

Spilvejledning

Version 2.0

OBS!

Denne vejledning gælder kun for 2. oplag af Sprogspillet (version 2), dvs. spil leveret efter 15. februar 2019.



Op til seks spillere fra 16 år til skindød.

Spilletid: ca. 45 minutter.

Formål: at have det sjovt, blive klogere og frem for alt vinde.

Indhold: 1 bræt, 250 kort med spørgsmål og svar, 6 brikker, 6 skiver og 1 terning.

Sådan går det for sig

Man kan spille, som man har lyst til, og man kan lave sine egne regler. Der er frit slag. Her følger de regler, som er lavet til de mere konkurrencemindedede, og som kræver mindst tre spillere:

Man begynder og ender på Start & stop. Ved spillets begyndelse stiller alle spillere deres brikker på Start & stop-feltet og sikrer sig samtidig en skive i samme farve som den valgte brik.

Den yngste spiller lægger ud ved at kaste terningen. Brikkerne flyttes med uret ifølge terningkast.

Når brikken lander på et felt, besvares spørgsmålene inden for feltets emne. Spilleren til højre for den, der har tur, trækker et kort fra kassen og læser spørgsmålet op. Hvis ikke kategorien er Staveplade, kan spilleren bede om at se spørgsmålet på kortet.

Svares der korrekt på feltets spørgsmål, kastes terningen igen. Så længe der svares rigtigt, fortsætter spilleren. Når der svares forkert, overgår terningen til næste spiller i urets retning, og spilleren bliver stående.

Når en spiller ikke kan svare og ikke vil gætte, kan der passes. Så kan andre spillere byde ind, dog ikke oplæseren. Man byder ind ved at smide en skive i askebægret – Sprogspillets svar på at række fingeren op i timen: først til mølle. Svarer den første skivesmider rigtigt, rykkes to felter frem. Svares der forkert, rykkes to felter tilbage. Ved forkert svar kan andre spillere smide en skive efter ovenstående først til mølle-princip. Og så fremdeles.

Spillet genoptages umiddelbart efter med den, der står for tur, uanset om spørgsmålet blev besvaret eller ej.

Samme procedure gælder ved bonusspørgsmål: Når oplæseren annoncerer, at der nu kommer et bonusspørgsmål, bør alle (undtagen oplæseren) fatte deres skiver og være klar til at smide dem i askebægret. Igen gælder først til mølle, og som tidligere belønnes et rigtigt svar med, at man rykker to felter frem, mens et forkert straffes med en tofelters tilbagerykning.

NB!

Et **bonusspørgsmål** knytter sig til et “moderspørgsmål” og står umiddelbart neden under dette. Bonusspørgsmål aktiveres kun, hvis moderspørgsmålet besvares.

Spillet genoptages umiddelbart efter med den, der står for tur, uanset om bonusspørgsmålet blev besvaret eller ej.

Den, der først gennemspiller pladen og lander på eller kommer forbi **Start & stop**-feltet, har vundet.

Kategorier

Staveplade byder på et ord eller en ordsammensætning, som spillerne skal stave til, og stavningen skal specificere bindestreger, accenter og eventuelle ordmellemlum. Det er vigtigt at udtale staveordene rigtigt. Er man i tvivl om udtalen, henvises til den populærfonetiske udgave i den skarpe parentes. Det er ikke okay at udtale et ord bevidst forkert, men det er decideret dumt at udtale et ord så præcist, at det lige så vel kunne have været stavet.

I **Fup & faktum** skal man gætte eller udpege et ords betydning blandt tre valgmuligheder. En del ord har flere betydninger, og her gælder det så bare om at vælge én korrekt betydning. Nogle af ordene optræder i Retskrivningsordbogen, andre ord er så gamle, at de for længst er verftet ud. Når spørgsmålet er formuleret i datid (“Hvad betød ...”/“Hvad var ...”), er dette en markering af, at ordet ikke kan findes i nudanske opslagsværker, eller at ordet i dag betyder noget andet end tidligere, og at det er den tidligere betydning, der ønskes svar på. (Fx er den nudanske betydning af hofsnog ikke den samme som den oprindelige).

Spørgsmål i **Grammatik** omhandler grammatik, sprog og fejlfinding. Kategorien kaldes grammatik og ikke grammatik, fordi spørgsmålene indimellem går ud over, hvad den strikse iagttager rettelig vil rubricere som hørende ind under grammatik. Find fejl-spørgsmål i denne kategori består af sætninger med autentiske sprogfejl begået af brugere på især Facebook og Twitter, hvis ikke andet er angivet.

Godtepose indeholder spørgsmål om alt mellem himmel og jord, der har den mindste berøring med sprog.

Spillere, der lander i **Det sorte hul**, lægger deres skæbne i medspillernes hænder: Medspillerne bestemmer nu, om spilleren skal rykke seks felter frem, seks tilbage eller simpelthen blive stående en omgang, hvorefter spillet genoptages som normalt.

Brems! markerer overgangen til Sneglefeltet, som er det tydeligt markerede opløbsfelt før målstrengen. Uanset hvor mange fremrykninger terningen har givet, skal der laves en brat opbremsning på Brems! Slår man fx en sekser på feltet umiddelbart før Brems!, lander man på Brems! og skal blive stående indtil næste omgang. På dette felt trækkes ingen kort, men

terningen går i stedet videre til den næste, der står for tur. Når spilleren, der står på Brems!, igen har tur, bestemmer medspillerne, hvilken kategori der skal trækkes spørgsmål fra. Ved rigtigt svar rykkes ét felt frem, og ved forkert bliver spilleren stående på Brems! Når det næste gang er tur, gentages proceduren, indtil spilleren ved rigtigt svar omsider kan bevæge sig ind i Sneglefeltet.

I **Sneglefeltet** gælder andre regler: Der bruges ikke længere terning, og det er alene viden eller gode gæt, der nu driver spilleren mod mål: Svares der rigtigt i Sneglefeltet, rykkes der ét felt frem, mens der ved forkert svar rykkes 1 felt tilbage, og turen slutter. Er man først i Sneglefeltet, er der ingen vej tilbage, og hvor der ikke er mulighed for at rykke tilbage, dvs. på Sneglefeltets Staveplade, bliver spilleren stående.

For alle kategorier gælder, at information, der oplyses i parenteser på svarkortene, ikke er en påkrævet del af det rigtige svar, men udelukkende bonusoplysninger. Visse spørgsmål kræver forklaringer, og her er det ikke vigtigt, at svaret er præcis som foreslået på svarkortet, men kun at svaret er principielt korrekt. I tvivlstilfælde er det medspillernes afgørelse, om et svar godkendes.

Facitlisten er, hvor det er muligt, Dansk Sprognævns Retskrivningsordbog og Retskrivningsregler samt nyordslisterne. Tjekkes ord i Den Danske Ordbog, og divergerer stavning og betydning her med Retskrivningsordbogens, er det Retskrivningsordbogen, som gælder. Ældre, udgåede ord er lånt fra Ordbog over Det Danske Sprog, men hvor ordene her staves med dobbelt-a og bindestreg, er de i Sprogspillet stavet med bolle-å og uden bindestreg. Eksempelvis bliver en *daane-dimpe* i Sprogspillet til en *dånedimpe*.

Fagspecifikke tekststeder, eksempelvis LGBT-ordbogen og Danske Domstole, kan også tjene som facitlister, der trumfer evt. ordbogs-betydninger.

Andet, man skal vide

Der bruges udelukkende det klassiske grammatiske kommasystem – det, som Dansk Sprognævn kalder “komma med startkomma”.

Under fejl henregnes også de former, som “ikke anbefales”, rubriceres som “uofficielle” eller som talesprog eller beskrives således: “Denne sprogbrug regnes af nogle for ukorrekt.” Anglicismer (direkte oversættelser fra engelsk) og pleonasmer (dobbeltkonfekt) gælder her også som fejl.

Følger man Sprogspillet's regler, vil et spil tage cirka 45 minutter, men det kan sagtens trække ud afhængigt af en række faktorer, herunder antallet af spillere og evt. diskussioner.

Nærværende udgave af Sprogspillet er 2. udgave, men fejl kan stadig forekomme.

Deciderede fejl kan indrapporteres til sprogspillet@sprogmenageriet.dk.