein-, zwei- oder dreimal die Augenzahl vorrücken.

Die Antwort ist falsch: Stehen bleiben!



Blaues Feld mit gekreuzten Klingen

Hier wird es spannend. Wenn ein Spieler auf dieses Feld zieht, muss er einen anderen Spieler zum Duell herausfordern. Und natürlich fordern Sie den Mitspieler heraus, der in Führung liegt, oder einen Spieler, den Sie glauben schlagen zu können.