

Meine Werte – Deine Werte – Unsere Werte

Ein lustiges FamilienWerteSpiel für Eltern mit ihren Kindern oder mit anderen Eltern für 2–8 Spieler im Alter von 7–99 Jahren

Spielidee: Conrad M. Siegers

INHALT

Als Download aus dem Internet:

- Spielplan (DIN-A-3 bzw. DIN-A-2)
- pro Mitspieler 50 Wertemarken, zusätzlich 50 für den „Vorrat“
- 26 Karten für die Wertefelder
- 10 Karten für die Aktionsfelder
- 10 Karten für die Ratefelder
- 10 Karten für die Positionsfelder
- Ratekarten blanko

Spielplan, Wertemarken sowie die Werte-, Aktions-, Rate- und Positionskarten können aus dem Internet heruntergeladen und dann gemeinsam hergestellt werden.

Zusätzlich werden benötigt:

- Würfel
- Spielfiguren
- Zettel für Antworten auf die Ratekarten
- Malblock mit Buntstiften oder bunten Filzstiften
- Schale oder Kasse zur Ablage der Wertemarken

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spielen: Basteln!

- Laden Sie einen der Spielpläne, den Musterbogen für die Wertemarken und die Spielkarten auf Ihren PC.
- Drucken Sie einen der Spielpläne auf DIN-A-4-Blättern aus. Der Spielplan für die Endgröße DIN-A-3 besteht aus zwei Teilen, der Plan für die Endgröße DIN-A-2 besteht aus vier Teilen. Beschneiden Sie die Seiten entlang der Schnittmarkierungen und kleben Sie die Teile auf einer festen Unterlage (z.B. Karton) passend zusammen.
- Drucken Sie die Spielkarten aus. Schneiden und falzen Sie die Spielplankarten entsprechend der Markierungen, so dass sie aus einer Vorder- und Rückseite bestehen.
- Drucken Sie für jeden Mitspieler eine Seite mit den Wertemarken (50 Stück) aus. Kleben sie die Bögen auf stärkeren Karton und schneiden Sie die Marken anschließend auseinander. Zusätzlich stellen Sie 50 Wertemarken (entspricht einem Bogen) für die Reserve her.

VOR JEDEM SPIEL:

- Die Stapel mit den Fragekärtchen mischen und den entsprechenden Symbolfeldern auf dem Spielplan zuordnen.
- Die Spielfiguren auf das Startfeld stellen.
- Wertemarken verteilen.
- Die Mitspieler einigen sich darauf, wie vielen Runden bis zum Ziel durchlaufen werden.

ZIEL DES SPIELS:

- Möglichst bedeutsame Werte erwerben und als Zweiter ins Ziel kommen.
- Miteinander darüber ins Gespräch kommen, was einem im Leben wichtig ist, und dadurch voneinander erfahren, was die anderen in der Familie bewegt.

SPIELVERLAUF:

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur. Wer die niedrigste Zahl würfelt, darf beginnen.
- Der Würfel entscheidet, wie viele Felder man sich fortbewegen darf. Wenn das Feld besetzt ist: Macht nicht's, man darf auch nebeneinander oder übereinander stehen.
- Auf dem Feld angekommen, ist die entsprechende Aufgabe durchzuführen. Es gibt fünf Arten von Feldern:
 - Freie Felder
 - Wertfelder
 - Aktionsfelder
 - Positionsfelder
 - Ratefelder
- Freie Felder: Es geschieht nichts – der Nachbar ist an der Reihe.
- Wertfelder:

Der Spieler zieht eine Karte aus dem entsprechenden Stapel und liest die Fragen laut vor. Reihum sagen alle, wie viele Wertemarken sie bezahlen möchten, damit sie die Wertekarte erhalten; wer die Karte gezogen hat, darf zuletzt bieten. Wer nach der zweiten Runde das meiste geboten hat, legt die betreffende Anzahl von Wertemarken in eine Schale oder Kasse. Er bekommt die Karte und erläutert kurz, was er sich unter dem Wert, den er erstanden hat, vorstellt (z.B. was für ihn Selbstverwirklichung bedeutet, bei welchem Verhalten Eltern tolerant sind ...).

Wenn niemand bieten möchte, darf der Spieler, der die Karte gezogen hat, die Frage beantworten. Er bekommt dafür von allen anderen Mitspielern zwei Wertemarken, die Wertekarte wird auf die Seite gelegt.
- Positionsfelder:

Der Spieler zieht eine Positionskarte und bezieht zu dem Satz, der auf dieser Karte steht, Stellung. Er bekommt dafür eine Wertemarke.

■ Ratefelder:

Der Spieler zieht eine Ratekarte und schreibt die Antwort verdeckt auf einen Zettel. Nun raten die anderen Mitspieler reihum, was auf die Karte geschrieben wurde. Jeder darf nur einmal raten, der erste, der die richtige Antwort findet, erhält eine Wertemarke. (Alternative, wenn niemand mogelt: Die Mitspieler raten, was der Spieler, der die Karte gezogen hat, geantwortet hat, ohne dass dieser es vorher aufschreibt.)

■ Aktionsfelder:

Auf den Aktionskarten stehen Anweisungen für aktives und kreatives Tun, für deren Erledigung die Spieler unterschiedlich viele oder gar keine Wertekarten erlangen können. Der Spieler zieht eine Aktionskarte und erledigt die Aufgabe, die dort gefordert wird.

HINWEISE:

- Jeder Mensch kann in seinem Leben nur ein begrenztes Potenzial an Werten verwirklichen. Daher die Begrenzung auf 50 Wertemarken. Andererseits: Alle Werte sind etwas wert und können deshalb auch etwas kosten.

Achten Sie also genau darauf, welche Werte Sie mit Ihren Marken erwerben. Denn wenn Sie zu schnell ihre Vorräte aufbrauchen, wird es am Ende heißen:

- Sanftmut und Freundlichkeit
- Intelligenz und Klugheit
- gegenseitiges Verständnis und gutes Benehmen
- Macht und Besitz
- Vertrauen und Glauben
- Erfolg und Selbstbestimmung
- Sicherheit und Tradition
- Schönheit und Harmonie
- Glück, Lust und Genuss
- Tapferkeit und Hochherzigkeit
- Gerechtigkeit und Barmherzigkeit
- Friedfertigkeit und Hilfsbereitschaft
- Kameradschaft und Solidarität
- Bescheidenheit und Sparsamkeit
- Pflichtbewusstsein und Pünktlichkeit
- Wahrhaftigkeit und Keuschheit
- Zugehörigkeit zu einer Gruppe und guter Wille
- Maß und Ordnung
- Fleiß und Gehorsam
- Häuslichkeit und Reinlichkeit
- Glaube, Hoffnung und Liebe

Sind Ihnen diese Werte etwa nichts wert?

- Am Ende des Spieles kann man sehen, welchem Spieler welche Werte so wichtig waren, dass er sie ersteigert hat. Und an den Wertekarten, die an der Seite liegen, kann man erkennen, welche Werte niemand ersteigern wollte. Wenn man Lust (und noch genügend Energie) hat, kann man sich darüber unterhalten.
- Auf den Wertekarten sind die Fragen jeweils für Eltern und Kinder unterschiedlich gestellt, weil es ja keinen Sinn macht, von einem Kind beispielsweise zu wissen, wie viel es selbst für ein „braves Kind“ gibt. Anstelle der vorgegebenen Fragen können Sie natürlich genauso gut eigene Fragen formulieren, die besser auf Ihre Familiensituation passen. Man kann das Spiel auch ohne die eigenen Kinder nur mit Erwachsenen, z.B. mit anderen Eltern spielen. Dann können Sie vorher entscheiden: Sollen die Fragen an die Eltern beantwortet werden oder sollen sich alle in die Situation ihrer Kinder hineinversetzen und so antworten, wie sie es von ihrem Kind/ihren Kindern vermuten würden.
- Hat man keine Wertemarken mehr, kann man nur noch auf den anderen Feldern Karten ziehen und dort evtl. neue Wertemarken bekommen.
- Sie können für die Ratekarten selbstverständlich auch andere Fragen formulieren, die für Ihre Familie passender sind. Verwenden Sie für die Herstellung der Karten den Ausdruck der Blanko-Ratekarten.