

# Spielanleitung Wertekönig

Anzahl der Spieler: 3 - 5

Alter der Spieler: 10 - 15 Jahre

Felder:

- *Start* - man bekommt 2 Werte
- Ziehe einen Wert!
- Nimm eine Situationskarte!
- Geh drei Schritte zurück!
- Gib all deine positiven Werte ab!
- Würfel noch einmal!
- Gib eine Wertekarte ab und ziehe eine neue!
- Gehe 2 Schritte vor!
- Leere Felder

Situationskarten:

- Du hast Streit mit deinem Chef
- Dein Partner hat dich betrogen
- Du hast gestohlen
- Du wirst beschuldigt, gestohlen zu haben
- Du lügst
- Du hältst jemandem die Tür auf
- Eine alte Frau will die Straße überqueren
- Jemand braucht Hilfe bei den Hausübungen
- Jemand versucht mit dir zu flirten, du bist jedoch in einer festen Beziehung
- Du fährst an ein parkendes Auto an
- Du hast einen wichtigen Test in der Schule
- Du verursachst einen Unfall, bei dem es Verletzte gibt

- Du borgst dir etwas von einem Freund aus und machst es unabsichtlich kaputt
- Du siehst, wie jemand zusammengeschlagen wird
- Du hörst andere über jemanden lästern
- Eine Tierschutzorganisation bittet dich um Spenden
- Deine beste Freundin ist total von ihrem neuen Kleid begeistert, in Wirklichkeit steht es ihr aber gar nicht
- Du findest eine Geldbörse mit 100€ und einen Ausweis
- Dein Team arbeitet mit dir an einem neuen Projekt
- Ein Polizist befragt dich zu dem Banküberfall, bei dem du Zeuge bist
- Du hast die Lieblingsskette deiner Mutter verloren
- Du hast deinen Partner betrogen
- Dein bester Freund hat sich getrennt
- Dein Ex-Freund hat eine neue Freundin
- In das Haus neben deinem sind Ausländer eingezogen
- Deine Mutter ist krank
- Du wirst bei dem Vorstellungsgespräch eines gut bezahlten, jedoch nicht deiner Vorstellung entsprechenden Jobs gefragt, wieso du diese Anstellung haben willst

#### Spielverlauf:

- Am Anfang stellen die Spieler ihre Figuren auf *Start* und bekommen jeweils 5 Werte.
- Die Spieler würfeln, der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.
- Das Ziel des Spieles ist, am Ende so viel Chips (5 Punkte) und positive Werte (1 Punkt) wie nur möglich zu sammeln, Unwerte ziehen 1 Punkt ab.
- Das Spiel ist vorbei, wenn:

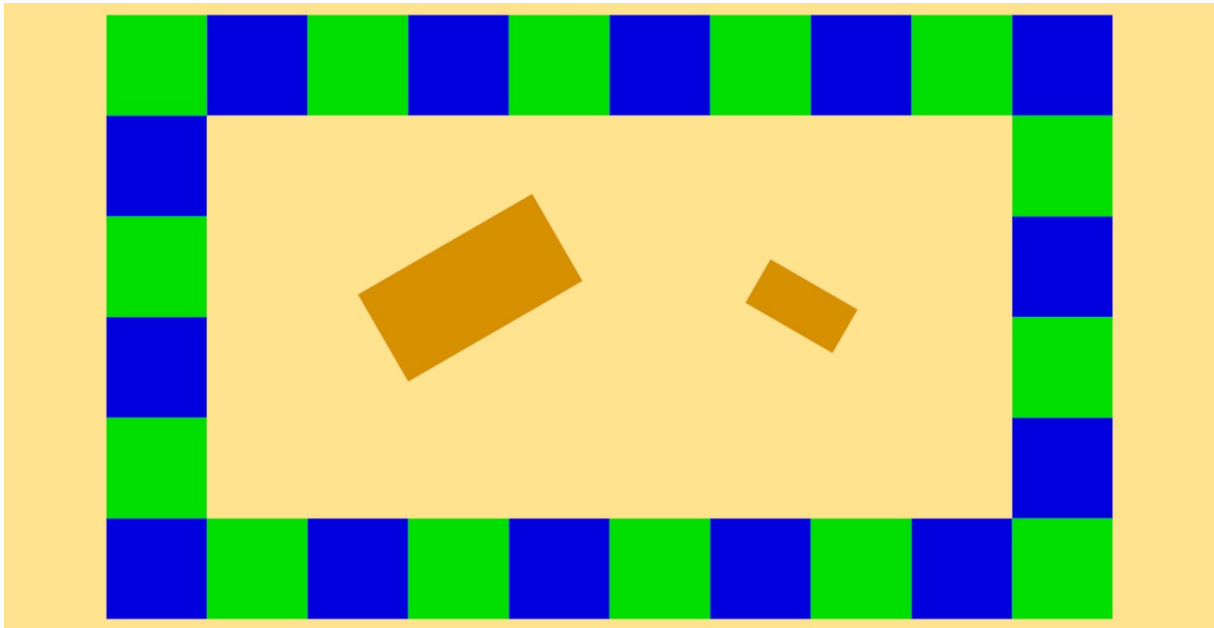
*Fall 1:* keine Werte mehr gezogen werden können

*Fall 2:* ein Spieler keine Werte und Chips mehr hat

Bei *Fall 2* kann vor dem Spiel entschieden werden, ob das Spiel vorbei ist oder der jeweilige Spieler verloren hat, das Spiel aber von den restlichen Spielern weitergespielt wird, bis *Fall 1* eintrifft.

- Passiert der Spieler mit seiner Figur das Feld *Start*, bekommt er einen Wert, kommt er genau auf das Feld *Start*, darf er 2 Wertekarten ziehen.
- Wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, auf dem er eine Situationskarte ziehen muss, passiert folgendes:
  - Der Spieler liest die Karte laut vor und entscheidet selbst, welchen seiner Werte er für die Situation angebracht findet.
  - Es muss der Wert weggegeben werden, der am ehesten auf die Situation passt.
  - Ist der Wert einer der fünf Werte, die auf die Situationskarte abgestimmt sind, bekommt der Spieler einen Chip.
  - Wird ein positiver Wert abgegeben, der nicht auf die Situationskarte abgestimmt ist, so wird dieser unter den Wertestapel gelegt
  - Wird ein negativer Wert abgegeben, der nicht auf die Situationskarte abgestimmt ist, so wird dieser unter den Wertestapel gelegt und der Spieler muss die folgende Runde aussetzen

## Bastelanleitung - Wertekönig



Man überklebt einen Karton mit buntem Papier und klebt Felder (5 cm x 5 cm) in Blau und in Grün auf (-> siehe Bild). Das Startfeld ist blau und befindet sich in einer Ecke. In der Mitte klebt man noch 2 Felder (8 cm x 6 cm und 7 cm x 4 cm) auf, auf welche die Situationskarten und die Wertekarten gelegt werden. Nun beschriftet man die grünen Felder. Für die Chips schneidet man am besten ein paar runde Kreise aus buntem Papier aus und legt sie in die Mitte des Spielfeldes.

### Die grünen Felder werden wie folgt beschriftet:

- Jeder gibt alle seine Werte seinem rechten Nachbarn
- Gehe 3 Felder zurück
- Gehe zurück auf den Start
- Hebe 2 Werte ab
- Tausche 1 Wert mit deinem Nachbarn
- Gib alle deine positiven Werte ab
- Gehe 2 Schritte zurück
- Gib 1 Chip ab
- Ziehe 1 Wert deines rechten Nachbarn
- Hebe 1 Wert ab
- Nichts passiert

# Lösungsbuch, Wertekönig

Dein bester Freund hat sich von seiner Partnerin getrennt

Zuverlässigkeit (nichts passiert)

Fürsorglichkeit (nichts passiert)

Mitgefühl (einen Wert ziehen)

Egoismus (eine Runde aussetzen, einen Wert abgeben)

Ignoranz (2 Runden aussetzen)

Ehrlichkeit (eine Runde aussetzen)

Respekt (nichts passiert)

Zusammenhalt (nichts passiert)

Verachtung (3 Runden aussetzen)

Illoyalität (2 Runden aussetzen, einen Wert abgeben)

Dein Ex-Freund hat eine neue Freundin

Eifersucht (eine Runde aussetzen, einen Wert abgeben)

Respekt (einen Wert ziehen)

Hass (eine Runde aussetzen, zwei positive Werte abgeben)

Verachtung (eine Runde aussetzen, einen Wert abgeben)

Intoleranz (eine Runde aussetzen, einen Wert abgeben)

Fairness (einen Wert ziehen)

Harmonie (nichts passiert)

Wut (eine Runde aussetzen)

Feindseligkeit (2 Runden aussetzen)

Dein Partner hat dich betrogen

Liebe (zwei positive Werte ziehen)

Eifersucht (eine Runde aussetzen)

Wut (eine Runde aussetzen)

Verachtung (eine Runde aussetzen)

Ehrlichkeit (einen Wert ziehen)

Harmonie (einen Wert ziehen)

Hass (eine Runde aussetzen, einen Wert abgeben)

Dein Team arbeitet mit dir an einem neuen Projekt

Zusammenhalt (einen Wert ziehen)

Faulheit (2 Runden aussetzen)  
Kreativität( einen Wert ziehen)  
Egoismus (einen Wert abgeben)  
Fleiß (zwei Werte ziehen)  
Arroganz (einen Wert abgeben)  
Ignoranz (2 Runden aussetzen)  
Pünktlichkeit (nichts passiert)  
Teamegeist (einen Wert ziehen)  
Respekt (nichts passiert)

Deine beste Freundin ist total von ihrem neuen Kleid begeistert, in Wirklichkeit steht es ihr aber gar nicht

Ehrlichkeit (einen Unwert abgeben)  
Höflichkeit (nichts passiert)  
Offenheit (nichts passiert)  
Verlogenheit (2 Runden aussetzen, 2 positive Werte abgeben)  
Feigheit (eine Runde aussetzen, einen Wert abgeben)  
Zuverlässigkeit (einen Unwert abgeben)  
Kreativität (einen Unwert abgeben)  
Illoyalität (eine Runde aussetzen)

Deine beste Freundin will sich ein wunderschönes Kleid kaufen und fragt dich um Rat

Eifersucht (eine Runde aussetzen, einen Wert abgeben)  
Ehrlichkeit (zwei positive Werte ziehen)  
Offenheit (zwei positive Wert ziehen)  
Neid (eine Runde aussetzen, einen Wert abgeben)  
Zuverlässigkeit (zwei positive Werte ziehen)  
Glück (drei Werte ziehen)  
Ehrlichkeit (einen Wert ziehen)  
Unfairness (eine Runde aussetzen)  
Vertrauen (nichts passiert)

Deine Mutter ist krank

Fürsorglichkeit (einen Wert ziehen)  
Zuverlässigkeit (gib einen Unwert ab)

Faulheit (eine Runde aussetzen)  
Ignoranz (eine Runde aussetzen)  
Liebe (einen Wert ziehen)  
Hilfsbereitschaft (zwei positive Werte ziehen)  
Egoismus (zwei Runden aussetzen)  
Fleiß (gib einen Unwert ab)  
Illoyalität (eine Runde aussetzen)  
Ignoranz (eine Runde aussetzen und gib einen Wert ab)

Du bist arbeitest den ersten Tag in deinem neuen Job

Pünktlichkeit (einen Wert ziehen)  
Charisma (einen Wert ziehen)  
Disziplin (zwei positive Werte ziehen)  
Überheblichkeit (eine Runde aussetzen)  
Faulheit (eine Runde aussetzen)  
Pflichtbewusstsein (gib einen Unwert ab)  
Zuverlässigkeit (einen Wert ziehen)  
Neid (eine Runde aussetzen)  
Eitelkeit (zwei Runden aussetzen)  
Vertrauen (nichts passiert)

Du borgst dir etwas von einem Freund aus und machst es unabsichtlich kaputt

Zuverlässigkeit (einen Wert ziehen)  
Ehrlichkeit (zwei positive Werte ziehen)  
Feigheit (eine Runde aussetzen)  
Egoismus (gib zwei positive Werte ab)  
Eitelkeit (eine Runde aussetzen)  
Fairness (gib einen Unwert ab)  
Kreativität (zwei Werte ziehen)  
Schuld (eine Runde aussetzen)  
Einsicht (gib einen Unwert ab)  
Verlogenheit (eine Runde aussetzen)

Du fährst an ein parkendes Auto an

Gerechtigkeit (gibt einen Unwert ab und ziehe einen Wert)  
Ehrlichkeit (zwei Werte ziehen)

Feigheit (eine Runde aussetzen)  
Verlogenheit (eine Runde aussetzen und gib einen Unwert ab)  
Pflichtbewusstsein (einen Wert ziehen)  
Fairness (nichts passiert)  
Mut (zwei Werte ziehen)  
Freundlichkeit (ziehe einen Wert)  
Schuld (eine Runde aussetzen)

Du findest eine Geldbörse mit 100€ und einen Ausweis

Zuverlässigkeit (gib einen Unwert ab)  
Geiz (eine Runde aussetzen)  
Fairness (ziehe einen Wert)  
Pflichtbewusstsein (ziehe zwei Werte)  
Verlogenheit (eine Runde aussetzen)  
Hilfsbereitschaft (gib einen Unwert ab)  
Egoismus (eine Runde aussetzen)  
Faulheit (eine Runde aussetzen)  
Neid (eine Runde aussetzen)  
Vertrauen (nichts passiert)

Du hast deinen Partner betrogen

Ehrlichkeit (ziehe zwei Werte)  
Untreue (gib zwei positive Werte ab)  
Verlogenheit (eine Runde aussetzen)  
Schuld (eine Runde aussetzen)  
Liebe (nichts passiert)  
Offenheit (ziehe zwei Werte)  
Illoyalität (eine Runde aussetzen)  
Hass (zwei Runden aussetzen und einen positiven Wert abgeben)  
Charisma (ziehe einen Wert)

Du hast die Lieblingsskette deiner Mutter verloren

Verlogenheit (eine Runde aussetzen)  
Feigheit (eine Runde aussetzen)  
Vertrauen (nichts passiert)  
Mut (zwei Werte ziehen)



Ehrlichkeit (einen Wert ziehen)  
Faulheit (eine Runde aussetzen)  
Glück (zwei Werte ziehen)  
Kreativität (nichts passiert)  
Fairness (einen Wert ziehen)

Du hast einen wichtigen Test in der Schule

Fleiß (nichts passiert)  
Disziplin (nichts passiert)  
Verlogenheit (eine Runde aussetzen)  
Faulheit (eine Runde aussetzen)  
Pflichtbewusstsein (einen Wert ziehen)  
Glück (zwei Werte ziehen)  
Kreativität (einen Wert ziehen)  
Arroganz (eine Runde aussetzen)  
Ignoranz (eine Runde aussetzen)

Du hast gestohlen

Schuld (nichts passiert)  
Ehrlichkeit (gib einen Unwert ab)  
Gerechtigkeit (einen Wert ziehen)  
Verlogenheit (eine Runde aussetzen)  
Einsicht (zwei Werte ziehen)  
Pflichtbewusstsein (nichts passiert)  
Illoyalität (gib einen Unwert ab)  
Feigheit (eine Runde aussetzen)  
Mut (einen Wert ziehen)  
Zuverlässigkeit (nichts passiert)

Du hast Streit mit deinem Chef

Harmonie (einen Wert ziehen)  
Wut (eine Runde aussetzen)  
Respekt (nichts passiert)  
Ehrlichkeit (zwei Werte ziehen)  
Überheblichkeit (gib einen positiven Wert ab)

Friede (nichts passiert)  
Einsicht (nichts passiert)  
Respekt (einen Wert ziehen)  
Feindseligkeit (eine Runde aussetzen)  
Unfairness (eine Runde aussetzen)

Du hörst andere über jemanden lästern

Respekt (einen Wert ziehen)  
Mitgefühl (gib einen Unwert ab)  
Ehrlichkeit (zwei Werte ziehen)  
Ignoranz (eine Runde aussetzen)  
Verlogenheit (gib einen positiven Wert ab)  
Gerechtigkeit (einen Wert)  
Zusammenhalt (nichts passiert)  
Fairness (nichts passiert)  
Verachtung (eine Runde aussetzen)

Du lügst und wirst erwischt

Verlogenheit (gib einen positiven Wert ab)  
Ehrlichkeit (ziehe einen Wert)  
Kreativität (nichts passiert)  
Offenheit (nichts passiert)  
Einsicht (ziehe zwei Werte)  
Pflichtbewusstsein (ziehe einen Wert)  
Fairness (nichts passiert)  
Verachtung (eine Runde aussetzen)  
Mut (nichts passiert)  
Feindseligkeit (eine Runde aussetzen)

Du siehst, wie jemand zusammengeschlagen wird

Brutalität (eine Runde aussetzen)  
Ignoranz (einen positiven Wert abgeben)  
Zusammenhalt (nichts passiert)  
Gerechtigkeit (ziehe zwei Werte)  
Tapferkeit (ziehe einen Wert)  
Unmenschlichkeit (einen positiven Wert abgeben)

Pflichtbewusstsein (ziehe einen Wert)  
Hilfsbereitschaft (gib einen Unwert ab)  
Gerechtigkeit (nichts passiert)  
Verachtung (eine Runde aussetzen)

Du sollst jemandem die Tür aufhalten

Freundlichkeit (ziehe eine Wert)  
Hilfsbereitschaft (ziehe zwei Werte)  
Pflichtbewusstsein (gib einen Unwert ab)  
Höflichkeit (nichts passiert)  
Unfreundlichkeit (einen positiven Wert abgeben)  
Zuverlässigkeit (nichts passiert)  
Respekt (nichts passiert)  
Vertrauen (ziehe zwei Werte)  
Faulheit (eine Runde aussetzen)  
Ignoranz (eine Runde aussetzen)

Du verursachst einen Unfall, bei dem es Verletzte gibt

Gerechtigkeit (ziehe einen Wert)  
Pflichtbewusstsein (ziehe zwei Werte)  
Feigheit (einen positiven Wert abgeben)  
Schuld (eine Runde aussetzen)  
Unmenschlichkeit (einen positiven Wert abgeben)  
Egoismus (ziehe einen Wert)  
Fürsorglichkeit (nichts passiert)  
Hilfsbereitschaft (nichts passiert)

Jemand beginnt mit dir zu flirten, du bist jedoch in einer festen Beziehung

Treue (ziehe einen Wert)  
Unzuverlässigkeit (einen positiven Wert abgeben)  
Liebe (gib einen Unwert ab)  
Untreue (eine Runde aussetzen)  
Ehrlichkeit (ziehe zwei Werte)  
Illoyalität (eine Runde aussetzen)

Unfreundlichkeit (eine Runde aussetzen)  
Kreativität (nichts passiert)  
Wut (eine Runde aussetzen)

Du wirst bei deinem Vorstellungsgespräch gefragt, wieso du diese Anstellung haben willst

Ehrlichkeit (nichts passiert)  
Charisma (ziehe einen Wert)  
Verlogenheit (einen positiven Wert abgeben)  
Offenheit (ziehe zwei Werte)  
Hochnäsigkeit (eine Runde aussetzen)  
Fleiß (nichts passiert)  
Glück (ziehe einen Wert)  
Kreativität (nichts passiert)  
Egoismus (eine Runde aussetzen)  
Unfreundlichkeit (eine Runde aussetzen)

Du wirst beschuldigt, gestohlen zu haben

Vertrauen (nichts passiert)  
Wut (einen positiven Wert abgeben)  
Feindseligkeit (eine Runde aussetzen)  
Eitelkeit (einen positiven Wert abgeben)  
Glück (gib einen Unwert ab)  
Unfreundlichkeit (eine Runde aussetzen)  
Verachtung (eine Runde aussetzen)  
Harmonie (ziehe zwei Werte)  
Gerechtigkeit (ziehe einen Wert)  
Ehrlichkeit (nichts passiert)

Ein Polizist befragt dich zu dem Banküberfall, bei dem du Zeuge bist

Pflichtbewusstsein (nichts passiert)  
Unfreundlichkeit (nichts passiert)  
Feigheit (eine Runde aussetzen)  
Ehrlichkeit (ziehe einen Wert)  
Verlogenheit (nichts passiert)  
Zuverlässigkeit (zwei Werte ziehen)  
Gemeinschaftssinn (gib einen Unwert ab)

Hilfsbereitschaft (ziehe einen Wert)  
Ehrlichkeit (nichts passiert)  
Faulheit (eine Runde aussetzen)

Eine alte Frau will die Straße überqueren

Höflichkeit (nichts passiert)  
Pflichtbewusstsein (ziehe einen Wert)  
Unfreundlichkeit (nichts passiert)  
Zuverlässigkeit (zwei Werte ziehen)  
Unhöflichkeit (eine Runde aussetzen)  
Respekt (gib einen Unwert ab)  
Ignoranz (nichts passiert)  
Eitelkeit (eine Runde aussetzen)  
Vertrauen (ziehe einen Wert)

Eine Tierschutzorganisation bittet dich um Spenden

Geiz (nichts passiert)  
Mitgefühl (ziehe einen Wert)  
Großzügigkeit (zwei Werte ziehen)  
Herzlichkeit (nichts passiert)  
Ignoranz (eine Runde aussetzen)  
Hilfsbereitschaft (ziehe einen Wert)  
Geiz (eine Runde aussetzen)  
Liebe (nichts passiert)  
Respekt (zwei Werte ziehen)  
Ignoranz (eine Runde aussetzen)

In das Haus neben deinem sind Ausländer eingezogen

Freundlichkeit (nichts passiert)  
Intoleranz (eine Runde aussetzen)  
Höflichkeit (ziehe einen Wert)  
Verachtung (nichts passiert)  
Harmonie (zwei Werte ziehen)  
Charisma (einen Wert ziehen)  
Unhöflichkeit (eine Runde aussetzen)  
Zusammenhalt (nichts passiert)

Arroganz (eine Runde aussetzen)  
Großzügigkeit (zwei Werte ziehen)

Jemand braucht Hilfe bei den Hausübungen

Gemeinschaftssinn (zwei Werte ziehen)  
Faulheit (nichts passiert)  
Fleiß (einen Wert ziehen)  
Zuverlässigkeit (zwei Werte ziehen)  
Teamegeist (nichts passiert)  
Zusammenhalt (gib einen Unwert ab)  
Egoismus (eine Runde aussetzen)  
Vertrauen (gib einen Unwert ab)  
Freundlichkeit (einen Wert ziehen)  
Überheblichkeit (eine Runde aussetzen)

Wertekarten:

Illoyalität	Kreativität
Lügen	Harmonie
Überheblichkeit	Glück
Unmenschlichkeit	Tapferkeit
Untreue	Intoleranz
Quälerei	Begeisterung
Verachtung	Schuld
Wut	

Charisma	Anerkennung
Fleiß	Erfolg
Fairness	Friede
Ehrlichkeit	Fürsorglichkeit
Gerechtigkeit	Gemeinschaftssinn
Teamgeist	Großzügigkeit
Mut	Höflichkeit
Disziplin	Herzlichkeit



Solidarität	Hochnäsigkeit
Arroganz	Unhöflichkeit
Unfairness	Feinseligkeit
Feigheit	Unfreundlichkeit
Ignoranz	Stolz
Einsicht	Verlogenheit
Freundlichkeit	Eitelkeit
Hilfsbereitschaft	Pflichtbewusstsein

**Spielsituationskarten:**

Du hast Streit mit deinem Chef	Dein Ex-Freund hat eine neue Freundin
Du wirst beschuldigt gestohlen zu haben	Deine Mutter ist krank
Du hältst jemandem die Tür auf	Du lügst
Eine alte Frau will die Straße überqueren	Jemand braucht Hilfe bei den Hausübungen

<p>Deine beste Freundin ist total von ihrem neuen Kleid begeistert, in Wirklichkeit steht es ihr aber gar nicht</p>	<p>Du findest eine Geldbörse mit 100€ und einen Ausweis</p>
<p>Dein Team arbeitet mit dir an einem neuen Projekt</p>	<p>Ein Polizist befragt dich zu dem Banküberfall, bei dem du Zeuge warst</p>
<p>Du hast die Lieblingskette deiner Mutter verloren</p>	<p>Du hast deinen Partner betrogen</p>
<p>Dein bester Freund hat sich getrennt</p>	<p>In das Haus neben deinem, sind Ausländer eingezogen</p>

<p>Jemand beginnt mit dir zu flirten, du bist jedoch in einer festen Beziehung</p>	<p>Du fährst an ein parkendes Auto an</p>
<p>Du hast einen wichtigen Test in der Schule</p>	<p>Du verursachst einen Unfall, bei dem es Verletzte gibt</p>
<p>Du borgst dir etwas von einem Freund aus und machst es unabsichtlich kaputt</p>	<p>Du siehst, wie jemand zusammengeschlagen wird</p>
<p>Du hörst andere über jemanden lästern</p>	<p>Eine Tierschutzorganisation bittet dich um Spenden</p>

Du wirst bei deinem  
Vorstellungsgespräch  
gefragt, wieso du diese  
Anstellung haben willst

Dein Partner hat dich  
betrogen

Du hast gestohlen