

Wertopoly

Wertopoly ist ein Brettspiel für 3-6 Personen, das zum Einstieg (Themenabend, Kleingruppe) in das Thema Werte gedacht ist. Dabei werden einige Punkte zu «Werten» angesprochen, die für Diskussionsstoff sorgen.

Ziel des Spiels

- 8 Runden durchspielen und möglichst viel Herzpunkte gewinnen.
- Das Spiel soll zur Diskussion anregen.

Material / Vorbereitung

- Spielfeld, 24 Wert-, 18 Aktionskarten, Herzpunkte (Geld) herunterladen (www.forum-jugend.ch) und ausdrucken (A3 oder A4).
- 2 Würfel und 4-6 Spielfiguren
- Jeder Mitspieler bekommt 30 Herzpunkte und 1 Spielfigur auf dem Startfeld.
- Die Aktionskarten werden verdeckt auf dem Feld «!» abgelegt.

Ablauf / Regeln

Würfeln und Ziehen

- Der Reihe nach wird mit 2 Würfeln gewürfelt und die Spielfigur zieht vorwärts.
- Jedes Wertfeld, auf dem man landet, muss man von der Bank erwerben. Liegt die Wertkarte im Pot (siehe Krise), kann sie gratis genommen werden.
Sinn: Profitieren von der Krise anderer.
- Hat jemand keine Herzpunkte mehr, um das Wertfeld zu kaufen, so muss er eine seiner anderen Wertkarten an die Bank verkaufen. Die verkaufte Wertkarte kommt in den Pot.
- Beim Übertritt über das Startfeld erhält jeder Spieler pro Runde 8 Herzpunkte. Kommt er genau aufs Startfeld, erhält er 10 Herzpunkte.
- Wird ein bereits verkauftes Feld betreten, muss man dem Wertbesitzer den auf der Wertkarte notierten Mietwert bezahlen (die Miete ist abhängig davon, wie viele Werte der Besitzer schon aus dieser Serie hat).



INFO-BOX

Stichwort:

- Kleingruppe
- Wert
- Brettspiel
- Vertiefung / Einstieg

Autor:

Heiri Meier (BESJ-TeenieSekretär) ist nicht unbedingt ein Brettspieler, sucht aber selber immer nach abwechslungsreichen Methoden.

Download

Alle Kopiervorlagen auf www.forum-jugend.ch

Sinn: Der egoistische Wunsch des Besitzers kostet Mitmenschen oft Ressourcen.

- Hat ein Spieler keine Herzpunkte mehr zum Zahlen, muss er eine seiner Wertkarten dem Gläubiger verkaufen (Kaufwert) – ausser «Wertfeld plus»-Karten, die sind unverkäuflich.

«Wertfeld plus»

- Ein «Wertfeld plus» kostet mehr.
Sinn: Wenn Jesus in meinem Leben das Sagen hat, so kostet dies mein Ego in diesem Bereich.
- Sie bleiben nach dem Erwerb immer im Besitz des Spielers.
Sinn: Diese Werte haben Bestand in der Ewigkeit.
- Tritt der Besitzer eines «Wertfeld plus» auf sein eigenes Feld, muss er den Mietwert für eine Karte in den Pot auf der Spielfeldmitte legen.
Sinn: An den eigenen Werten muss man immer wieder arbeiten (Ego ablegen).

Spezialfelder

- **Gute Zeiten:** Tritt man auf dieses Feld, so bekommt man den Einkaufswert all seiner Karten von der Bank. Wird man durch eine Aktionskarte auf dieses Feld geschickt, so erhält man zusätzlich die vorhandenen Herzpunkte aus dem Pot.
Sinn: In guten Zeiten bereichert man sich oft auf «Kosten» anderer.
- **Krise:** Kommt ein Spieler auf das Feld «Krise», so muss er zwei seiner Wertfelder in den Pot geben. Geschützt sind Wertkarten von Serien (gleiche Farbe), in welchen der Spieler ein «Wertfeld plus» besitzt.
Sinn: Der positive Wert beeinflusst die andern Werte der Serie.

Aktionskarten

Kommt man auf ein «!»-Feld, so nimmt man die oberste Aktionskarte vom Stapel und führt die beschriebene Aktion aus. Die Begründungen können zur Diskussion anregen.

Ein paar Beispiele:

- Deine Machenschaften an der Börse sind illegal. Zahle 2 Herzpunkte pro Rückhaltwertkarte.
- Durch dein soziales Engagement gewinnst du pro «Wertfeld plus» 2 Herzpunkte.
- Um dein Ansehen aufzupolieren organisierst du eine Riesenparty – Kosten: 2 Herzpunkte. Gewinn: Pro Gesellschaftswert 1 Herzpunkt.
- Du musst harte Kritik einstecken und bist sehr verunsichert. Zahle 4 Herzpunkte oder eine Gefühlwertkarte.

Spielende

Zählt eure Herzpunkte und Wertkarten (Endwert) zusammen. Wertkarten plus sind viel mehr wert.

Sinn: Sie haben Ewigkeitswert in Beziehung mit Jesus.

Ist ein Spieler zahlungsunfähig, so scheidet er aus, seine Schulden erlöschen. Besitzt ein Zahlungsunfähiger noch eine «Wertkarte plus», kann er wieder einsteigen, sobald jemand auf seinem Feld zahlen muss.

Diskussion zum Thema Werte

Nutze die einzelnen Sinnerklärungen, um mit den Teilnehmern während oder nach dem Spiel ins Gespräch zu kommen. Übrigens: Möglicherweise empfinden einige Spieler das Spiel als unfair – aber ist das Leben fair? ●