

Spielmaterial

Spielkarten (400 Stück)

	Thema	Kartentyp	Anzahl
	Sprichwörter	Rätselkarte	50
	Wendungen	Rätselkarte	50
	Zitate	Rätselkarte	50
	Erzählungen	Rätselkarte	50
	Wer A sagt, ...	Aktionskarte	50
	Lügenbaron	Aktionskarte	50
	So ein ...Sack!	Aktionskarte	50
	Bilderrätsel	Aktionskarte	30
	Glückskarten	Schicksalskarte	10
	Unglückskarten	Schicksalskarte	10

Spielfiguren (4 Stück)




Hahn im Korb Blindes Huhn Eierlegende Wollmilchsau Schwarzes Schaf

Weitere Figuren wie der "Bock als Gärtner" und der "Wolf im Schafspelz" können in anderen Materialien und Größen unter www.casalingua.ch dazubestellt werden.

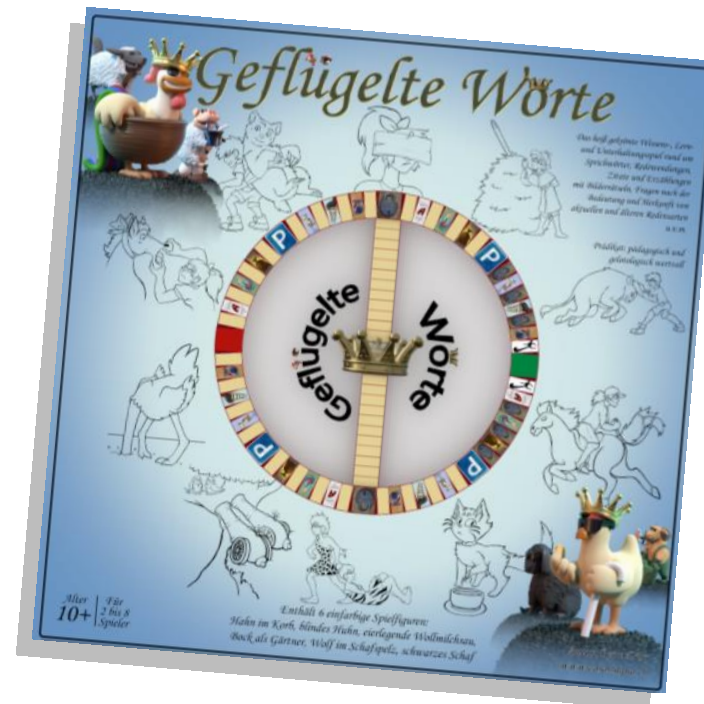
Spielzubehör (5 Stück)



4 Würfel

 1 Krone zum Aufstecken

Spielregel



Glückwunsch zum Erwerb des heiß gekrönten Wissens-, Lern- und Unterhaltungsspiels rund um Sprichwörter, Redewendungen, Zitate und Erzählungen!

Geflügelte Worte regt nicht nur die Fantasie an, sondern fragt auch schlummerndes Wissen ab. Ein kurzweiliges und spannendes Spiel mit hohem Wiederspielreiz und pädagogischem Nutzen. Das Spiel soll unter anderem dazu beitragen, dass wenig gebrauchte oder beachtete und dennoch treffende Sprichwörter und Redewendungen nicht in Vergessenheit geraten. Viel Vergnügen beim Spielen!

Impressum

Autor

Remo Dürr, Diplomübersetzer Deutsch-Französisch-Englisch, Idiomatikexperte
Thunstrasse 18E, CH-3110 Münsingen (Bern), remo@vtxmail.ch, www.casalingua.ch

3D-Grafiken

Nikita Krutov, www.nikkrugadgets.de

Illustrationen

Joana Martins, Remo Dürr

Vervielfältigungen des Spiels oder Teile davon sind ohne schriftliche Einwilligung des Autors untersagt. Sämtliche Bilderrechte liegen beim Autor.

Einleitung

Anzahl Spielende: 2 - 8 Personen

Mindestalter: 10 Jahre

Spieldauer: 1 bis 2 Stunden je nach Spielerzahl

Ziel des Spiels

König oder Königin des Tages wird der Spielende, der es als Erste(r) mit der Krone auf das Ausgangs-Feld schafft.

Spielvorbereitungen

Jeder Spielende wählt eine Spielfigur (Hahn im Korb, blindes Huhn, eierlegende Wollmilchsau oder schwarzes Schaf) aus und setzt sie auf das Eingangs-Feld. Die Aktions- und Schicksalskarten werden neben das Spielbrett, die Rätselkarten in die entsprechenden Rätlecken und die Krone in die Mitte gelegt.

Spielverlauf

Gespielt wird reihum gegen den Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spielende, der die höchste Augenzahl würfelt. Der Spielende, der an der Reihe ist, schreitet um die gewürfelte Zahl in eine beliebige Richtung voran. Auf einem Feld können mehrere Spielfiguren stehen.

Um das Spiel zu gewinnen, muss 1 Rätsel in jeder der 4 Rätlecken und ein letztes Rätsel vor der Ausgangspforte, also insgesamt 5 Rätsel, gelöst werden.

Kommt ein Spielender auf einem Aktionsfeld (Wer A sagt ..., Lügenbaron, So ein ...Sack!), Bilderrätsel) oder Schicksalsfeld (Glücksfee, Unglücksrabe) zu stehen, so hebt der Spielende rechts von ihm die oberste Karte ab und liest die darauf gestellte Frage laut vor. Der betreffende Spielende muss die Frage beantworten bzw. die Anweisung befolgen.

Sobald ein Spielender 1 Rätsel in jeder der 4 Rätlecken gelöst hat, kann er die Jagd nach der Krone eröffnen. Um die Krone zu ergattern, muss der Spielende auf dem Kronenfeld in der Mitte zu stehen kommen. Schafft er dies, kann er die Krone auf den Kopf seiner Spielfigur setzen. Die Spielenden, die alle 4 Eckenrätsel gelöst haben, können dem Kronenträger die Krone abjagen, indem sie auf demselben Feld wie der Kronenträger zu stehen kommen. Kommt der Kronenträger hingegen auf demselben Feld wie ein Mitspielender zu stehen, muss er die Krone nicht abgeben. Die Spielenden, die nicht alle 4 Eckenrätsel gelöst haben, können dem Kronenträger die Krone erst nach Lösen aller Eckenrätsel abjagen. Die anderen Spielenden versuchen wiederum, dem neuen Kronenträger die Krone abzujagen usw.

Um das Spiel zu gewinnen, muss der Kronenträger auf dem Feld vor der Ausgangspforte zu stehen kommen und das letzte Rätsel, dessen Kategorie er selbst wählen kann, lösen. Löst er das Rätsel nicht innerhalb von 15 Sekunden nach Vorlesen der Frage, so muss er Runde um Runde auf dem Feld stehen bleiben, bis er eine Frage richtig beantwortet.

Die Spielenden müssen nicht auf dem jeweiligen Übertrittsfeld zu stehen kommen, um in eine Rätlecke oder auf den Kronenweg zu gelangen.

Aktionsfelder

Quizfelder (4 verschiedene)

Kommt ein Spielender auf einem der vier Quizfelder zu stehen, so lässt er die oberste Glückskarte vom Mitspielenden rechts von ihm abheben und die darauf gestellte Frage vorlesen, welche er innerhalb von 15 Sekunden nach Vorlesen der Frage beantworten muss. Ist die Antwort des Spielenden falsch, so bleibt er auf dem Feld stehen. Ist die Antwort des Spielenden richtig, so darf er so oftmal würfeln und um die gewürfelte Zahl weiterschreiten, wie er auf einem Aktionsfeld die Frage richtig beantwortet. Die richtige Antwort ist in **Fettschrift** gedruckt.

WER A SAGT ...



Wer auf diesem Feld zu stehen kommt, muss den zweiten Teil eines Sprichwortes nennen.



SO EIN ...SACK!

Wer auf diesem Feld zu stehen kommt, muss ein Sprichwort oder eine Redewendung nennen, welche(s) das vorgegebene Wort enthält.



LÜGENBARON

Wer auf diesem Feld zu stehen kommt, muss erraten, ob eine Behauptung wahr oder falsch ist.



BILDERRÄTSEL:

Wer auf diesem Feld zu stehen kommt, muss erraten, welches Sprichwort oder welche Redewendung das gezeigte Bild darstellt.

Schicksalsfelder (2 verschiedene)

Wer auf einem Schicksalsfeld zu stehen kommt, muss die oberste Glücks- bzw. Unglückskarte abheben und die darauf erteilten Anweisungen befolgen.



GLÜCKSFEE: Glückskarte



UNGLÜCKSRABE: Unglückskarte

Spezialfelder (4 verschiedene)



SICHERHEITSFELD: Hier ist der Kronenträger vor seinen Mitspielenden sicher.



PARKFELD: Einmal aussetzen



EINZELSCHRITT: 1 Feld weiterschreiten (in die eine oder andere Richtung)



DOPPELSCHRITT: 2 Felder weiterschreiten (in die eine oder andere Richtung)

Rätlecken

In den vier Rätlecken auf dem Rätleckfeld muss der Spielende jeweils ein Rätsel aus der Welt der Sprichwörter (Bock als Gärtner), der Wendungen (Hahn im Korb), der Zitate (eierlegende Wollmilchsau) oder der Erzählungen (Wolf im Schafspelz) lösen. Dazu stehen ihm immer drei Antwortmöglichkeiten zur Auswahl. Beantwortet er die Frage richtig, so kann er die entsprechende Rätselkarte als Beweisstück zu sich nehmen. Vermag er das Rätsel nicht zu lösen, muss er Runde um Runde auf dem Rätleckfeld bleiben, bis er ein Rätsel löst. Der Buchstabe der richtigen Antwort ist in **Fettschrift** gedruckt.