WERTESPIELRAUM®

FÜR WESENTLICHES

Wie gut kennst du deine Mitspieler?
Wie gut kennen sie sich selbst?
Kannst du dich selbst gut einschätzen?
Und bist du authentisch?

Stell dich darauf ein, überraschende Ansichten über dich und deine Mitspieler zu erfahren! Denn: Wer das Werte-Spiel meistern will, benötigt nicht nur eine solide Selbsteinschätzung, sondern auch präzises Einfühlungsvermögen und gute Menschenkenntnis.

ZIEL DES SPIELS

Das Werte-Spiel ist ein mitreißendes, lebhaftes und konfrontatives Spiel über Selbst- und Fremdwahrnehmung für 4-8 Spieler, in dem ihr verblüffende Erkenntnisse über eure Mitspieler und euch selbst sammeln werdet. Je mehr Teilnehmer ihr seid, umso besser!

Ihr könnt es mit Familie und Freunden spielen, in der Schule, in Teams und auch in Organisationen, um auf spielerische Weise eure eigenen und gemeinsamen Werte zu ermitteln.

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, in denen die Spieler verdeckt darauf tippen, welche Werte-Karte vom aktiven Spieler gespielt worden ist. Dabei gibt es sowohl Punkte für den richtigen Tipp als auch für das Sammeln von Stimmen mit der eigenen Karte.

Der Spieler, der zum Ende des Spiels durch geschicktes Einschätzen und Tippen die meisten Punkte gesammelt hat, wird zum Sieger ernannt und darf sich fortan „Werte-König:in“ nennen.

SPIELMATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel umfasst 1 Spielplan, 136 Werte-Karten, 8 Spielfiguren, 8 Spielsteine und diese Spielanleitung.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und den Spielstein in gleicher Farbe. Der Spielstein wird auf das Startfeld des Spielplans gestellt, die Spielfigur behält jeder Spieler bei sich. Die Werte-Karten werden nun gut durchgemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 7 Werte-Karten. Alle übrigen Werte-Karten legt ihr als Nachziehstapel verdeckt auf den Tisch.
Bestimmt nun einen Start-Spieler. Er ist in der kommenden Spielrunde der sogenannte Protagonist.

Eine Spielrunde umfasst die folgenden Schritte: Auswahl, Abstimmung, Auswertung und Vorbereitung des nächsten Spielzugs.

AUSWAHL

Jeder Spieler wählt von seinen 7 Werte-Karten auf der Hand den Wert aus, der den Protagonisten am besten beschreibt. Habt ihr keinen passenden Wert auf der Hand, wählt den Naheliegendsten. Gebt diese Werte-Karte nun verdeckt dem Protagonisten.

Der Protagonist wählt für sich selbst ebenfalls aus seinen eigenen Handkarten eine Karte aus und mischt nun alle Erhaltenen und die selbst gewählte Werte-Karte gut durch und legt sie offen in die Tischmitte - **ohne sie zu kommentieren.**

ABSTIMMUNG

Nach dem Auslegen der Werte-Karten überlegt nun jeder Spieler, welche Werte-Karte der Protagonist vermutlich **für sich selbst** ausgewählt hat. (Mit welcher Werte-Karte beschreibt sich der Protagonist selber?) **Wichtig** ist hierbei, dass ihr eure Überlegung und Entscheidung im Stillen trefft und euch erst nach der Auswertung hierüber austauscht!

Sobald sich alle Spieler entschieden haben, setzen alle Spieler **gleichzeitig** ihre Spielfigur auf die Karte, für die sie abstimmen möchten. (Der Protagonist nimmt nicht an der Abstimmung teil, da ihm die „richtige" Werte-Karte bekannt ist.)

AUSWERTUNG

Der Protagonist erhält die Werte-Karte, die in der Abstimmung die meisten Stimmen (Spielfiguren) erhalten hat und legt diese als Errungenschaft offen vor sich ab. (Diese Spielkarte nimmt an folgenden Spielrunden nicht mehr teil.) So erhält jeder Spieler im Verlauf des Spiels diejenigen Werte, die er verkörpert oder die seine Mitspieler ihm zuschreiben. Mit allen Werten, die in der Abstimmung nicht gewonnen haben, wird auf dem Tisch ein Ablagestapel gebildet.

Bei einem **Unentschieden** entscheidet der Protagonist. Zur Auswahl stehen dabei jedoch nur die Karten, die in der Abstimmung die meisten Stimmen erhalten haben.

PUNKTEVERTEILUNG

Die Punkte werden für wie folgt verteilt:

- 1 Punkt, wenn ihr die Karte des Protagonisten richtig erraten habt. **Bitte beachtet, dass dies nicht mit der Karte übereinstimmen muss, die die Abstimmung gewinnt!**
- 1 Punkt für jede Stimme, die eure Werte-Karte bei der Abstimmung erhalten hat. Dies gilt auch für den Protagonisten und seiner selbst gewählten Karte.

Zieht nun auf dem Spielplan so viele Felder vor, wie ihr Punkte erhalten habt.

VORBEREITUNG DES NÄCHSTEN SPIELZUGES

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen Protagonisten und ein neuer Spielzug beginnt. Jeder Spieler zieht eine Werte-Karte vom Nachziehstapel, um seine Handkarten aufzufüllen. Zusätzlich besteht die Möglichkeit eine Handkarte zu tauschen. Hierzu wird eine Handkarte auf den Ablagestapel gelegt und eine neue Handkarte vom Nachziehstapel gezogen.

Sollten im späteren Verlauf keine Nachziehkarten mehr vorhanden sein, werden die Karten vom Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Ziel auf dem Spielplan erreicht hat. Abweichend davon, könnt ihr vereinbaren, eine festgelegte Rundenanzahl zu spielen. Der Spieler, der dann am weitesten vorne ist, wird Wertekönig:in.

NACH SPIELENDE

Die vor euch liegenden Werte-Karten repräsentieren euren Charakter innerhalb dieser Gruppe. Hättet ihr mit diesem Ergebnis gerechnet oder seid ihr überrascht?

Ihr seid begeistert und wollt weiterspielen?
Dann sollte euch das offizielle Spielende nicht von einer weiteren Spielrunde abhalten. Wir empfehlen hierzu eine der unten beschriebenen Variationen.

Euch hat etwas „Würze" gefehlt und ihr hättet gerne mehr Konfrontation? Dann empfehlen wir euch die Spielerweiterung mit negativen Attributen (z. B. faul, unzuverlässig oder intolerant). Mit dieser Erweiterung könnt ihr euren Gefühlen Ausdruck verleihen und eure Mitspieler auf ihre negativen Eigenschaften aufmerksam machen. Aber bedenke: Vielleicht bist du ja die Ursache für das Verhalten deiner Mitspieler dir gegenüber ... Überraschungen sind garantiert!

VARIATION: MANGEL-RUNDE

Seid ihr konfrontationsfähig und selbstkritisch? In dieser Variante werden dem Protagonisten nun nicht mehr die Werte zugewiesen, die gut zu ihm passen und ihn treffend beschreiben, sondern solche, wo er eine Schwäche oder einen Mangel aufweist.

Ist der Protagonist z. B. unzuverlässig, dann gebt den Wert „Zuverlässigkeit" zur Abstimmung. Weiterhin gewinnt der Wert mit den meisten Stimmen.

VARIATION: BLITZ-RUNDE

Diese Variante ist für 6-8 Spieler empfehlenswert, die das Hauptaugenmerk auf eine beschleunigte Zuordnung der Werte-Karten legen. In dieser Variante gewinnen 2 Werte-Karten die Abstimmung. Ansonsten gelten die identischen Regeln.

WERTE-ANALYSE

Ihr möchtet mit einer ersten Analyse eurer Werte beginnen?

Auf den Werte-Karten sind kleine Symbole abgedruckt, die alle Werte in fünf Kategorien unterteilen. Mit Hilfe dieser Symbole könnt ihr schnell herausfinden, wer von euch z. B. eher als sozial-kompetent oder handlungsorientiert eingestuft wurde.

Agile Werte: Merkmale und Fähigkeiten, um flexibel, proaktiv, vorausschauend und initiativ agieren zu können. Voraussetzungen u. a. für agiles Projektmanagement und daher oft in Organisationen (Firmen, Behörden etc.) gefordert (Quelle: Wikipedia).

Soziale Werte: Soziale Kompetenzen und Fertigkeiten, die zur Gestaltung sozialer Interaktion hilfreich sind (Quelle: Wikipedia).

Handlungsorientierte Werte: Von Motiven bestimmte Werte mit dem bewussten Ziel einer Handlung, Aktion oder Umsetzung eines definierten Vorhabens.

Tugenden: Werte, die von bestimmten Kulturen als sittlich und wünschenswert definiert wurden.

Motiv-Werte: Werte, die gleichfalls ein intrinsisches Motiv darstellen oder eng mit dem zu Grunde liegenden Motiv verknüpft sind.

WAS SIND EIGENTLICH WERTE?

Werte (Wertvorstellungen) entstehen durch Charaktereigenschaften, Denkmuster, Glaubenssätze und Erziehung. Sie sind der individuelle Ausdruck deiner Wesensmerkmale. Drängelt sich an der Kasse jemand vor, kannst du z. B. humorvoll, gelassen oder aggressiv reagieren. Werte repräsentieren dich und sind dein zwischenmenschliches Aushängeschild.

Abhängig von deiner Rolle variieren auch deine Werte: Möglicherweise bist du auf der Arbeit sehr diszipliniert und ordentlich, während du unter Freunden ausgelassen und kreativ bist. Unterschiedliche Spielrunden (Familie, Freunde, Arbeitskollegen etc.) werden daher zwangsweise auch zu unterschiedlichen Ergebnissen führen.

Fortgeschrittene Spieler können einmal versuchen zu ergründen, warum ein Mitspieler einen bestimmten Wert ausgewählt hat. Was ist das verborgene

Motiv? „Mut“ ist für ängstliche Menschen z. B. oft erstrebenswerter als für die Mutigen unter uns, für die es oft selbstverständlich erscheint.

Werte sind der Ausdruck unserer Motive und unserer Wesensart und sind Grundlage für jegliches Ergebnis, bestenfalls Erfolg. Anders herum: Wer mit dem Status Quo (Ergebnis) in einem Bereich unzufrieden ist oder die Möglichkeit einer Optimierung sucht, kommt nicht umher, sich mit seinen Werten zu beschäftigen.

Für eine detaillierte Analyse eurer Werte und weitere wissenswerte Informationen zur Werte-Arbeit empfehlen wir den Besuch unserer Homepage: www.werteland.de.
Hier findet ihr hilfreiche Erklärungen, Tools und Tipps, wie ihre eure Werte auch in euren Alltag integrieren könnt.

DISCLAIMER / HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Wir weisen hiermit ausdrücklich darauf hin, dass es während und/oder nach dem Spiel zu emotionalen Auseinandersetzungen zwischen den Spielern/Teilnehmern kommen kann. Meistens sind diese konstruktiver Natur und unterstützen die Ziele eines Wertespiels enorm.

Uns ist bisher nicht bekannt, dass es hierbei zu Schäden, Handgreiflichkeiten oder anderen negativen Folgen gekommen ist.

Für etwaige Schäden, Verluste oder Auseinandersetzungen, die in einen Zusammenhang mit unseren Werte-Spielen gebracht werden können, übernehmen wir keine Haftung.

Auch übernimmt ein der WERTE-AKADEMIE (DA VINCI 3000 GmbH) angeschlossener und gelisteter Moderator, Spielleiter, Workshopleiter, Coach, Trainer etc. keine Haftung für Schäden, die durch das Spielen unserer Werte-Spiele entstanden sind.

Belehrung

Jeder, der das Spiel spielt, muss dies freiwillig und mit eigener Übernahme der Verantwortung für Risiken und Nebenwirkungen tun.

Der Spieler nimmt auf eigene Gefahr und Haftung am Werte-Spiel teil und ist im Einzelfall selbst für die Konsequenzen seines Handelns verantwortlich. Für Schäden jeglicher Art, die auf Vorsatz oder Fahrlässigkeit beruhen, haftet der jeweilige Spieler selbst (als Verursacher).

Unternehmen und Organisationen werden darauf hingewiesen, dass Sie die Verpflichtung haben – unter Wahrung der generellen (gesetzlichen) und hier spezifischen Obliegenheitspflichten – seinen Mitarbeitern, Angestellten, Lieferanten etc. diese Belehrung und unseren Haftungsausschluss vor dem Spielen unserer Wertespiele zur Verfügung zu stellen und sicherzustellen, dass diese zweckbestimmt verstanden wurden. Wir empfehlen das vorherige Einholen einer schriftlichen Einwilligung, welche wir als Standardvorlage gerne zur Verfügung stellen.

Der Initiator (Käufer, Besteller, Organisator, Auftraggeber) eines Wertespiels sollte in eigenem Interesse sicherstellen, dass alle Spieler/Teilnehmer in einem psychisch stabilen Zustand sind. Im Zweifel sollte vor Spielbeginn ein ärztliches Attest eingefordert werden.

IMPRESSUM

Spielidee: Christian Hennig
Spielentwicklung: Christian Hennig, Frank H. Sauer
Support: Marcel Dohle, Kit Kunay
Projektmanagement: Judith Lindemann
Grafik / Illustration / Layout: Betty Braun, Judith Lindemann
Lektorat / Bearbeitung: Michael Csorba, die spiele|texter

„Wertespiel Raum für Wesentliches“ ist ein Spiel der
DA VINCI 3000 GmbH
Franziskusstraße 17
D-50354 Hürth

www.werteland.de
www.intuistik-verlag.de

© 2021 DA VINCI 3000 GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verzichten wir auf geschlechts-spezifische Formulierungen (z.B. Spieler*innen oder Protagonist:in, außer WERTEKÖNIG:IN). Die gewählte männliche Form steht für alle Geschlechter.

GUTER RAT IST TEUER...

... und Spielmaterialien „Made in Germany“ in kleinen Stückzahlen zu produzieren zu lassen leider auch. Wir sind daher auf eure Weiterempfehlungen angewiesen, mit denen wir das Wertespiel peu à peu professioneller gestalten und den Preis reduzieren können.

Wir freuen uns natürlich auch über Feedback, Kritik und Anregungen!
Email: wertespiel@davinci3000.com