



Discamus, scribamus, ludamus! Lasst uns lernen, lasst uns schreiben, lasst uns spielen!
Das ist Romabilis.

Auf einer rasanten Reise durch das wunderbare Rom stellt ihr euer Lateinwissen in verschiedenen Bereichen unter Beweis.

Schlaue Antworten allein reichen euch jedoch nicht, um zu gewinnen.

Nur wenn ihr darüber hinaus geschickt die besten Teams bildet sowie andere im richtigen Moment herausfordert, erhaltet ihr die meisten Münzen, könnt über die Brücke gehen und schließlich auf dem Lorbeerkranz-Feld euren Sieg feiern.

Romabilis ist aber mehr als nur ein Spiel: Ihr gestaltet nämlich sogar die Karten selbst mit.

Werdet also Teil von Romabilis und verbessert spielend eure Kenntnisse in Latein!

Spielanleitung von Romabilis

Vorbereitungen

Du bekommst:

- eine Spielfigur
- eine *Provocatio*- sowie eine *Lupus*-Karte
- Startguthaben in folgender Höhe:
 - bei 2-3 Spielern: 2 Denare und 2 Sesterzen
 - bei 4-6 Spielern: 4 Denare und 4 Sesterzen

Darüber hinaus werden folgende Materialien benötigt:

- ein Spielbrett
- ein Würfel
- ein Gegenstand zum Stoppen der Zeit (Smartphone, Uhr etc.)
- Papier (zum Notieren von Antworten)
- Münzen (ca. 140 Sesterzen, ca. 70 Denare und 6 Aureus-Münzen)

Außerdem gibt es natürlich Spielkarten. Diese beschriftest du zusammen mit den anderen aus deiner Lateingruppe selbst. Deine Lehrerin bzw. dein Lehrer sagt dir, wann du welche Karten ausfüllen sollst.

Für das Spiel werden folgende Mengen an Spielkarten benötigt:

- ca. 25 blaue Aufgabenkarten (für die Vokabeln) pro Lektion
- ca. 20 rote Aufgabenkarten (für die Deklination) pro Lektion
- ca. weitere 20 rote Aufgabenkarten (für die Konjugation) pro Lektion
- insgesamt ca. 200 gelbe Aufgabenkarten (für alle Kulturthemen im Gesamtband)
- insgesamt ca. 40 graue Aufgabenkarten (für alle Gebäude im Gesamtband)



Ziel des Spiels

Erreiche als Erste bzw. Erster das Feld mit dem Lorbeerkranz!

Dazu musst du vorher auf das größere Feld am Flussufer gelangen und die abschließende Aufgabe lösen. Zu dieser Situation kommt es jedoch nur, wenn du einen Aureus bzw. den Gegenwert dieser Münze in deinen Händen hältst.

Beachte: Ein Aureus ist so viel wert wie 25 Denare. Ein Denar ist so viel wert wie 4 Sesterzen (1 Aureus = 25 Denare = 100 Sesterzen).

Die Reihenfolge ist also diese hier:

Aureus → größeres Feld → Abschlussaufgabe → Brücke → Lorbeerkranz-Feld

Wie du nun an einen Aureus kommst und was es mit der Abschlussfrage auf sich hat, erfährst du im Zusammenhang mit dem **Ablauf**.

Ablauf

Du startest wie alle anderen auch auf dem Spielfeld von einem der schwarzen Punkte am Stadtrand Roms.

Wenn du die höchste Zahl gewürfelt hast, darfst du beginnen. Solltest du danach beispielsweise die Zahl 4 gewürfelt haben, bewegst du deine Spielfigur vier Felder nach vorne. Du darfst übrigens selbst entscheiden, in welche Richtung du gehst. Stehst du dann zum Beispiel auf einem blauen Feld, nimmt dein linker Sitznachbar die oberste Karte vom Stapel mit den blauen Karten und liest dir die Aufgabe vor. Anschließend sagt er dir, ob du die richtige Lösung angegeben hast. Ist dies der Fall, bekommst du eine bestimmte Anzahl an Münzen als Belohnung.

Sobald du dir im Laufe des Spiels insgesamt 25 Denare bzw. 1 Aureus erspielt hast, darfst du sofort auf das größere Feld am Flussufer springen. Dort erwartet dich die letzte Aufgabe. Deine Mitspieler entscheiden mehrheitlich, aus welchem Aufgabenbereich diese stammen soll.

Löst du die Aufgabe nicht, musst du einfach warten, bis du in der nächsten Runde wieder an der Reihe bist. Dann kannst du es erneut versuchen. Löst du die Aufgabe, darfst du mit Hilfe der Brücke über den Fluss zum ersehnten Lorbeerkranz gehen und dich feiern lassen, da du das Spiel gewonnen hast!

Tipp: Es bietet sich an, eine Gewinnerliste in der Klasse zu führen.

Hinweise zu den Karten

Die Farbe des entsprechenden Feldes steht für einen bestimmten Aufgabenbereich:

- **Verbum (blau)**
Nenne eine oder mehrere deutsche Bedeutung(en). Es kann auch sein, dass zusätzliche Angaben verlangt werden. Du bekommst 2 Denare und 2 Sesterzen, wenn du alle geforderten Angaben innerhalb von 10 Sekunden korrekt nennen kannst.
- **Grammatica (rot)**
Dekliniere ein Substantiv oder konjugiere ein Verb.
Du bekommst 2 Denare und 2 Sesterzen, wenn du alle geforderten Angaben innerhalb von 20 Sekunden korrekt nennen kannst.
Hinweis: Auf der Karte stehen immer nur die Formen, die im Unterricht besprochen wurden. Das bedeutet, dass die Angaben nach und nach (je nach Unterrichtsfortschritt) ergänzt werden.



- **Materia (gelb)**
Bei der korrekten Beantwortung einer Frage zu einem Kulturthema innerhalb von 10 Sekunden bekommst du 2 Denare und 2 Sesterzen. Die Grundlage bildet der entsprechende Sachinfotext aus dem Schulbuch.
- **Aedificium (grau)**
Bei der korrekten Beantwortung einer Frage zu einem Bauwerk innerhalb von 10 Sekunden bekommst du 2 Denare und 2 Sesterzen. Die Grundlage bildet der Sachinfotext aus dem Schulbuch.
- **Collaboratio (grün)**
Die Karten dieser Gruppe sind die einzigen, die von eurer Lehrerin bzw. eurem Lehrer im Vorfeld beschriftet worden sind. Die jeweilige Aufgabe sollte in der Übersetzung eines deutschen Satzes ins Lateinische bestehen.
Tipp: Es bietet sich an, dass der entsprechende deutsche Satz aus einem bereits besprochenen Lektionstext stammt. Somit lohnt es sich, im Unterricht gut aufzupassen!
Hinweis: Bei der Bearbeitung der Aufgabe gibt es eine Besonderheit: Du wählst einen weiteren Spieler, um mit diesem gemeinsam im Team einen deutschen Satz ins Lateinische zu übersetzen. Für die richtige Lösung erhaltet ihr beide jeweils 3 Denare und 3 Sesterzen. Die Bearbeitungszeit steht auf der Karte.
Beachte: Ihr dürft euch eine Vokabel nennen lassen. Das bedeutet dann allerdings, dass ihr bei einer richtigen Übersetzung lediglich 3 Denare erhaltet.

Neben den Spielkarten gibt es noch zwei Sonderkarten: die *Provocatio*- und *Lupus*-Karte

Mit der **Provocatio-Karte** kannst du einen weiteren Spieler herausfordern und (vielleicht) dessen Münzen bekommen. Jeder Spieler darf in einem gesamten Spiel allerdings nur ein einziges Mal herausgefordert werden. So setzt du eine *Provocatio*-Karte richtig ein:

Du kommst beispielsweise auf ein rotes Feld. Somit weißt du, dass du gleich Formen aus dem Grammatikbereich aufsagen musst.

Achtung: Die Aufgabe darf noch nicht vorgelesen werden!

Du benennst einen anderen Mitspieler, der in diesem ausgewählten Bereich gegen dich antreten soll. Du bestimmst die Anzahl der Münzen, die ihr beide jeweils setzt.

Achtung: Der Einsatz darf nicht höher sein als der Betrag, über den beide Spieler jeweils verfügen!

Jeder schreibt die Antwort auf einen Zettel. Stimmen beide Antworten, erhalten beide die Hälfte des Einsatzes aus dem Münztopf. Liegt ein Spieler falsch, muss er den Einsatz an den anderen abtreten. Gibt niemand eine richtige Antwort, geschieht nichts.

Die **Lupus-Karte** legst du für alle sichtbar vor dich hin. So zeigst du an, dass dich vorher bereits jemand mit der *Provocatio*-Karte herausgefordert hat.

Liegt die *Lupus*-Karte vor dir, kannst du nicht mehr herausgefordert werden.

Viel Spaß mit Romabilis!