

Dudenkönig

Ravensburger Spiele® Nr. 00 872 8

Würfelspiel für 2 – 6 Spieler von 10 – 99 Jahren

Autor: Gilbert Obermaier

Grafik: Manfred Burggraf

Inhalt: 1 Schülerduden 6 Zählsteine
 1 Spielplan 1 Würfel
 36 Karten 1 Sanduhr
 6 Spielfiguren

Was ist der Duden?

Der Duden ist das bekannteste Wörterbuch der deutschen Rechtschreibung. Er erschien vor über 100 Jahren 1880 zum ersten Mal. Seinen Namen hat er von seinem Verfasser Konrad Duden, der von 1829 bis 1911 lebte und Sprachforscher, Gymnasiallehrer und Direktor eines Gymnasiums war.

Ziel des Spiels

Wenn die Spieler beim Würfeln und Ziehen mit ihrer Spielfigur bestimmte Felder des Spielplans erreichen, werden verschiedene Frage-, Buchstaben- und Wortspiele durchgeführt. Wer dabei die meisten Punkte gewonnen und als erster mit seinem Zählstein die oberste Treppenstufe erreicht hat, wird „Dudenkönig“.

Vorbereitung

Jeder Spieler legt sich Papier und Bleistift zurecht.
Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Spielplan links von der Treppe gelegt.
Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und den gleichfarbigen Zählstein.
Die Spielfiguren werden auf das Startfeld der Würfelbahn gestellt, die Zählsteine auf die unterste Treppenstufe.



Spielregel



1. Würfeln und Ziehen:

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt. Dann zieht er mit seiner Spielfigur vom Startfeld aus in Pfeilrichtung.

Auf einem Spielfeld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Es wird also nicht hinausgeworfen. Nach einer Sechs wird nicht nochmals gewürfelt.

Erreicht der Spieler ein Fragezeichenfeld, dann darf er eine **Dudenfrage** stellen. (Siehe Punkt 2 der Spielregel.)

Erreicht der Spieler ein Denkmalfeld, dann darf er ein **Wortspiel** vorschlagen. (Siehe Punkt 3 der Spielregel.)

Erreicht der Spieler ein Feld ohne Zeichen, kommt der nächste Spieler mit Würfeln und Ziehen an die Reihe.



2. Fragezeichenfeld

Der Spieler, der ein Fragezeichenfeld erreicht hat, stellt eine **Dudenfrage**.

Dazu zieht er die oberste Karte vom verdeckten Stapel und legt sie offen auf den Spielplan rechts neben der Treppe.

Diese Karte bezeichnet einen Bereich von fünf bis sieben Seiten im Duden. Aus diesen Seiten wählt der Spieler ein beliebiges Wort aus. Er fragt:

„Wie schreibt man ...?“ oder

„Was bedeutet ...?“

Die anderen Spieler müssen je nach Frage das Wort richtig schreiben oder einen Satz aufschreiben, der das Wort erklärt.



Beispiel

Der Spieler hat die Karte **68 – 73 Festival bis fügen** aufgedeckt. Nun darf er von den Dudenstellen 68 bis 73 ein Wort auswählen und fragt zum Beispiel:

Wie schreibt man Fisimatenten? (Seite 69)

oder

Was bedeutet flügge? (Seite 70)

Ein Tip für jüngere Spieler: Zu Anfang sollten sich ungeübte Spieler nicht zu lang mit dem Durchlesen der Dudenstellen aufhalten und eines der nächstbesten Wörter auswählen. Allmählich übt sich die Fähigkeit, Seiten schnell zu überfliegen, und der Spieler kann bewußt nach schwierigen oder unbekanntem Wörtern suchen.

Erfahrene Spieler können auch Abkürzungen zulassen, nach deren Bedeutung gefragt wird.

Jeder Spieler, der das Wort richtig schreiben oder richtig erklären konnte, bekommt **einen** Punkt. Der Spieler, der das Wort ausgesucht hat, bekommt für jeden Fehler, den die anderen gemacht haben, **einen** Punkt.

Für jeden Punkt, den ein Spieler erhält, darf er seinen Zählstein eine Treppenstufe nach oben schieben.

Nach dem Versetzen der Zählsteine kommt der nächste Spieler mit dem Würfeln an die Reihe.



3. Denkmalfeld

Kommt ein Spieler auf ein Denkmalfeld, wird ein **Wortspiel** gespielt. Der Spieler wird Spielleiter und sucht, wie vorher beschrieben, mit Hilfe einer Karte ein Wort aus dem Duden heraus. Er bestimmt dann, welches der vier Wortspiele, die im folgenden erklärt werden, mit diesem Wort gespielt wird. Zur Auswahl stehen:

das Ratespiel,

das Mischmaschspiel,

das Dichterspiel,

das Telegrammspiel.

Die Spieldauer wird durch die Sanduhr begrenzt. Die Spieler können vereinbaren, daß die Sanduhr bei bestimmten Spielen zweimal durchlaufen darf. Nach dem Wortspiel und dem Versetzen der Zählsteine kommt der nächste Spieler mit Würfeln an die Reihe.

Das Ratespiel

Achtung! Der Spielleiter darf das ausgesuchte Wort nicht verraten. Er zeichnet auf seinem Papier so viele Striche, wie das Wort Buchstaben hat. Die Umlaute ä, ö, ü und das ß gelten als ein Buchstabe.

Die Sanduhr wird umgedreht. Die Spieler nennen reihum Buchstaben, von denen sie glauben, daß sie im gesuchten Wort enthalten sind. Der Spielleiter schreibt die richtig geratenen Buchstaben auf die Striche, wo sie im Wort vorkommen. Mehrfach vorkommende Buchstaben werden auch mehrfach geschrieben.

Jeder Spieler darf jederzeit das gesuchte Wort sagen, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Der Spieler, der das Wort als erster gesagt hat, bekommt **einen** Punkt. Wird das Wort innerhalb der Sanduhrzeit nicht erraten, bekommt der Spielleiter **einen** Punkt.

Beispiel

Der Spielleiter hat auf Seite 97 das Wort **Interviewer** ausgewählt und zeichnet, da dieses Wort elf Buchstaben hat, elf Striche auf sein Papier:

Der erste Rater fragt nach dem **I**, denn das Wort kann laut Karte mit **H** oder **I** beginnen. Der Spielleiter schreibt das **I** dorthin, wo es im Wort vorkommt:

I _ _ _ _ i _ _ _ _

usw.

Das Mischmaschspiel

Der Spielleiter nennt das Wort. Alle Spieler (auch der Spielleiter selbst) versuchen, aus den einzelnen Buchstaben des Wortes andere Wörter zu bilden und schreiben diese auf.

Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, werden die neu gebildeten Wörter vorgelesen. Jeder Spieler, der mindestens fünf neue Wörter bilden konnte, bekommt **einen** Punkt.

Der Spieler mit den meisten neuen Wörtern bekommt **einen zusätzlichen** Punkt.

Beispiel

Der Spielleiter hat auf Seite 148 das Wort **Prospekt** ausgewählt. Daraus können u.a. folgende Wörter gebildet werden:

Sport, Rest, Rose, Post, Spore, Stop, Pore, Pest, Kost, Rost, Prost, Sekt.

Gültig sind alle Wörter, die im Schülerduden stehen. Im Zweifelsfall wird also dort nachgeschlagen.

Das Dichterspiel

Der Spielleiter nennt das Wort, und alle Spieler (auch der Spielleiter selbst) versuchen, ein kurzes Gedicht aus zwei Zeilen aufzuschreiben, in dem das Wort vorkommt.

Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, werden die Gedichte vorgelesen. Jeder Spieler, der einen Zweizeiler dichten konnte, in dem das Wort vorkommt, bekommt **einen** Punkt. Wenn alle Spieler einverstanden sind, kann für eine besonders originelle Lösung ein **zusätzlicher** Punkt vergeben werden.

Beispiel

Der Spielleiter hat auf Seite 125 das Wort **Maskottchen** ausgewählt. Das Wort kann als Reimwort oder im Inneren einer Zeile vorkommen. Es darf auch auf zwei Zeilen verteilt werden.

Meine Zwillingsschwester Lottchen
hat ein Teddybär-**Maskottchen**.

Jeder von den Tennis-Knaben
sollte ein **Maskottchen** haben.

Michaela mit dem **Mas-**
kottchen auf der Wiese saß.

Das Telegrammspiel

Der Spielleiter nennt das Wort. Alle Spieler (auch der Spielleiter selbst) versuchen, einen Satz im Telegrammstil aufzuschreiben. Die Anfangsbuchstaben der Telegrammwörter sind durch die Buchstaben des ausgewählten Wortes vorgegeben. Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, werden die Telegramme vorgelesen. Jeder Spieler, der ein Telegramm aufschreiben konnte, bekommt **einen** Punkt. Wenn alle Spieler einverstanden sind, kann für ein besonders originelles Telegramm **ein zusätzlicher** Punkt vergeben werden.

Beispiel

Der Spielleiter hat das Wort **Depot** (Seite 47) ausgesucht. Die Spieler haben daraus folgende Telegramme zusammengestellt:

Der	Didi	Düsentrieb
Elefant	Erklettert	Erfindet
Posaunt	Paßstraßen	Patentfähige
Ohne	Ohne	Objekte
Trompete	Tempolimit	Tagtäglich

J·O·K·E·R



Konrad Duden
1829-1911

4. Der Joker

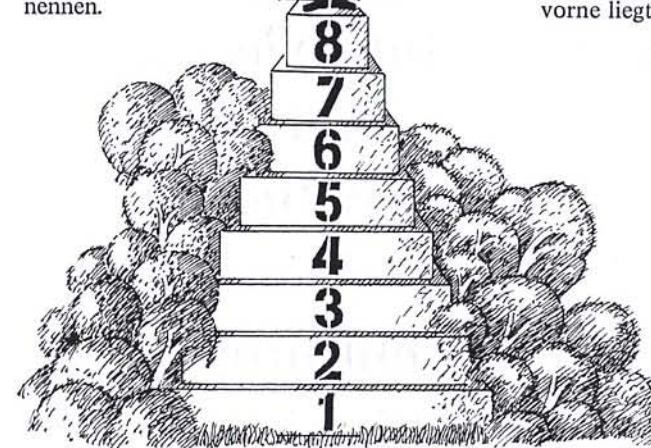
Die Karte, auf der Konrad Duden abgebildet ist, gilt als Joker. Der Spieler, der sie aufdeckt, darf aus dem gesamten Bereich des Dudens (Seiten 9 bis 227) ein beliebiges Wort auswählen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler mit seinem Zählstein die oberste Treppenstufe erreicht hat. Er darf sich „Dudenkönig“ nennen.



Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig die oberste Treppenstufe, dann hat derjenige gewonnen, der mit seiner Spielfigur weiter vorne liegt.



Wir danken Herrn Professor Siegfried Aust, Berlin, Frau Silvia Rothe, Berlin, und Herrn Andreas Hänisch, Berlin, für ihre Beratung und Mitarbeit.

Das Wort DUDEN ist ein eingetragenes Warenzeichen. Die Verwendung im Zusammenhang mit diesem Spiel erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlages Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG, Mannheim.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

„Hallo Spielefreak – wenn es um Reime geht und um Erlebnisse mit Wörtern kannst Du jetzt echt mitreden. Wenn Du aber auch was für tolle, spannende Geschichten übrig hast, können wir Dir die Bücher von James Krüss nur empfehlen: denn da wird Dir nicht nur was erzählt, sondern außerdem noch in lustigen Reimen gedichtet. Schau mal rein!“



Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.

®

Ravensburger

257479