I NO smart

Sibylle Lewitscharoffs

Grammatikspiel

Kleine Nachbemerkung: das hört sich alles kompliziert an, wird beim Spielen aber zunehmend einfacher. Das Beste daran ist: die Spieler geraten sich in die Haare, weil ein jeder von sich glaubt, der bessere Meister der deutschen Sprache zu sein. Normalerweise dauert so ein Spielchen eine Stunde bis maximal anderthalb Stunden.

Tritt er mit der Würfelzahl genau in die Mitte des sich anschließenden Sterns, erhält er zehn Wortkarten. Tritt er mit der Würfelzahl in die Mitte des verwirbelnden Rotorblattes, erhält jede Spielpartei 7 Wortkarten von der Bank. Gelangt ein Läufer auf einen der drei Außenplätze des sich anschließenden Labyrinths, darf er sich fünf Wortkarten holen; kommt er im Mittelpunkt des Labyrinths an, darf er sich zehn Wortkarten holen. Kommt der Läufer auf einem der vier Außenpunkte des Turms zu Babel zum Stehen, erhält er 6 Wortkarten von der Bank. Gelangt er in die Mitte des Turms, tauschen alle Spieler ein Wort- oder Buchstaben- oder Satzzeichenkärtchen aus, indem sie eines an den jeweils zurückliegenden Spieler abgeben. Gelangt der Läufer auf einem der drei Haltepunkte im darauf folgenden Spiegel zum Stehen, erhält er jeweils 6 Wortkarten. Beim danach zu passierenden Zaun gibt es vier mögliche Gefahren, jeweils 6 Wortkarten zu verlieren, das heißt, sie wieder an die Bank abgeben zu müssen. In der darauffolgenden Fortifikation der Wüste Gobi können an zwei Stellen jeweils 10 Wortkarten gewonnen werden.

Das Spiel können vier Parteien spielen. Die Parteien sind: **Herz**, **Leib**, **Seele** und **Hirn**. Jede Partei besitzt zwei Läufer, die von den Zahlen des Würfels vorwärtsgetrieben werden, sowie eine Turmhoheit, die auf den Ringen des anwachsenden Turms sitzt und nur dekorative Bedeutung hat (Figur mit den langen herabbaumelnden Plättchen), und einen Gebietswächter mit runder Kopfbedeckung, der von der jeweiligen Partei auf ihrer Seite auf einer der erhöhten runden Spielsteine aufgestellt wird. Diese größeren runden Steine, auf denen die Parteiwächter zu stehen kommen, haben dasselbe Muster wie auf dem gemalten Spielbrett. Die dort aufgestellten Wächter treiben von den anderen Spielern jeweils eine Wortkarte ein, wenn eine der Figuren von einer anderen Spielpartei das Quadrat betritt, welches der Parteiwächter beherrscht. Natürlich geht das nicht, wenn ein ins Quadrat laufender Spieler noch gar kein Wortmaterial besitzt.

Der Sinn des Spiels besteht darin, mit den Läufern möglichst rasch Wortmaterial, einzelne Buchstaben und Satzzeichen einzusammeln, um korrekte Sätze zu bilden. Ist so ein Satz fertig, erhebt sich der Turm des ihm zugehörenden Säulenheiligen um einen Stein. Dieser Satz kann hernach nicht mehr umgebildet und in andere Einzelteile zerlegt werden. Die Partei, die ihren Turm mitsamt Säulenheiligem am schnellsten in die Höhe bringt, hat gewonnen. Anfänglich verfügt jede Partei nur über jeweils 4 Wortkarten, zum Beispiel die rote Herzpartei über: Das Herz, des Herzens, dem Herzen, das Herz. Entsprechend auch die Seelenpartei, die Hirnpartei und die Leibpartei - also, um noch ein Beispiel zu nennen: Der Leib, des Leibes, dem Leib, den Leib. Diese 4 Grundwörter bleiben immer im Besitz der zugehörigen Partei. Sie können ihr nicht genommen werden. Mehr Wortmaterial gibt es zunächst nicht. Einer der Spieler verwaltet die Wortbank und rückt nach und nach das Material an die anderen Spieler heraus.

Anfänglich werden die kleinen runden hölzernen Spielsteinchen locker und nach Belieben über den Parcours verteilt aufgestellt. Danach können sie nicht mehr verrückt werden. Wenn ein Spieler per Areal steht. Dann darf nur der andere Spieler bewegt werden. Wenn dieser ebenfalls in ein Gefängnis eintritt, dann herrscht eine Weile Stillstand.

Jede Partei sitzt vor einer Seite des Quadrats. Vor ihr liegen acht Münzen, die zum naheliegenden Teil der Spielfläche gehören. Anfangs sind die acht Münzen noch nicht auf den ihnen jeweils zugehörigen Platz gelegt. Auf dem Brett ist jeder Münzplatz mit demselben Muster vorgezeichnet, der auch auf der jeweils zugehören-den Münze zu sehen ist. Sie sind im Besitz der davor sitzenden Partei. Mit jeweils einer dieser Münzen kann eine Partei, wenn sie am Spielzug ist, von der Bank 3 Buchstaben oder Satzzeichen gezielt kaufen. Man könnte damit auch ein Kärtchen von der Bank kaufen, aber das ist nicht unbedingt zu empfehlen - diese Kärtchen liegen umgedreht obenauf, man kann sie nicht nach Gutdünken auswählen. Ist etwas gekauft, muss die Münze auf das Spielbrett an die entsprechende Stelle zurückgelegt werden. Das bisschen Hilfsgeld ist dann verspielt und verbleibt auf der Spielfläche.

Was geschieht bei den Hauptstationen des Spielfeldes? Tritt einer der Läufer auf das Brett mit dem angeschnittenen Quadrat links unten, geschieht nichts Besonderes.

Jede der Parteien erhält zu Beginn ebenfalls dieselbe Anzahl an Brückensteinchen, die aufs Spielfeld gelegt werden können, wenn ein Läufer das blaue Wasser zu überqueren hat und es nicht überspringen kann. Dann darf vom Spieler ein Brückenstein gesetzt werden, der hernach aber auf dem Spielfeld verbleibt und auch von anderen Parteien benutzt werden kann.

Die acht Läufer der vier Parteien versammeln sich zu Beginn auf der mittleren Spielplatte, von der aus man in alle vier Richtungen je nach Schrittzahl des Würfels marschieren darf. Haben sie den äußeren Rundlauf erreicht, dürfen sie sich nur noch im Uhrzeigersinn vorwärtsbewegen. Pro Würfelwurf darf aber immer nur ein Spieler bewegt werden. Ziel der Umrundung des Parcours ist es, möglichst viele Wort-, Buchstaben- und Satzzeichenkärtchen einzusammeln, um mit dem eingesammelten Material korrekte Sätze zu bilden. Ist ein - von der alten Rechtschreibung her - korrekter Satz zusammengestellt, darf der Säulenheilige, der den eigenen Turm bewacht, um eine Turmstufe erhöht werden.

Es gibt kleine umzäunte Gefängnisareale mit Stacheldraht, welche bedeuten, dass der Spieler zwei- oder dreimal aussetzen muss, je nach der Ziffer, die im umzäunten Würfelwurf auf einen dieser Steine tritt, geschieht ihm das Glück oder Pech, worauf die Steine verweisen. Eine Steinart ist gefährlich: die mit den überkreuzten roten Bändern mit „ex“. Tritt ein Spieler darauf, muss er sein versammeltes Wort- und Buchstabenmaterial an die Bank zurückgeben - bis auf die vier anfänglichen Grundwörter seiner Partei. Gefährlich sind auch die vier rotschwarz gestreiften Steinchen. Tritt ein Spieler darauf, dürfen von seiner Partei alle anderen Parteien jeweils ein Wort oder ein Kleinteil seines Wort- und Buchstabenschatzes rauben. Nur nicht seine vier Stammwortkarten - sie verbleiben immer im Besitz der zugehörenden Partei. Ist noch zu wenig zu raubendes Material vorhanden, darf sich nur der Spieler bedienen, der vor ihm gewürfelt hat.

Auf den anderen kleinen Spielsteinchen ist vermerkt, was gewonnen werden kann: zum Beispiel eines der Wörter soll, kann, darf oder will - je nach Wahlbelieben. Oder ein Satzzeichen nach Wahl. Oder, um noch ein Beispiel zu nennen, eines der Wörter: er, sie oder es kann von der Bank geholt werden.

HABEN
SIND
HAT
IST
ABER
WEIL
UND
DES
DEREN
DEM
DEN
DESSEN
WEN
WER
WEM
HAT
IST
1.2.

WO
WAS
WIE
NICHT
SICH
ES
ER
SIE
KEIN
KEINE
EINE
EIN
MUSS
MAG
MÖCHTE
WARUM
DARUM
DARF
WILL
SOLL
KANN
DER
DIE
DAS
1.2.

HIRN
HIRN
HIRN
HIRN

HIRN
HIRN
HIRN
HIRN

HIRN.

HERZ
HERZ
HERZ

HERZ
HERZ
HERZ

SELE
SELE
SELE
SELE

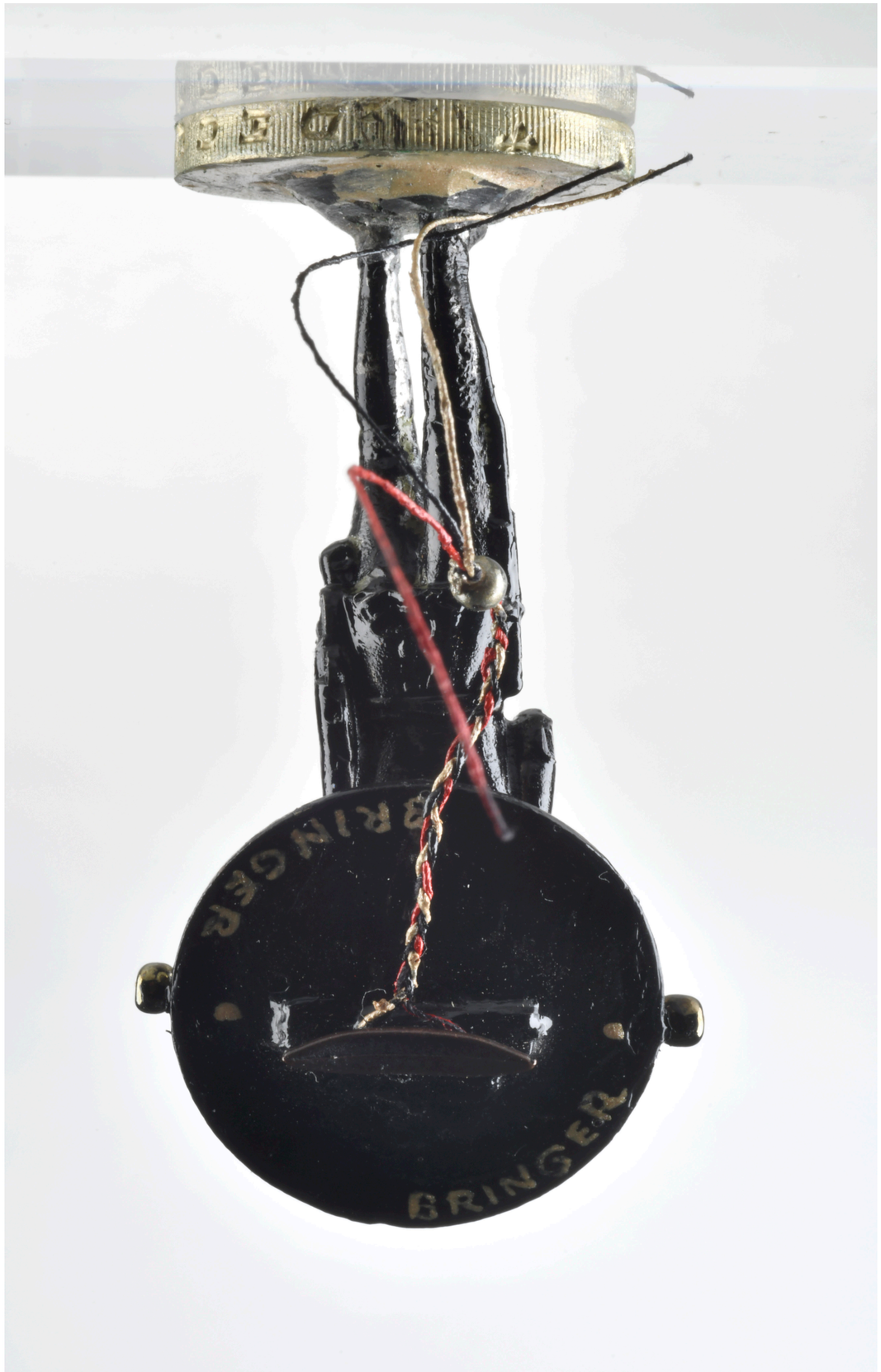
LEIB
LEIB
LEIB

LEIB
LEIB
LEIB
LEIB

HERZ.

SEEL.

LEIB


BRINGER
BRINGER

BRINGER

NEMO ME IM
BRINGER
BRINGER

BRINGER
BRINGER

Rot = kommt doppelt vor

Wort
SCHWERE BRÜTER
EIN SOLCHER BAU
GEDÄCHTNISKOST
GESTÄNDNISSE
HORNHAUTHOBEL
MAN ERKENNT ES
FREUEN SICH
EIN ELFISCHER LEIB
ZITRONENFALTER
SCHLUPFSTÄTTEN
IN EINER DOSE
UM ES ZU VERGESSEN
EMPORSCHNELLT
SCHWEISSLÖCHLEIN
MIT LEISEM PHHHT
ERLÖSUNGSHUNGER
VERBIRGT SICH
GESCHICHTSGEWICHT
KADAVERGRÖSSE
EIN FURZENDER BALG
SÄULENPLATTFORM
DAS DROHNENVOLK
ZUM MUND HINAUS
ZÄH UND DÜRR
IN DER KAMMER
IN DIE LAUE LUFT
EINHERSPAZIEREN
IN LIEBESWUT
LEERGERÄKELT
DURCH DIE WELT
GEBÄRDET SICH
IM VERDAUUNGSSACK
HOCHGETRIEBEN
UNTER AUFSICHT
DER HERZBÄNDEL
GRAUSAM BEDRÜCKT
ERDGEDÄCHTNIS
MIT BLEI BESCHWERT
EIN BEGABTER HERZENSLENKER
ERZEUGT KLOTZFÖRMIGE GEBILDE
NACH DEREI TAGEN RAUCHFANG
UM EIN WEIB ZU VERWAHREN
IN SCHAUMSTOFFKISSEN
IN DEN FALTEN DES MEERES

DIE MOMENTHAFTE LIEBE GOTTES
WIE ZWEIBELHÄUTCHEN DÜNN
AUF EINER EIERSCHALE
AUF PATROUILLE SCHICKEN
UM SICH ZU VERGEWISSERN
LEIBEN SICH WILLIG AN
IN EIN REINES SCHNUPFTUCH GEWICKELT
IST ALLERDINGS DIE FRAGE
IN DEREN SCHALE
IM INNERSTEN WINKEL DER HERZHÖHLE
AUS DEM GNADENGEBILDE
DIE MELANCHOLISCHE GEDÄMPFTHEIT
DER ADVERSARIUS GUCKT
EIN GUT AUFGERÄUMTES HIRN
ZUR QUAL DES KOPFES
IN SEINER SORGENSCHWERE
IST ALLERDINGS DIE FRAGE
UND DIES SIND DIE WENIGEN BEDAUERLICHEN IRRTÜMER
IN DEN IRRSINN VERBISSEN
UM ES ZU ERMÖGLICHEN
AUS UNBEGREIFLICHER INNERER RECHENKUNST
AN DAS AMTSKLEIT GENÄHT
WEM DAS HERZ AUF DER ZUNGE SCHWEBT
SCHÜTTET SEINE SEUFZER AUS
DEN SCHUHEN ZURUTSCHEN
BEI DER WAHL EINER KOPFHÜLLE
DURCH LAUTES HERSAGEN
WIE EIN AUSGEBLASENES EI
DIE VERMEHRUNG DURCH ZERREISSEN
VON SOLCHER FEINHEIT
AUF LEICHT VERSCHÜTTELTER FLÄCHE
VON GOTTES AUGE ENTFERNT
DURCH DIE EINNAHME VON
GEFÄHRDET ZWAR, DOCH AUCH BEVORZUGT
DAS HIRNFELL IST EMPFINDLICH UND
EINE HOHE MEINUNG VON SICH SELBST
BALD WULSTET ES IN ABGESTEPPTEN FUTTERWÜRSTEN
ALS EIN MINIMAL VERDICKTES
ES MÖCHTE WOHL SCHWER SEIN
STEIGT STUFE FÜR STUFE HINAB
ZU DEN NASENLÖCHERN HINAUS
EIN VON DER NETZHAUT ABGELÖSTES BILD
MIT KNOCHIGEM FINGER
EIN SCHLIMMER SEELENVERSCHEUCHER
EINGESPERRT MIT LAUSCHENDEN OHREN

BÜSST VIEL VON IHRER NOBLEN ZURÜCKHALTUNG EIN
EINE STRAFF GEBUNDENE HAUBE
ZWISCHEN DIE ZÄHNE
IN DESSEN SCHALE
AUF EINER EIERSCHALE
ES MÖCHTE WOHL SCHWER SEIN
DURCH DIE EINNAHME VON
AUF ZITTERNDEM NACHEN
WEIL DARAUF VERZICHTET WIRD
UNTER DEM MIKROSKOP
JEDER LEIBZOLL EINES WEGGEWISCHTEN
VOR LAUTER MATTIGKEIT
ZU SEINER GLÄTTUNG
UNBESTREITBARE VORZÜGE
UNGESCHICKT VERTEILT
VORÜBERGEHENDE WOLKEN
MIT HÖCHSTENS ZWEI SAUGHÄRCHEN
DER EINBEHALTENE LUFTRAUM
MAN ERKENNT ES AN DEN RILLEN, DIE
EIN GLATTER SEE LÄCHELT
VON JÄHEM SCHMERZ BEFALLEN
SEIN
EILT
SOCKEL
BLÜTEZEIT
ABER
HORCHE
WOHLAN
SEIN
WÜRZE
MÖCHTEN
STEHT
UM SO
MIT
PHLEGMA
TURMBAU
GEHT
MAN
WESEN
DICK
OHNE
KÖRPER
ALLE
GRÜN
WINDUNGEN
GLEICH

HARTHÖRIG
SPRINGEN
PLUMPST
AUFGEDUNSEN
STOPPT
MIT DER FAUST
OHNE ZWEIFEL
SELBST WENN
SCHRUMPFT
WIE TOLL
FUNDAMENT
SPRUDELN
UNVERWANDT
IN
KLOPFEN
STAUB
UMGEBEN
GESETZT
GLEICHSAM
WELTSCHNECK
WERDEN
VON DAUER
ZU
WER
SEINEN
PLATZ
ZUM
FEHL
WERDEN
IM BEUTEL
FREIE BAHN
FLEHT
VERWUNDERT
SEUFZT
UND
BRÜCHIG
BLEI BESCHWERT
AUFEINANDER
ZU MAGER
UND
TROPFEN
NADELFEIN
WOZU
WIRD
UND
DÜNNFÄDIG
SPRINGT

MACHT
GRAU
SO KÜMMERLICH
ÄRGERT
OHNE GRUND
LIEBER NICHT
HÖRT
WEISS
TEILT SICH MIT
LUFTMUMIE
IM GESTÖBER
SCHMUGGELT
NICHT IMMER
SCHWILLT AN
VON OBEN
MANÖVRIERT
BESCHEID
ZUWEILEN
UMGEBUNG
HEILIG
NICHT
EIN
NACH
SITZT
VORAUS
KÖRPER
KÖNNEN
SOLLEN
IHR
NICHT
KÖNNEN
WOLLEN
WEIL
DANN
RETTET SICH
KOMMEN
SCHICKEN
UMGIEBT
ALSO
NABEL
IM GESTÖBER
BRINT
FREUT
HERRSCHEN
DIENSTBETRIEB
SOWIESO
STAUB

BLÖDIGKEIT
GAR NICHT
SELBT WENN
HEIL
MÖCHTE
MAN
DUMMERWEISE
PASSGENAU
KRONLEUCHTER
SÄULEN
WERDEN
UNRUHE
SELBST
SCHICKT
WIRD
HAUS
KNACKS
HORCHT
WECKEN
EILT
ZIMMER
LÄSST
FORT
GEHILFE
ERGEBEN
WERDEN
SCHINDER
HAFTET
KOMMT
WOHNT
ZU
NICHT
WEN
VORZUG
TROPFEN
WAS
AN
LÖCHER
WERDEN
DER
WILD
EIN LUFTIKUS
GESTÄNDNISSE
VERNAGELT
SICH
HAUCHZART
SCHLÜPFT

IN DER BRUST
SEIN
ZIMMER
WIRD
FLEHEN
DORT
OHNE
KUMMER
DESTO
STREIFT
SPRICHT
HAUS
ZUM
DARF
SEIN
SCHWARZ
VOR
ERGIBT
HEILSAM
HERBEI
DESTO
SCHLUPFLOCH
IN
MÖGEN
LICHTWEIS
HEISST ES
GAUKELT
WESSEN
ZU ERWARTEN
WIE
WILL
MIT
SAGT
FEUCHT
ERGEBEN
ALLE
AUF
MIT
WISSEN
NACH
SCHLÄGT
SCHWEMMT
NUR
HILFE
SCHWINGEN
ZENTNERLAST
BRÜTER

MEER
STEHLEN
DREI MAL
FAHREN
MIT
ENGGEPRESST
PUTZT
DIE
SAUSEN
SCHIEFLAGE
ZWEIFELHAFT
ABER
ERBLEICHT
MAUER
DÜRFEN
ERGIBT
IRGEND
SICH
DORTHIN
VERSINKT
AUFGEDUNSEN
STEIN
NUR
DURCH
DÜRFEN
ZWISCHEN
STAPELT SICH
LASSEN
BEHERRSCHT
OBSCHON
WEHE
EIN LEIDWESEN
DRÄNGEN
AUF
MEHR
OHNR
IHR
KAUM
LIEST
AUSKUNFT
KLOPFT
LAUT
WIRD
WOLLEN
LEBT
AN
MIT

IHR
MAN
IN
IRGEND
NOCH
MÜSSEN
VORAUS
KEIN
EINES FROSCHS
UND
SIRREN
MAN
WOLLEN
KRATZEN
TEILE