

# DVELLVM

# Spielregeln

- Anordnung:** Gruppen von 2 Spielern (evtl. 4: zwei Zweierteams). Jede Gruppe erhält einen Spielplan, einen Würfel, 2x6 Spielfiguren und ein Lösungsblatt.  
Die Spieler sollen sich an den Schmalseiten des Spielplanes platzieren.
- Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler (bzw. das Team), dem es zuerst gelingt, alle seine Figuren von der einen Spielplanseite auf die andere zu bringen. Unterwegs muss bei jedem Zug eine Verbform korrekt genannt werden. Es kann auch eine Zeitlimite gesetzt werden. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der vorgegebenen Spielzeit mehr Figuren ins Ziel gebracht hat.
- Spielverlauf:** Die zwei Parteien erhalten je 6 Spielfiguren. Die Spielfiguren müssen gut zu unterscheiden sein. Die Pronomenfelder auf den beiden Schmalseiten des Spielplans dienen als Start- und Zielfelder. Zu Beginn des Spiels stehen auf den Pronomenfeldern die Figuren einer Partei: die Figuren der Partei A zwischen den beiden Buchstaben A, die Figuren der Partei B auf der gegenüberliegenden Seite zwischen den beiden Buchstaben B.  
Die Spieler würfeln abwechselnd und rücken eine ihrer Figuren um die gewürfelte Zahl vor. Die Figuren dürfen ihre jeweilige Bahn nicht verlassen und bewegen sich immer geradeaus. Wer eine 6 würfelt, darf gleich nochmals würfeln und ziehen. Wenn alle Figuren einer Partei gestartet sind, darf mit einer Figur nach Wahl weitergezogen werden. Solange noch Figuren auf den Pronomenfeldern stehen, müssen die Züge dazu verwendet werden, diese Figuren auf die Bahnen zu bringen.  
Nach jedem Zug muss das Verb am Rand des Spielfelds in der durch die Bahn vorgegebenen Person konjugiert werden. Beispiel: Ich, Spieler A, würfle eine 3 und ziehe mit der Figur auf der Bahn von *nos*. Ich lande auf der Höhe des Verbs *habere* und muss nun die Verbform *habebimus* (im Falle des Futurs) bilden.  
Kann man die Verbform korrekt sagen, so darf man auf dem Feld stehen bleiben, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Die Gegenpartei kontrolliert die Verbformen aufmerksam. Im Zweifelsfall wird das Lösungsblatt herangezogen.  
Kann ein Spieler die Verbform nicht korrekt sagen, so muss er zurückgehen bis zum nächsten freien Feld und sein Glück mit der dort verlangten Verbform versuchen. Das Zurückgehen wird unter Umständen so oft wiederholt, bis eine Verbform korrekt genannt wird.  
Spannend wird die Sache, wenn gegnerische Figuren aufeinander treffen. Gelingt es einem Spieler nämlich, auf einem Feld zu landen, auf dem bereits eine Figur der Gegenpartei steht, so kann er diese „fressen“ und an den Start zurückschicken, wenn er die auf dem entsprechenden Feld verlangte Verbform korrekt nennen kann. Kreuzen sich gegnerische Figuren, ohne auf demselben Feld zu landen, so wird niemand „gefressen“.
- Hinweis:** Da in einer Runde nie alle Verbformen vorkommen, kann das «DVELLVM» problemlos ein paar Mal gespielt werden.