

SPIELREGELN

Für den Bundescup gelten ausschließlich diese, nicht die dem Spiel „New Amici!“ beiliegenden Spielregeln!

Bitte neue Jokerregel beachten: Die Spieler auf dem roten Niveau haben nur noch einen – statt bisher zwei - Joker!

1. Die Spielidee

Das Spiel besteht darin, Fragen zu beantworten und mit richtigen Antworten Punkte zu sammeln. In drei Spielphasen wird erst vom Russischen ins Deutsche übersetzt, dann vom Deutschen ins Russische. Es gewinnt, wer als Erster alle drei Spielphasen erfolgreich bestanden hat.

Das Spiel ist ein Sprachlernspiel. Um einen Lerneffekt zu erzielen, wiederholen sich die Karten. Es ist daher für alle Mitspieler ratsam, sich nicht nur ihre eigenen Antworten gut zu merken, sondern auch die Spielzüge der gegnerischen Mannschaft aufmerksam zu verfolgen!

2. Die Zweiermannschaften – der Schiedsrichter

Alle spielen in Zweiermannschaften! Ein Mitglied der Mannschaft hat Russischkenntnisse, das andere nicht. Keine Russischkenntnisse bedeutet, dass das Mannschaftsmitglied weder Russisch (sei es im Unterricht, in einer AG oder privat) lernt, noch gelernt hat und auch keinen slawischsprachigen Hintergrund hat oder eine andere slawische Sprache lernt bzw. gelernt hat. Je zwei solcher „gemischten“ Mannschaften spielen gegeneinander.

Die Spielleitung übernimmt ein Unparteiischer, der die russische und deutsche Sprache beherrschen und mit den Spielregeln vertraut sein muss. Er führt die Punktliste für beide Mannschaften und ist Garant der Fairness.

3. Die Niveaustufen

Das Spiel hat drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen.

Die Einstiegsstufe (gelbe Spielbahn und Karten) ist für die Mannschaftsmitglieder ohne Russischkenntnisse reserviert!

Der andere Spieler spielt je nach Niveaustufe

- auf oranger Spielbahn und mit orangen Karten: Schüler mit Anfänger- und Mittelstufenkenntnissen (etwa Niveaustufen B1 und B2 des Europ. Referenzrahmens)
- auf roter Spielbahn und mit roten Karten: Schüler mit fortgeschrittenen- und muttersprachlichen Kenntnissen (etwa Niveaustufen C1 und C2)

4. Der Spielverlauf in drei Phasen



Jeder Spieler wählt einen Spielstein, der auf der einen Seite ein Haus, auf der anderen Seite ein Flugzeug zeigt. Der Spieler ohne Russischkenntnisse spielt auf der gelben Spielbahn. Je nach Niveau des Mitspielers, der Russisch kann, bewegt dieser sich auf der orangen oder der roten Spielbahn. Startpunkt ist für alle der Rabe. Zu Beginn des Spiels zeigt das Haus auf dem Spielstein nach oben. Es zeigt die erste Spielphase an, während das Flugzeug später für die zweite Spielphase steht. Um vorwärts zu kommen, wird gewürfelt und der Spielstein im Uhrzeigersinn bewegt. Welche Mannschaft beginnt, entscheidet der Würfel.

4.1 Die erste Phase: Russisch ins Deutsche übersetzen

Der Spieler, der die höchste Zahl erwürfelt hat, darf für seine Mannschaft beginnen. Das Spiel beginnt: Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl würfelt erneut und zieht auf seiner Spielbahn vorwärts. Er kann auf unterschiedliche Felder kommen:

Sprachfelder: Es gibt unterschiedliche Kategorien. Die entsprechend erwürfelte Karte muss vom Spieler von einer Sprache in die andere übersetzt werden. In Spielphase 1 vom Russischen ins Deutsche, danach umgekehrt. Alle Fragen auf einer Karte müssen beantwortet werden.



Quizfelder: in der einfachen Spielvariante, die in den Regionalen Runden und im Finale gespielt wird, werden die Quiz- und Rollenspielkarten aussortiert. Kommt jemand auf ein Quizfeld, darf er noch einmal würfeln. Grundsätzlich können die Karten aber gerne bei den Schulinternen Runden eingesetzt werden. Wir schlagen dazu vor, Punkte nur für Sprachkarten zu vergeben. Gelangt jemand auf ein Quizfeld und beantwortet die Frage richtig, darf er noch einmal würfeln.



Joker: Der Spieler darf sich eine Kategorie der Sprachkarten aussuchen und übersetzt die entsprechende Karte.



Rabe: Der Spieler wählt eine Sprachkarte seines Sprachniveaus von einem Spieler der Gegnemannschaft, die er sich vorlesen lässt und übersetzen muss. Der Punkt der verlorenen Karte bleibt der gegnerischen Mannschaft erhalten. Haben die Gegner keine Karten, hat der Spieler einen Extrawurf. Achtung: Eine Karte kann nur einmal „gestohlen“ werden. Ist eine Mannschaft in der dritten Runde, darf sie nicht mehr bestohlen werden (noch einmal würfeln)!

Der Schiedsrichter liest die entsprechende Karte zum Feld vor.

- Richtige Antwort: Der Spieler erhält einen Punkt, darf die Karte behalten und darf noch einmal würfeln. Es gibt nur einmal einen Extrawurf!

- Falsche Antwort: Die richtige Antwort wird laut vorgelesen. Die Karte wird dann herumgegeben, sodass alle Spieler sie lesen können. Dann wird sie *oben auf den Stapel*, von dem sie genommen wurde, wieder aufgelegt.

Die Schiedsrichter notieren die Punkte, die mit den Sprachkarten erzielt werden, in einer Punktetabelle (siehe Vorlage). Wird eine Karte gestohlen, wird der Punkt nicht gestrichen.

Wenn der erste Spieler seinen Spielzug beendet hat, ist sein Mitspieler dran. Er spielt nach den o.g. Regeln auf der Spielbahn seines Niveaus.

Während der gesamten drei Phasen des Spielverlaufs darf der Russischkenner, der auf dem roten Niveau spielt, 1 Mal für seinen Mannschaftskollegen antworten, der Spieler auf dem orangen Niveau 2 Mal!

Wenn auch der zweite Spieler der Mannschaft fertig ist, sind die Gegenspieler am Zug.

Hat eine Mannschaft insgesamt fünf Punkte erspielt, wobei der Spieler ohne Russischkenntnisse mindestens drei Punkte durch gelbe Sprachkarten beisteuern muss, beginnt für diese Mannschaft **Phase zwei** des Spielverlaufs. Beide Spieler einer Mannschaft wechseln gemeinsam in die zweite Phase. Sind sie noch am Zug, so dürfen sie sofort die Spielsteine umdrehen und in Phase zwei weiterspielen. Ist die gegnerische Mannschaft dran, so dürfen erst nach deren Spielzug die Spielsteine umgedreht werden.

Bevor eine Mannschaft in der zweiten Phase weiterspielt, werden alle Karten, die sie bis dahin gewonnen hat, wieder zurück ins Spiel sortiert: Die Sprachkarten werden alle zurück auf den Stapel gelegt, von dem sie genommen wurden. Die Quizkarten, sofern vorhanden, kommen unter den Stapel.

4.2 Die zweite Phase: Deutsch ins Russische übersetzen

In dieser Phase zeigt nun das Flugzeug nach oben, es wird wieder auf dem Raben gestartet.

Jetzt werden auf den Sprachfeldern deutsche Wörter ins Russische übersetzt. Ansonsten gelten alle Regeln wie in der ersten Spielphase. Auch so werden wieder fünf Punkte erspielt und auch hier muss der Spieler ohne Russischkenntnisse drei Punkte mit gelben Sprachkarten beigetragen haben.

4.3 Die dritte Phase

In der **dritten Spielphase** stellen die Spieler ihre Steine auf die Weltkarte in die Mitte des Spielfelds. Es wird nun nicht mehr gewürfelt, sondern der Schiedsrichter liest beiden Mannschaftsmitgliedern nacheinander noch einmal alle in der zweiten Spielphase gewonnenen Sprachkarten vor und jeder der beiden muss seine Karten (nur seine eigenen, nicht die seines Mitspielers!) noch einmal ins Russische übersetzen.

5. Das Spielende

Es gewinnt die Mannschaft, die als Erste alle drei Spielphasen erfolgreich bestanden hat!