

Iace et vince!

Ein Würfelspiel zu Deklinationen



Anzahl der Spieler:

2 bis 5 Personen pro Würfelpaar

Inhalt:

5 Paar Würfel, jedes Paar bestehend aus einem gelben Würfel mit fünf Kasus (ohne Vokativ) sowie einer „ad libitum“-Seite und einem blauen Würfel mit den drei Genera, den beiden Numeri und einer „NEU“-Seite.

5 Grammatik-Leporellos „Die schnelle Tabelle“.

Vorbereitung:

Pro Würfelpaar eine Tabelle mit den Namen der Spieler und den zu deklinierenden Vokabeln anlegen; einen Stift bereitlegen und unter den Spielern einen Schriftführer bestimmen. Eine „Schnelle Tabelle“ geschlossen danebenlegen.

Spielregeln:

Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem aus den gewürfelten Vorgaben die korrekte lateinische Form der Vokabeln aus der Vokabelliste gebildet wird.

Gewonnen hat, wer als Erster 10 Punkte oder nach einer festgelegten Zeit die meisten Punkte gesammelt hat.

1. Der Spieler links des Schriftführers beginnt und würfelt.
Aus den gewürfelten Angaben muss er die korrekte Form für das erste Wort der Vokabelliste bilden:
Der gelbe Würfel bestimmt den Kasus (Nominativ, Genitiv, Dativ, Akkusativ oder Ablativ), der blaue das Geschlecht (Maskulinum, Femininum oder Neutrum) bzw. den Numerus (Singular oder Plural).
Da der blaue Würfel nur entweder Genus oder Numerus anzeigen kann, darf sich der erste Spieler das nicht angegebene Genus bzw. den Numerus selbst aussuchen.
Der Spieler spricht die gebildete Form laut aus und nennt Kasus, Genus und Numerus.
2. Ist die Form korrekt, trägt der Schriftführer einen Punkt für ihn in der Tabelle ein.
Ist sie aber falsch, und die Mitspieler bemerken es, bekommt er keinen.
In Streitfällen wird „Die schnelle Tabelle“ zu Rate gezogen und danach wieder zugeklappt hingelegt.
3. Der nächste Spieler zur Linken des ersten würfelt. Der gelbe Würfel bestimmt wieder den Kasus, der blaue entweder Genus oder Numerus. Wird das Genus gewürfelt, muss der Numerus vom vorigen Wurf übernommen werden; wird umgekehrt der Numerus gewürfelt, bleibt das Genus erhalten.
Hat sich der Spieler nicht oder falsch gemerkt, welches Genus bzw. welcher Numerus noch gilt, muss er ohne Punkt aussetzen und die Würfel dem nächsten Spieler für einen neuen Wurf überlassen.
Ansonsten spricht der Spieler die gebildete Form wieder laut aus und nennt Kasus, Genus und Numerus.
4. Wie 2. und so fort. Nach 10 Mal Würfeln derselben Vokabel wird die nächste Vokabel aus der Liste genommen. Ist die Liste durchlaufen, kommt wieder die erste Vokabel an die Reihe.
5. Sonderfall gelber Würfel, Seite „ad libitum“ („nach Belieben“):
Der Spieler kann sich frei einen Kasus wählen, der nicht identisch mit dem Kasus aus dem vorhergehenden Wurf ist. Er muss dennoch die Form korrekt bilden, um einen Punkt zu erhalten.
6. Sonderfall blauer Würfel, Seite „NEU“:
Der Spieler muss das nächste Wort aus der Vokabelliste verwenden, um die Form zu bilden.
7. a) Sobald der Erste 10 Punkte erreicht, wird die angefangene Runde bis einschließlich des Schriftführers noch fertiggespielt. Bleibt er der einzige mit 10 Punkten, ist er der Gewinner. Erzielen aber noch mehr Spieler 10 Punkte, wird weitergespielt, bis der erste 11 Punkte erreicht und damit gewonnen hat.
b) Wird stattdessen nach Zeit gespielt, zählt man nach Ablauf der Frist die Punkte der einzelnen Spieler zusammen. Es kann bei Gleichstand dann mehrere Gewinner geben.

Variante: Die „ad libitum“-Seite als Glückstreffer verwenden: Der Spieler bekommt einen Punkt, ohne eine Form bilden zu müssen, und übergibt die Würfel dem nächsten.