

# Spielanleitung

## Teilnehmende:

- 1 Spielleitung
- Eine Gruppe von Erwachsenen

## Vor dem Spiel

- Die Spielleitung wählt einen Wert aus, der mit der Gruppe bearbeitet werden soll.
- Die Spielleitung wählt eine **Geschichte** aus, die sich auf diesen Wert bezieht, und druckt sie aus.
- Optional: Je nach Gruppe kann die Spielleitung **neue Hinweiskarten** erstellen oder hinzufügen.
- Bereiten Sie einige **Kristalle oder kleine Steine** als Belohnung vor (nicht enthalten).

## Ziel des Spiels

**Storytelling** als kreative Methode nutzen, um **Werte** zu erforschen, zu verstehen und zu reflektieren.

## Benötigte Materialien

- Ausgedruckte Geschichte
- Spielanleitung
- 8 **Werte-Karten**
- 56 zusätzliche Karten:
  - 25 Karten mit **Werte- Beschreibungen** (orangefarbener Text)
  - 12 Karten mit **Hinweisen zur Geschichte** (blauer Text), darunter 2 leere Karten zum Hinzufügen eigener Hinweise

- 1 **Joker Karte**: Die Spielenden können die Joker Karte behalten und sie verwenden, um eine mitspielende Person um Hilfe zu bitten, wenn sie nicht weiterkommen.
- Kristalle oder Steine (als Belohnung verwendet, nicht enthalten)

## Spielaufbau

1. Legt die **ausgedruckte Geschichte** in die Mitte des Tisches.
2. Verteilt die 8 **Werte-Karten** um die Geschichte herum.
3. Mischt die übrigen **40 Karten** (orange und blau).
4. Jede:r Spieler:in zieht abwechselnd eine Karte.

## Kartenbedeutungen und Spielablauf

### Orangefarbene Karten – *Beschreibungen der Werte*

- Die Person, die an der Reihe ist, liest die Beschreibung und muss den **entsprechenden Wert** identifizieren.
- Wenn sie richtig liegt (das entscheidet die Gruppe), legt sie die Karte neben die richtige Wertkarte und **erhält 1 Kristall**.
- Dann muss die/der Spieler:in einen **Moment in der Geschichte** finden, der diesem Wert entspricht.
- Wenn sie erfolgreich ist (auch hier entscheidet die Gruppe), verdient sie sich **einen weiteren Kristall**.

### Blaue Karten – *Hinweise zum Nacherzählen der Geschichte*

- Diese Karten helfen der Gruppe dabei, die Geschichte neu zu erzählen oder darüber nachzudenken.
- Jede:r Spielende **erhält 2 Kristalle**, wenn sie/er eine blaue Karte zieht.

## Das Spiel gewinnen

Die Person mit den **meisten Kristallen** am Ende des Spiels gewinnt.

## Zusätzliche Hinweise

- Wenn die Werte diskutiert werden, gibt es **kein absolutes Richtig oder Falsch** – das Ziel ist Reflexion und Dialog.
- **Nicht alle Werte kommen in allen Geschichten vor. Die Spielleitung sollten eine Auswahl an Werten treffen oder eine Regel festlegen, wie vorzugehen ist, wenn ein gezogener Wert in der Geschichte nicht zu finden ist.**