

Bastian Sick

Das große  
Spiel

Der Dativ ist  
dem Genitiv  
sein Tod

# Was Sie schon immer über die deutsche Sprache wissen wollten, aber nie zu fragen wagten.

Für 2 - 6 Sprachliebhaber ab 14 Jahren

## Spielidee

Durch Wissen oder richtiges Einschätzen bewegen sich die Spieler durch einen Irrgarten von sprachbezogenen Aufgaben. Die Spieler wählen aus drei möglichen Antworten jeweils die aus, die sie für die richtige halten. Gleichzeitig legen sie einen Einsatzchip mit dem Wert 1, 2, 3, 4 oder 5 aus. Alle Spieler starten mit ihren Figuren im Zentrum des Irrgartens. Bei richtiger Antwort geht man um so viele Felder vorwärts, wie der Chip anzeigt; ist die Antwort falsch, geht man um entsprechend viele Felder zurück. An drei Stellen im Irrgarten lauert der Lingutaurus, ein Stier (als Hommage an den „Minotaurus“ im legendären Labyrinth des kretischen Königs Minos), der durch die korrekte Ergänzung geistreicher Zitate überwunden werden muss. Wer nach 20 Fragen dem Ausgang des Labyrinths am nächsten gekommen ist, der hat gewonnen.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 220 Fragekarten, beidseitig bedruckt
  - davon 25 Lingutaurus-Karten
  - und 25 Risikofragekarten
- 30 Einsatzchips
  - in sechs Farben, jeweils mit Werten von 1 bis 5
- 18 Tippkärtchen
  - in sechs Farben, jeweils mit den Buchstaben A, B oder C
- 3 Lingutaurus-Plättchen



Lingutaurus

## Vor dem ersten Spiel

Brechen Sie die 3 Lingutaurus-Plättchen, die 30 runden Einsatzchips und die 18 Tippkärtchen vorsichtig aus dem Stanztableau.

## Die Karten

Alle Karten besitzen jeweils eine grüne und eine gelbe Seite. Die Spieler entscheiden vor dem Spiel, ob mit den grünen oder mit den gelben Seiten gespielt werden soll. Bitte deshalb beim Sortieren und Mischen darauf achten, dass alle Karten mit der gleichen Farbe nach oben liegen.

- Die **170 normalen Fragekarten** werden sehr gut gemischt und bilden einen Kartenstapel.
- Auch die **25 Risikofragekarten** (die mit dem Ausrufezeichen) werden gut gemischt. **Achtung:** Risikofragen können einerseits sehr leicht sein, andererseits aber auch ver-teufelt schwer.
- Zählen Sie nun von den normalen Fragekarten 17 Stück, und von den Risikofragekarten 3 Stück ab und mischen Sie diese insgesamt 20 Karten gut durch. Sie bilden den Fragekartenstapel für diese Partie. Er wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Die übrigen Frage- und Risikofragekarten werden in dieser Partie nicht benötigt.
- Die **25 Lingutaurus-Karten** (die mit dem Stier) werden gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt. Pro Partie kommen in aller Regel nur drei dieser Karten zum Einsatz, in Ausnahmefällen auch einmal etwas mehr.

## Spielvorbereitung

- Der **Spielplan**, der einen runden Irrgarten zeigt, wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Die drei **Lingutaurus-Plättchen** werden auf die mit einem Stier illustrierten Felder des Spielplans gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und erhält die drei **Tippkärtchen** und die fünf **Einsatzchips** der gleichen Farbe.

- Die drei **Tippkärtchen** legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab.
- Jeder Spieler legt die fünf runden **Einsatzchips** seiner Farbe offen auf die farblich korrespondierenden fünf Felder des Spielplans.
- Jeder Spieler setzt seine **Spielfigur** in eine der sechs **Nischen** im Zentrum des Irrgartens.

**Tippkärtchen Vorderseiten**

C  
A  
B

**Tippkärtchen Rückseite**

TIPP

**Fragekarten**

Zaubern Sie mal das weibliche Gegenstück zum Zauberer.

Zauberin  
 Zauberrin  
 Zaubin

Richtig ist a. Bei männlichen Formen mit einem Doppelstern er ein Ende wird das zweite er zur Entschärfung der Aussprache bei der weiblichen Form weggelassen: also Zauberrin. Man kann die Frage nach der weiblichen Entsprechung zum Zauberer auch noch kürzer beantworten: Hexe oder Fee!

**Lingutauruskarten**

Welche Textstelle fehlt im folgenden Satz von Friedrich Nietzsche?

Man ist am meisten in Gefahr, Überfahren zu werden, wenn ...

A man anderen einen Weg bahnt.  
B man eben einem Wagen ausgewichen ist.  
C man seinem Glück hinterher läuft.

Friedrich Nietzsche, deutscher Philosoph, 1844 - 1900

**Lingutaurus-Plättchen**

**Nischen für die Spielfiguren**

**Startfeld**

**Ausgang**

**Einsatzchips auf den für sie vorgesehenen Feldern**

In den Gängen des Irrgartens befindet sich ein roter Ariadne-Faden, der in regelmäßigen Abständen Schleifen bildet. Jede Schleife ist ein Lauffeld. Die Pfeile in den Schleifen zeigen an, in welche Richtung von einem Feld aus weiter gelaufen wird.

## Spielablauf

Der Spieler, der weiß, mit welchen Worten Schillers „Glocke“ beginnt, übernimmt die Rolle des ersten Vorlesers. Sollte sich solch eine Person im Kreis der Spieler nicht finden lassen, oder sollten gar mehrere Spieler den Anfang von Schillers „Glocke“ kennen, dann beginnt derjenige, der der deutschen Sprache schon am längsten mächtig ist.

### A Fragen und Antworten

#### 1. Normale Fragekarte

- ☀ Der Vorleser nimmt die oberste Karte vom Fragekartenstapel. Sofern es sich dabei um eine normale Fragekarte (d.h. nicht um eine Risikofragekarte!) handelt, liest er erst die Frage und dann die drei Antwortmöglichkeiten (A, B und C) laut vor.
- ☀ Alle Spieler außer dem Vorleser führen nun zwei Aktionen durch:
  - ☘ Jeder Spieler legt verdeckt ein Tippkärtchen mit einem der drei Buchstaben A, B oder C vor sich hin, womit er die Antwort bestimmt, für die er sich entscheidet.
  - ☘ Jeder Spieler nimmt einen Einsatzchip (1, 2, 3, 4 oder 5) seiner Farbe von der Auslage auf dem Spielplan und legt ihn offen vor sich ab. Damit wählt er, wie viele Schritte er bei einer richtigen Antwort vor- bzw. bei einer falschen Antwort zurückgehen muss. Es muss ein Einsatzchip gelegt werden. Enthaltungen sind nicht möglich!
- ☀ Sobald alle Spieler ihre Tipp- und Einsatzchips gelegt haben, dreht jeder sein Tippkärtchen um und zeigt, ob er sich für die Lösung A, B oder C entschieden hat.
- ☀ Der Vorleser sagt, welche der drei Lösungen die richtige ist. Die richtige Lösung ist fett gedruckt und der entsprechende Buchstabe steht weiß in einem schwarzen Kreis.
- ☀ Wer auf die richtige Lösung getippt hat, geht um so viele Felder im Irrgarten nach vorn, wie sein Einsatzchip zeigt. Wer auf eine falsche Lösung getippt hat, geht um entsprechend viele Felder zurück. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

Beispiel: Lösung „B“ ist richtig. Spielerin Mireille und Spieler Sebastian haben richtig getippt. Mireille hat einen Einsatzchip mit der Zahl 4, Sebastian einen Einsatzchip mit der Zahl 2 vor sich liegen. Spieler David liegt mit seinem Tipp falsch und hat einen Einsatzchip mit der Zahl 3 vor sich liegen. Mireille geht nun um 4, Sebastian um 2 Felder nach vorn. David muss 3 Felder zurückgehen.

**ACHTUNG:** Zu Beginn des Spiels laufen die Figuren der Spieler vom Startfeld aus los. Hinter dem Startfeld befinden sich noch vier Felder. Diese sind nötig, weil es passieren kann, dass ein Spieler nach falscher Beantwortung einer Frage nicht vorwärts, sondern rückwärts gehen muss. Wer so weit zurück muss, dass die vier Felder hinter dem Startfeld nicht ausreichen, setzt seine Figur in eine Nische. Beim nächsten Versuch darf er zum Trost dann seine Figur wieder vom Startfeld aus loslaufen lassen. Wer allerdings hinter das Startfeld zurückgehen muss, aber nicht bis in die Nische zurück, der darf bei der nächsten Frage seine Figur nicht etwa auf das Startfeld vorsetzen, sondern muss von seiner aktuellen Position aus losgehen.

- ☀ Wenn alle Spieler ihre Spielfiguren bewegt haben, geht es in die nächste Runde.
- ☀ Neuer Vorleser wird nun der Spieler zur Linken des vorherigen Vorlesers.

#### 2. Risikofragekarte

- ☀ Zieht der Vorleser eine der drei Risikofragekarten im Fragekartenstapel, so muss er seine Mitspieler, bevor er die Frage vorliest (!), darüber informieren, dass es sich um eine Risikofrage handelt. Bei Risikofragen müssen sich die Spieler für einen Einsatzchip entscheiden, bevor (!) sie die Frage kennen.
- ☀ Erst wenn jeder Spieler einen Einsatzchip gewählt hat, liest der Vorleser die Frage sowie die drei möglichen Antworten vor.
- ☀ Die Spieler legen nun verdeckt eines ihrer Tippkärtchen. Alles Weitere läuft ab, wie bei den normalen Fragekarten beschrieben.

### B Regel für die Verwendung von Einsatzchips

- ☀ Jeder Spieler hat fünf Einsatzchips mit Werten von 1 bis 5. Pro Frage muss einer dieser Chips gesetzt werden. Verwendete Chips legt der Spieler verdeckt vor sich ab. Bereits verwendete Chips können erst dann wieder benutzt werden, nachdem der Spieler den letzten seiner fünf Chips der eigenen Farbe eingesetzt hat.
- ☀ Die noch nicht verwendeten Chips liegen auf den farblich entsprechenden Feldern des Spielplans. Wenn kein Einsatzchip der eigenen Farbe mehr auf dem Spielplan liegt, werden alle fünf bereits verwendeten Einsatzchips wieder zurück auf den Spielplan gelegt.
- ☀ Nun hat der Spieler wieder die freie Auswahl unter allen fünf Chipwerten.

### C Die Lingutaurusfelder

- ☀ Der „Lingutaurus“ ist ein wild schnaubender Sprachstier, der an drei Stellen den Gang des Labyrinths blockiert. Der „Lingutaurus“ kann nur durch richtige Antworten auf Lingutaurus-Fragen überwunden werden.

**Hinweis:** Alle Lingutaurus-Fragen bestehen aus unvollständigen Zitaten, und der fehlende Teil muss richtig gewählt werden.

- ☀ Der erste Spieler (im Folgenden „Wort-Torero“ genannt), der mit seiner Figur auf ein Feld mit einem Lingutaurus-Plättchen gelangt, kann dieses nicht einfach überspringen, sondern muss auf dem Kärtchen stehen bleiben, unabhängig davon, wie weit er hätte gehen dürfen.
- ☀ Dann zieht der aktuelle Vorleser die oberste Karte vom Lingutaurus-Kartenstapel und liest die Frage sowie die drei möglichen Lösungen vor. Der Spieler, dessen Figur auf dem Lingutaurus-Plättchen steht, muss die Lingutaurus-Frage beantworten. In diesem Fall werden die Einsatzchips nicht benötigt. Sowohl der betroffene Spieler als auch alle anderen Spieler (mit Ausnahme des Vorlesers) wählen verdeckt ein Tippkärtchen. Haben dies alle getan, werden die Kärtchen aufgedeckt und der Vorleser gibt die richtige Antwort bekannt.

## Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Der „Wort-Torero“ hat die Frage richtig beantwortet. Er darf seine Figur um drei Felder weiterziehen und alle anderen gehen leer aus. Das Lingutaurus-Plättchen wird vom Spielplan genommen und weggelegt.

2. Der „Wort-Torero“ hat eine falsche Antwort gewählt.

a) Nun wird zunächst die Antwort desjenigen Spielers, der mit seiner Spielfigur am weitesten hinten liegt, geprüft. Stimmt dessen Antwort, darf er seine Spielfigur um drei Felder nach vorne rücken. Gleichzeitig erlöst er damit auch den „Wort-Torero“, der mit seiner Figur allerdings nur um ein (!) Feld weiterziehen darf. Das Lingutaurus-Plättchen wird vom Spielplan genommen und weggelegt.

b) Stimmt die Antwort des am weitesten hinten liegenden Spielers nicht, kommt der Vorletzte zum Zug. Stimmt dessen Antwort, darf er seine Figur um zwei Felder nach vorne ziehen. Der „Wort-Torero“ zieht seine Figur um ein Feld weiter und das Lingutaurus-Plättchen wird vom Plan genommen und weggelegt.

c) Stimmt auch die Antwort des Vorletzten nicht, kommt bei 4 - 6 Spielern der Drittletzte zum Zug. Stimmt dessen Antwort, darf er seine Figur um ein Feld nach vorne ziehen. Auch hier zieht der „Wort-Torero“ seine Figur um ein Feld weiter, und das Lingutaurus-Plättchen wird vom Plan genommen und weggelegt.

d) Stimmt auch die Antwort des Drittletzten nicht, zieht der Vorleser eine neue Lingutaurus-Karte und der Lingutaurus-Ablauf beginnt noch mal von vorn.

e) Bei einer Partie mit nur zwei Spielern gilt: Der hinten liegende Spieler darf, wenn der „Wort-Torero“ an seiner Aufgabe scheitert, immer um drei Felder nach vorn rücken - aber natürlich nur, wenn er die richtige Antwort gewählt hat. Sollten beide Spieler nicht die richtige Antwort gewählt haben, wird eine neue Lingutaurus-Karte aufgedeckt und der ganze Vorgang beginnt von Neuem - so lange, bis eine Lingutaurus-Frage richtig beantwortet werden kann.

## 3. Abgeräumte Lingutaurus-Felder

Ein Lingutaurus-Feld, dessen Lingutaurus-Kärtchen bereits abgeräumt wurde, stellt für die nachfolgenden Spieler kein Hindernis mehr dar. Abgeräumte Felder zählen beim Ziehen der Figuren wie ein normales Spielplanfeld.

## Spielende:

Das Spiel endet, wenn der Stapel mit den 20 Fragekarten aufgebraucht ist. Es gewinnt, wer dem Ausgang des Labyrinths am nächsten gekommen ist.

## Vorzeitiges Spielende:

Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Spieler das letzte Feld am Ausgang des Labyrinths erreicht.

## Patt:

Sollten am Ende mehrere Spieler gleich weit gekommen sein, oder sollten mehrere Spieler im gleichen Zug den Ausgang des Labyrinths erreichen, dann dürfen sich alle als Sieger fühlen.

## Anmerkung zur Strategie:

Bei der Wahl der Einsatzkärtchen sollte man die hohen Zahlen (z.B. 4 oder 5) dort einsetzen, wo man sich sehr sicher ist, die richtige Antwort gewählt zu haben.

## Anmerkung zu den mit „Risiko“ markierten Karten:

Bei den „Risikokarten“ müssen die Spieler sich auf einen Einsatz festlegen, ehe sie die Frage gehört haben. Eine Eigenart der Risikokarten ist es, dass sie unter Umständen sehr leicht zu beantworten sein können (z.B. dann, wenn ein Hesse auf eine Frage zur hessischen Mundart trifft, oder ein Bayer mit einer Frage zum Bayerischen Idiom konfrontiert wird). Andererseits befinden sich unter den Risikokarten auch Fragen, die so vertrackt und schwer sind, dass man wirklich nur raten kann.

## Anmerkung für Österreicher und Schweizer:

Im Spiel befinden sich auch Fragen, die sich auf Eigenheiten der österreichischen und deutschschweizerischen Sprache beziehen. Wir empfehlen, in rein österreichischen Runden die auf die österreichischen Spracheigenheiten bezogenen Fragen jeweils aus dem Spiel zu nehmen und durch eine neue Karte vom großen Stapel mit den übrig gebliebenen Karten zu ersetzen. Gleiches gilt bei rein schweizerischen Spielerrunden für Fragen mit Bezug auf schweizerische Spracheigenheiten.

## Anmerkung zum Kunststoffeinsatz:

Der Kunststoffeinsatz der Schachtel lässt sich an der Perforationslinie trennen und der schmale Teil als Kartenhalter verwenden. Dies ist besonders sinnvoll, wenn die Spieler eine längere Partie mit mehr als den üblichen 20 Frage- und Risikokarten spielen möchten.

