

Ab urbe condita. Das Livius-Quiz

Ein Spiel von Ulf Jesper und Meike Schlemmer (Illustrationen)

Material

1 Spielplan*

1 Würfel mit römischen Zahlen

10 Ereigniskarten

100 Quizkarten (je 20 zu einem Livius-Buch)

80 Setzsteine in vier verschiedenen Farben

*

Der Spielplan bildet die ersten **fünf Bücher** des Livius ab. Auf der Buchrolle am linken Rand stehen die Nummern der Bücher.

Die einzelnen Bücher sind als horizontale Streifen ausgebreitet. Sie sind in viele Abschnitte unterteilt, die als Kästen dargestellt sind. Jeder Kasten entspricht einem **Jahr**, das in dem jeweiligen Buch beschrieben wird; Livius geht in seiner Darstellung nämlich chronologisch vor: Jahr für Jahr. Nur bei Buch I sind auf dem Spielplan – wie bei Livius – die Jahre in größere Abschnitte zusammengefasst: die Vorzeit und dann die Regierungszeiten der römischen Könige.

Die Jahreszahlen auf dem Spielplan sind in Abständen von **fünf Jahren** angegeben; dieser Abstand entspricht einer auch von Livius immer wieder genannten Einteilung, die „lustrum“ genannt wird. Die Zählung erfolgt – anders als bei Livius – nicht vom Jahr der Stadtgründung, sondern nach gewohnter Weise von Christi Geburt aus.

Auf dem Spielplan befinden sich zahlreiche **Bilder**. Sie illustrieren Ereignisse, von denen Livius berichtet. Sie liegen jeweils bei dem Kasten, zu dem sie zeitlich gehören. Auf den Quizkarten wird darauf hingewiesen, wenn ein Bild einbezogen werden kann (→ Bild).

Vorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet.

Die Quizkarten werden in fünf Stapel eingeteilt. In jedem Stapel befinden sich ausschließlich Karten zu einem der fünf Livius-Bücher. (Zu welchem Buch eine Karte gehört ist oben links auf der Karte angegeben.) Die Quizkarten eines Stapels werden gut gemischt und dann so gelegt, dass die Quizfragen verdeckt liegen.

Den sechsten Stapel bilden die Ereigniskarten. Auch sie werden gut gemischt und dann verdeckt gestapelt.

Jede Spielerin und jeder Spieler wählt eine Farbe aus und erhält 20 Spielsteine in dieser Farbe.

Beginn

Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, beginnt.

<p>Ablauf</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wer an der Reihe ist, würfelt einmal. ▪ Fällt eine Zahl zwischen I und V, nimmt eine Nachbarin / ein Nachbar der Spielerin / des Spielers vom entsprechenden Stapel (I – V) eine Quizkarte ab, stellt die Frage und liest die drei Antwortmöglichkeiten vor. ▪ Die Spielerin / Der Spieler entscheidet sich für eine Antwort und erfährt, ob sie richtig ist. (Welche Antwort zutrifft, ist auf der Quizkarte grau unterlegt.) Die richtige Antwort wird ggf. vorgetragen. ▪ Ist die Antwort richtig, darf die Spielerin / der Spieler einen Setzstein auf das Spielfeld legen, und zwar genau auf das Jahr, zu dem die Frage gestellt wurde. ▪ Fällt beim Würfeln die Zahl VI, dann nimmt die Spielerin / der Spieler eine Ereigniskarte auf, liest sie vor und führt das Geforderte aus.
<p>Ziel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es gewinnt, wer am meisten Spielsteine auf dem Spielbrett hat. ▪ Jeder Spielstein entspricht einem Punkt. ▪ Fünf Zusatzpunkte gibt es, wenn die Spielsteine einer Spielerin / eines Spielers sich auf alle fünf Livius-Bücher verteilen.

Die Frage bezieht sich auf Buch III. Es gibt eine Illustration, die beachtet werden sollte. Die Frage bezieht sich auf das Jahr 451 v. Chr.

BEISPIEL EINER QUIZKARTE

III	→ Bild	451
Im Jahr 451 herrschte in Rom eine Gruppe von 10 Männern, die so genannten „Decemviri“. Sie erstellten Gesetze, die – so Livius – bis in seine Zeit Bedeutung hatten und als Grundlage des römischen Rechtes galten. Welchen Namen trägt das Gesetzeswerk?		
A	Achttafelgesetz	
B	Zehntafelgesetz	
C	Zwölftafelgesetz	

Die richtige Antwort ist grau markiert.

← Ein historisches Ereignis wird aus der Sicht des Livius dargestellt. Am Ende steht die Quizfrage.

← Es werden drei Antworten vorgeschlagen, nur eine ist richtig.