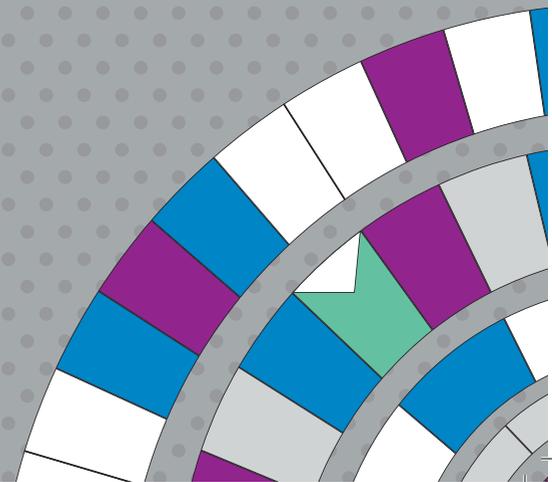


# Ph@netiX

Das Phonetik-Quiz

Grafische Gestaltung: Anne Siepchen





ist ein phonetisches Brettspiel,  
in dem Ihr Euer phonetisches Wissen unter Beweis stellen könnt.

Es wurde ausgedacht und konzipiert von Angelika Braun,  
Peter Knopp und Judith Manzoni  
mit Unterstützung von Katharina Zahner-Ritter, Sophia Fünfgeld,  
Zarah Kampschulte, Nathalie Elsässer, Vivien Meyer und Melanie Loes.

### Extracurriculare Veranstaltungen

Auf dem Spielfeld befinden sich zwei Spezialfelder. Auf dem einen Feld kann optional ein Praktikum beim Bundeskriminalamt (BKA) gestartet werden. Auf dem anderen Feld kann man freiwillig in einen Auslandsaufenthalt starten (Ausland). Dafür muss die Spielfigur das Spezialfeld jeweils exakt erreichen. Die einzigartigen Erfahrungen, die Ihr in einem Praktikum oder im Ausland sammeln könnt, bringen Euch nicht nur im Leben weiter, sondern erlauben Euch auch das Überspringen der regulären Spielfelder zwischen den entsprechenden Spezialfeldern.

Entscheidet man sich dafür, wechselt die Spielfigur in die entsprechende Sonderzone und führt das Spiel dort fort.

In den Sonderzonen wird nicht gewürfelt. Eine richtig beantwortete Frage aus dem zugehörigen Stapel erlaubt das Weiterrücken um ein Feld. Es werden so lange Fragen gestellt, bis eine falsche Antwort gegeben wird. In diesem Fall endet der Zug und die Spielfigur wird wieder zurück an den Ort gesetzt, an der sie den Hauptspielplan verlassen hat. Durch Einsetzen eines Schwa-Chips kann das vorzeitige Ende des Praktikums oder des Auslandsaufenthaltes verhindert werden. In diesem Fall endet der Zug und in der nächsten Runde wird der Spieler:in erneut eine Spezialfrage gestellt. Schwa-Chips können so lange eingesetzt werden, bis sie aufgebraucht sind. Die offenen Fragen dieser Spezialkategorien können nicht mittels Schwa-Chips in Multiple-Choice-Fragen umgewandelt werden.

Beantwortet die Spieler:in die letzte Frage der Sonderzone korrekt, wird die Spielfigur auf das Wiedereintrittsfeld im Spielplan gesetzt.

### Spielende

Die Spieler:in, die zuerst das letzte Fragefeld auf dem Spielplan meistert, hat gewonnen und das Spiel endet.

Viel Spaß!

## Der Schwa-Chip: Dein entspannter Freund und Helfer

Bei Abgabe eines Schwa-Chips könnt Ihr folgende Aktionen durchführen:

Bevor eine Fragekarte gezogen wird:

- Downgrade auf eine Frage der Kategorie 1. Diese sind in der Regel leichter und erlauben Euch bei richtiger Antwort ein Feld vorzugehen.
- Upgrade auf eine Frage der Kategorie 3. Diese Fragen sind zwar schwerer, erlauben Euch aber bei einer richtigen Antwort drei Felder vorzurücken.

Wenn eine Frage gestellt wurde:

- Umwandlung einer offenen Frage in eine Multiple-Choice-Frage (nur bei Fragen der Kategorie 2 und 3). Wird die Frage nach Einsatz des Schwa-Chips richtig beantwortet, dürft Ihr die volle Anzahl Felder entsprechend der Fragekategorie vorrücken.

In extracurricularen Veranstaltungen:

- Der vorzeitige Abbruch eines BKA-Praktikums oder eines Auslandsaufenthaltes kann durch den Einsatz eines Schwa-Chips verhindert werden (siehe Extracurriculare Veranstaltungen).

Hier einige konkrete Beispiele für den Einsatz von Schwa-Chips:

- **Beispiel #1:** Eine Spieler:in landet auf einem Fragefeld. Um „auf Nummer sicher“ zu gehen, setzt sie einen Schwa-Chip, um eine 1-Punkt-Frage zu bekommen. Beantwortet sie diese richtig, so darf sie aber auch nur um ein Feld vorrücken.
- **Beispiel #2:** Eine Spieler:in ist mutig und erkauft sich eine 3-Punkte-Frage. Die richtige Beantwortung führt zum Vorrücken um drei Felder. Nach Verlesung der Frage wird sie aber unsicher und setzt einen weiteren Schwa-Chip, um die Multiple-Choice-Antworten zu hören. Nach korrekter Beantwortung darf sie um drei Felder vorrücken.
- **Beispiel #3:** Taktisch geschickt setzt eine Spieler:in einen Schwa-Chip ein, um potentiell mit einer richtig beantworteten Frage der Kategorie 3 erneut auf einem Fragefeld zu landen. Ebenso könnte sie versuchen, auf einem Spezialfeld für das Praktikum beim Bundeskriminalamt oder dem Auslandsaufenthalt zu landen.
- **Beispiel #4:** Eine Spieler:in hat sich ausreichend Schwa-Chips bis zum Schluss aufgehoben und kann sich so auf den letzten vier Fragefeldern den Endspurt mit Fragen der Kategorie 1 erleichtern.

## Spielanleitung

### Vorbereitung

Das Spielfeld wird aufgeklappt und Ihr platziert Eure Spielsteine auf dem Startfeld.

Sortiert alle Spielkarten in die folgenden Stapel, mischt diese dann gut durch und platziert sie verdeckt neben dem Spielfeld:

- Fragen Kategorie 1
- Fragen Kategorie 2
- Fragen Kategorie 3
- Fragen Kategorie Bundeskriminalamt (BKA)
- Fragen Kategorie Auslandsaufenthalt (Ausland)
- Ereigniskarten

Fragekarten sind mit „?“ gekennzeichnet, Ereigniskarten mit „!“ . Fragekarten für die Sonderfelder „BKA“ und „Ausland“ sind entsprechend gekennzeichnet.

Seid Ihr maximal zu dritt, verwendet den Würfel mit sechs Augen. Bei vier oder mehr Spieler:innen empfehlen wir den achtaugigen Würfel.

Alle Spieler:innen erhalten 6 Schwa-Chips. Schwa-Chips sind „entspannte“ Helferlein, die Euch in vielfältiger Weise beim Spielen unterstützen, siehe Abschnitt „Der Schwa-Chip: Dein entspannter Freund und Helfer“.

Damit Ihr auch dann fair miteinander spielen könnt, wenn Ihr aus unterschiedlichen Fachsemestern kommt, erhalten einige Spieler:innen zusätzliche Schwa-Chips.

Findet heraus, wer von Euch im höchsten Fachsemester ist. Die Spieler:innen mit niedrigerem Fachsemester erhalten jeweils einen Schwa-Chip für jedes Semester Abstand zur Spieler:in im höchsten Fachsemester.

Beispiel:

- Spieler:in 1: 8. Fachsemester (höchstes Fachsemester)  
= keine zusätzlichen Schwa-Chips
- Spieler:in 2: 6. Fachsemester (zwei Semester Abstand zu Spieler:in 1)  
= 2 zusätzliche Schwa-Chips
- Spieler:in 3: 1. Semester (sieben Fachsemester Abstand zu Spieler:in 1)  
= 7 zusätzliche Schwa-Chips

Studierende im Masterstudiengang erhalten grundsätzlich keine zusätzlichen Schwa-Chips.

## Spielverlauf

Alle Spieler:innen starten auf dem Startfeld. Die Spieler:in, die am weitesten von Trier entfernt geboren wurde, beginnt, würfelt und rückt die entsprechende Anzahl Felder vorwärts.

Landet die Figur auf einem weißen/grauen Feld, endet der Zug und die nächste Spieler:in ist an der Reihe.

Landet die Spielfigur auf einem Ereignisfeld (violett), wird eine Ereigniskarte vom Stapel gezogen, die dort beschriebene Aktion ausgeführt und der Zug endet. Das gilt auch, wenn die Figur verrückt werden muss und dabei auf einem Ereignis- oder Fragefeld landet. In der nächsten Runde startet die Spieler:in erneut mit einem Würfelwurf von diesem Feld aus.

Landet die Spielfigur auf einem blauen Fragefeld, zieht die linke Mitspieler:in eine Karte vom Fragestapel und liest diese Frage laut vor. Wird die Frage korrekt beantwortet, zieht die Spielfigur die der Frage entsprechenden Felder vor (siehe Abschnitt „Fragen, Fragen, Fragen“). Ist dies erneut ein Fragefeld, wird der Spieler:in eine weitere Frage gestellt. Landet die Spielfigur auf einem Ereignisfeld, wird eine Ereigniskarte gezogen und die entsprechende Aktion ausgeführt, bevor der Zug endet. Landet die Spielfigur auf einem weißen/grauen Feld, endet der Zug.

Eine falsch beantwortete Frage beendet den Zug. In der nächsten Runde startet die Spieler:in erneut mit einem Würfelwurf von diesem Feld aus.

Die letzten vier Felder des Spielplans sind Fragefelder. Unabhängig vom Würfelergebnis werden alle Spielfiguren am ersten der vier Felder gestoppt. Ab dann ist ein Vorankommen nur durch die korrekte Beantwortung von Fragen möglich. Bei einer falschen Antwort bleibt die Spielfigur stehen und die Spieler:in erhält in der nächsten Runde eine neue Frage. Schwa-Chips können wie gewohnt eingesetzt werden.

## Fragen, Fragen, Fragen

Das Spiel beinhaltet **drei reguläre Fragekategorien** mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden (Kategorie 1-3) und **zwei Sonderkategorien** Bundeskriminalamt (BKA) und Auslandsaufenthalt (Ausland).

**Kategorie 1:** Einfachere Fragen, häufig ja/nein oder richtig/falsch. Eine richtige Beantwortung berechtigt zum Vorrücken um 1 Feld

**Kategorie 2:** Fragen mit mittlerer Schwierigkeit. Eine richtige Beantwortung berechtigt zum Vorrücken um 2 Felder

**Kategorie 3:** Fragen mit erhöhter Schwierigkeit. Eine richtige Beantwortung berechtigt zum Vorrücken um 3 Felder

**Kategorie BKA:** Spezialfragen mit forensischem Bezug, vgl. Abschnitt „Extracurriculare Veranstaltungen“

**Kategorie Ausland:** Spezialfragen mit Fremdsprachenbezug, vgl. Abschnitt „Extracurriculare Veranstaltungen“

In der Regel werden Fragen der Kategorie 2 gezogen. Durch den Einsatz von Schwa-Chips könnt Ihr die Fragenkategorie wechseln oder Unterstützung bei der Beantwortung von Fragen der Kategorie 2 und 3 erhalten. Mehr dazu im nächsten Abschnitt zur Verwendung von Schwa-Chips.

Die richtige Antwort ist markiert. Etwaige Erklärungen oder Details zur richtigen Antwort sollten zunächst nicht mit vorgelesen werden, können aber nach Auflösung der Frage interessant sein.

Bitte lest bei der Umwandlung in eine Multiple-Choice-Frage nur so viele Elemente der korrekten Antwort vor, wie ihr Elemente in den beiden falschen Antworten findet. Andernfalls ließe sich die korrekte Antwort zu einfach erkennen.