

Bastian Sick
**Der Dativ
ist dem
Genitiv
sein Tod**

**Spielend durch
den Irrgarten
der deutschen
Sprache**

**Für 2-5 Spieler
ab 12 Jahren**

Spielmaterial

- 180 Karten mit 360 Sätzen zu den Themen der Bücher
- 5 Tippkärtchen „RICHTIG“
- 5 Tippkärtchen „FALSCH“
- 100 Punktechips
- 1 Decoder
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Tippkärtchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst. Jeder Spieler erhält je ein Kärtchen „RICHTIG“ und ein Kärtchen „FALSCH“. Die Punktechips bleiben zunächst als Vorrat in der Schachtel. Die Spielkarten werden gemischt und folgende Anzahl als Stapel in die Tischmitte gelegt:

- Bei 5 Spielern: 20 Karten
- Bei 4 Spielern: 24 Karten
- Bei 3 Spielern: 24 Karten
- Bei 2 Spielern: 26 Karten

Die nicht benötigten Karten und überzähligen Tippkärtchen kommen zurück in die Schachtel.

Die Spielkarten

Jede Karte enthält auf beiden Seiten je einen Satz mit einer Lücke. Darunter sind jeweils zwei bis vier Lösungsmöglichkeiten angegeben. Mindestens eine der angegebenen Varianten ist korrekt. Ganz unten auf der Karte befindet sich die Lösung in verschlüsselter Form. Sie ist durch das rote Sichtfenster des Decoders lesbar.

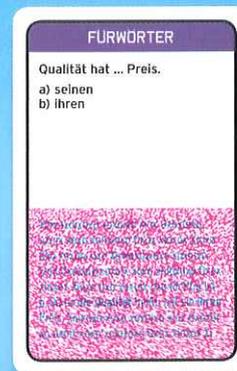
Hinweis: Wenn man sehr genau schaut, ist es möglich, den Text auf dem unteren Kartenteil auch ohne Decoder zu entziffern. Die Spieler sollten darum fair spielen und sich bis zur Auflösung auf den oberen Kartenteil konzentrieren bzw. den unteren Teil mit der Hand abdecken.

Kategorie (um welches Thema geht es)
Satz mit Textlücke
Lösungsmöglichkeiten
Verschlüsselte Lösung



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt als Vorleser. Er legt so viele Punktechips aus dem Vorrat in die Tischmitte, wie Spieler teilnehmen (ihn selbst eingeschlossen). Der Vorleser zieht die oberste Karte vom Stapel und wählt Vorder- oder Rückseite aus. Er nennt die Kategorie der Karten- seite, entscheidet sich für genau eine der angebotenen Varianten des Satzes und liest diese laut und deutlich vor. Die anderen Varianten nennt er zunächst nicht. Die vorgelesene Lösungsvariante muss nicht die richtige sein, der Vorleser darf auch eine falsche Version vorlesen! Jetzt stimmen er und alle anderen Spieler verdeckt mit ihren Tippkärtchen ab, ob der vorgelesene Satz richtig oder falsch ist. Wissen die Mitspieler nicht, worauf sie achten müssen, sollte der Vorleser auch sagen, um welchen Satzteil es geht.



Beispiel: Auf der Karte hat der Vorleser zwei Varianten vorgegeben. Er entscheidet sich z.B. für Variante a und liest den Mitspielern die Kategorie und diese Variante vor: „Die Kategorie der Karte ist Fürwörter. Der Satz lautet: Qualität hat seinen Preis.“ Ahnen die Mitspieler nicht, worauf sie bei dem Satz achten sollen, sagt der Vorleser noch zusätzlich, dass es um das „seinen“ von „seinen Preis“ geht.

Haben alle Spieler ein Tippkärtchen gelegt, decken sie gleichzeitig ihre Tippkärtchen auf. Der Vorleser steckt die Karte in den Decoder und nennt die richtige Version des Satzes oder die richtigen Versionen, falls mehrere Antworten korrekt sind.

Hinweis: Der Vorleser sollte nicht nur sagen „Richtig sind a und b“, da die Mitspieler ja nur eine Lösungsmöglichkeit gehört haben. Er liest darum alle richtigen Versionen des Satzes laut vor. Natürlich darf er auch die falschen Lösungsmöglichkeiten vorlesen, wenn er diese besonders kurios findet. Er sollte aber darauf hinweisen, welche Antworten falsch und welche richtig sind.

Anschließend liest der Vorleser den Erklärtext vor. Jeder Spieler mit einer richtigen Antwort erhält einen Chip aus der Tischmitte. Hat der Vorleser also eine falsche Variante vorgelesen, erhalten die Spieler einen Chip, die mit „FALSCH“ abgestimmt haben. Hat der Vorleser eine korrekte Variante vorgelesen, erhalten die Spieler einen Chip, die mit „RICHTIG“ abgestimmt haben.

Der Vorleser erhält alle Chips, die nicht von den anderen Spielern gewonnen wurden, aber nur, wenn er selbst korrekt eingeschätzt hat,

ob sein vorgelesener Satz richtig oder falsch war. Liegt der Vorleser daneben, gewinnt er nichts. Die Karte wird in die Schachtel zurückgelegt. Dann kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an die Reihe. Er zieht eine neue Karte vom Stapel und ergänzt die Punktechips in der Tischmitte aus dem Vorrat, bis wieder so viele Chips ausliegen, wie Spieler teilnehmen.

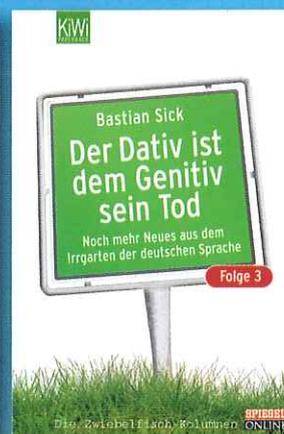
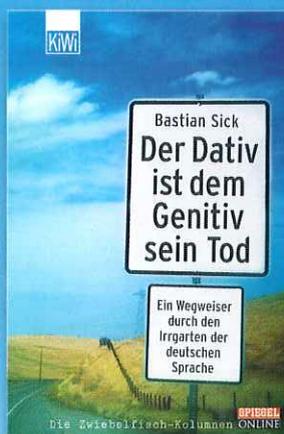
Wenn alle Karten des Stapels aufgebraucht sind, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punktechips.

Taktischer Hinweis: Der Vorleser sollte die Variante vorlesen, von der er ...

- a) mit größerer Sicherheit weiß, ob sie falsch oder richtig ist und ...
- b) vermutet, dass die anderen Spieler die meisten Fehler machen werden.

Es geht im Spiel also nicht nur darum, die Themen der Bücher gut zu kennen, sondern auch die Gegenspieler gut einzuschätzen und eventuell aufs Glatteis zu führen. Denn machen die anderen Spieler viele Fehler, gewinnt man als Vorleser die meisten Punkte.

Zum Lesen, Lachen und Nachschlagen



Im Buchhandel erhältlich

Kartentexte: Angelika Janssen in Zusammenarbeit mit Bastian Sick

Spielidee: Markus Reichert, Stefan Stadler, Bärbel Schmidts

Gestaltung: SENSIT Communication GmbH, München

Redaktionelle Bearbeitung: Markus Reichert, Bärbel Schmidts & Stefan Stadler

© KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax.: +49(0)711-2191-422
E-Mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

SPIEGEL
ONLINE