

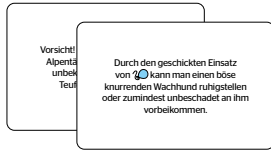
WIE ICH DIE WELT SEHE

STUFE 1

Ein Spiel von Urs Hostettler
Grafik: Res Brandenberger

SPIELREGELN FÜR 4-8 SPIELER:INNEN

Das Spiel besteht aus



55 beidseitig bedruckten **MeineWelt-Karten**. Bitte mischen und als Stapel in die Mitte legen.



360 **ES-Kärtchen**. Alle erhalten unbesehen 12 davon als Vorrat. Den Rest mischt ihr und legt ihn in mehreren Stapeln mit der Rückseite nach oben in die Mitte.

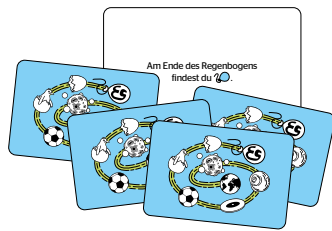
Alle dürfen und sollen ihre ES-Kärtchen anschauen.

Wem gehört das Spiel? Diese Person ist das erste **Individuum**, das **erläutert, wie es die Welt sieht**. Der Einfachheit halber **Idewedwes** genannt.

Das Idewedwes nimmt die oberste **MeineWelt-Karte**, liest sie laut vor und legt sie **offen auf den Tisch**.

Wir schlagen vor, die Lücke mit dem Luftballon als ES! zu verlesen. Wer undefinierte Grunzlaute vorzieht - bitte schön. Kein Problem.

Alle anderen legen jetzt ein möglichst gut passendes **ES-Kärtchen** aus ihrem Vorrat **verdeckt** auf die **MeineWelt-Karte**.



Wer sich nicht entscheiden kann, sollte nach ca. 30 Sekunden zum Spielen angemahnt werden. Ohne negative Folgen. Wer aber sein ES offen hinlegt oder sich durch unbedachtes Geschwätz verrät, fällt aus der Wertung: Sein Kärtchen wird aus dem Spiel entfernt.

Das Idewedwes nimmt noch ein **ES-Kärtchen vom Stapel** und **mischt** es zusammen mit den anderen verdeckten ES, sodass deren Urheber und auch das Stapelkärtchen nicht mehr zu erkennen sind.



Es **verliert** nun noch einmal seine **MeineWelt-Karte** und fügt an der Lücke der Reihe nach die einzelnen ES ein, wobei es die **ES-Kärtchen** offen auslegt.

*Dabei muss das Idewedwes den **grammatischen Fall** unter Umständen **anpassen** (Dative und Akkusative sind häufig, Genitive vereinzelt). **Ansonsten** sollte es die Dinge und Gestalten der **ES genau** wiedergeben.*

*„Ich“ heisst „ich“ und „mein“ heisst „mein“ - will sagen: das Idewedwes hat oft eine durchaus persönliche Ansicht zu äussern. Wie ICH die Welt sehe ... bloss fällt die Auswahl der **ES-Kärtchen** mitunter etwas mickrig aus.*

Frage: Welches ist die passendste - oder einigermaßen passende - Ergänzung?

Diese **Entscheidung liegt allein beim Idewedwes**. Die übrige Spielrunde hat zu schweigen und sich seine Erläuterungen anzuhören.

Spätere Kommentare sind wohl unvermeidlich.

Wer das ausgewählte ES gelegt hat, gewinnt die Runde, darf die erfragte **MeineWelt-Karte** an sich nehmen und als **Gewinnpunkt (GP)** vor sich hinlegen.

Alle **anderen** - ausser Idewedwes und Gewinner:in - dürfen ihre ausgespielten **ES vom Stapel ersetzen**.

Fazit und Kontrolle: Alle besitzen stets je 12 Karten - ES-Kärtchen und gewonnene MeineWelt-Karten zusammengezählt. Konsequenz: Wer viele Gewinnpunkte sammelt, hat weniger Auswahl bei seinen ES. Eine Chance für die bisher Glücklosen.

Die Stapel-Regel

Und wenn das Idewedwes das ES-Kärtchen des Stapels auswählt?

Das ist schlecht. Das Idewedwes muss **1 GP abgeben** und gleich **noch einmal** das Amt des Individuums, das erläutert, wie es die Welt sieht, übernehmen.

Alle anderen dürfen ihre ausgespielten ES vom Stapel ergänzen. Sogar das Idewedwes darf seine verlorene GP-Karte durch ein ES vom Stapel ersetzen, sodass es insgesamt wieder 12 Karten besitzt.

Falls das Idewedwes weiterhin ES-Kärtchen vom Stapel auswählen sollte, bleibt es in Amt und Würden und verliert weiterhin Gewinnpunkte.

Die Stapelkärtchen-Regel soll das Idewedwes dazu bewegen, seine Entscheidung sorgfältig zu treffen und nicht dem nächstbesten Unsinn den Zuschlag zu geben. Wir dürfen doch annehmen, dass die von euch individuell für das Idewedwes ausgewählten ES-Kärtchen mehr Sinn machen als Bruder Zufall vom Stapel. Wär' sonst einfach rabenschwarzes Pech.

Übrigens: Ist das Idewedwes ohne Gewinnpunkte - in der ersten Runde oder nach wiederholter Stapelkartenwahl - ergeht Gnade von Recht. Minus-Gewinnpunkte gibt's nicht.

Die gespielten ES werden nicht mehr gebraucht und aus dem Spiel entfernt.

Wer den Zuschlag des Idewedwes und damit 1 GP erhalten hat, wird zum neuen Idewedwes für die **nächste Spielrunde** und verliert eine **MeineWelt-Karte** vom Stapel.

DAS SPIELZIEL

besteht ganz offensichtlich im Sammeln von Gewinnpunkten (gewonnenen **MeineWelt-Karten**).

- Bei 4 oder 5 Spieler:innen gewinnt, wer 5 Gewinnpunkte gesammelt hat.
- Bei 6 oder 7 Spieler:innen gewinnt, wer 4 Gewinnpunkte gesammelt hat.
- Bei 8 Spieler:innen genügen 3 Gewinnpunkte.

Das Spielziel kann der gewünschten Spieldauer angepasst werden.

Die Stufen, Erläuterungen, Tipps

Die Neuausgabe von **WIE ICH DIE WELT SEHE** ist in zwei Stufen unterteilt. Die Karten beider Stufen sind beliebig miteinander mischbar und austauschbar.

STUFE 1 als Familienspiel konzipiert, **WELT-** und **ES-Karten** sollten auch für Kinder ab ca. 10 Jahren verständlich sein, allenfalls mit ein paar Nachfragen und Erklärungen.

STUFE 2 ist für Jugendliche ab 16 Jahren und Erwachsene gedacht. Einige Karten sind nicht jugendfrei, manche **WELTEN** enthalten nationale Unterschiede, Doppellücken oder Modifikatoren für die **ES-Kärtchen**. Einiges überschreitet die Grenzen des Allgemeinwissens. So enthält Stufe 2 Zusatzregeln und eine Helpline für die etwas speziellen Begriffe.

Dafür ist Stufe 2 auch vielfältiger als die Grundstufe.

Spiele mit Kindern ist mit Stufe 1 ohne weiteres möglich, bei Stufe 2 ist das Entfernen einiger flapsiger Kärtchen angebracht, doch bleiben genügend Karten für viele Spielrunden. Einige Karten aus der Erwachsenenwelt müssten ihr erklären und ... ihr werdet staunen, wie Kinder die Welt sehen! Viel rationaler und gradliniger als Erwachsene.

Die **MeineWelt-Karten** sind von ganz unterschiedlicher Art. Abwechslung macht das Spiel spielenswert. Da sind persönliche Aussagen - das „ich“ bezieht sich stets auf das Idewedwes, das „uns“ auf die Spielgruppe -, aber auch philosophische, gesellschaftliche, logische Einschätzungen und einige Werbesprüche (die bitte möglichst erfolgversprechend zu gestalten sind).

Für die **Entscheidung des Idewedwes** bestehen keinerlei Vorschriften. Es kann sich für eine nüchterne, korrekte Aussage entscheiden oder Poesie oder philosophische Erkenntnisse oder die Originalität belohnen, ganz nach Belieben.

Aber Vorsicht! Der Stapel strafft sofort! Wer allzu sehr ausschweift, wird ein leichtes Opfer des zufällig eingemischten Stapel-ES und verliert seine in harter Konkurrenz erworbenen Gewinnpunkte.

Die **Stapel-Regel** ist das Rückgrat von W.i.d.W.s.: Sie hält das Idewedwes zu einer gewissen Berechenbarkeit und Fairness an. Ärgerlich, wenn der Stapel mal zu Hochform aufläuft und einen Pechvogel narrt. Nehmt's gelassen. Vor allem: Schafft die Regel nicht ab!

Vom Idewedwes wird erwartet, dass es die Mitwelt an seinem **Entscheidungsprozess** teilhaben lässt, dass es **kommentiert** und **begründet**. Diese Mitwelt ist zur Neutralität verpflichtet, bis das Idewedwes seine Entscheidung getroffen hat. Zumindest darf das eigene ES nicht offen propagiert werden.

Übrigens: wenn ihr Spieler:innen von der Spezies der **Cheaters** unter euch habt, könnte so jemand, wenn sich das Idewedwes für das Stapelkärtchen entschieden hat und alle den Kopf schütteln („nicht von mir“), dieses ES in betrügerischer Weise für sich reklamieren und den Gewinnpunkt einsacken.

Abhilfe schafft die **Kontrolle des Stapel-ES** bevor es unter die übrigen ES gemischt wird. Im Prinzip dürfen alle ausser dem Idewedwes einen Blick drauf werfen.

Wenn's denn sein muss...

Wenn ihr **ES-Kärtchen** für **unbrauchbar** haltet - wartet ab. Alles hat seine Zeit. Austausch von ES mit dem Stapel ist untersagt. Schlimmstenfalls werft ihr ein derart unsinniges, unverständliches, grauenhaftes ES mal einfach dem Idewedwes vor. Müllverwertung. Ist schon vorgekommen, dass es ES frisst.

Ansonsten bleibt's beim Tipp: Spielt mit der Persönlichkeit des jeweiligen Idewedwes! Das ES muss nicht auf euch zugeschnitten sein, sondern auf seine Sicht der Welt.

Zu dritt

lässt sich ‚Wie ich die Welt sehe‘ nach den normalen Regeln spielen, mit folgenden Änderungen:

- alle erhalten zu Beginn 15 ES-Kärtchen statt derer 12,
- der Stapel beteiligt sich jeweils mit drei ES-Kärtchen an der Wahl,
- wenn das Idewedwes auf ein Stapel-Kärtchen reinfällt, verliert es nicht gleich einen Gewinnpunkt. Den verliert es erst, wenn es gleich noch einmal den Stapel wählt.
- das Spiel endet, sobald jemand 5 Gewinnpunkte gesammelt hat.

Zu zweit

lässt sich ‚Wie ich die Welt sehe‘ als **gemeinsame Partie gegen den Stapel** spielen.

Dabei wird sich herausstellen, wie gut ihr euch gegenseitig einschätzt.

Ihr teilt euch beiden je 12 ES-Kärtchen aus.

Abwechselnd seid ihr Idewedwes. Das Gegenüber versucht ein möglichst passendes persönliches ES-Kärtchen zu spielen. Der **Stapel** beteiligt sich **mit drei Kärtchen** an der Wahl.

Das Idewedwes sollte selbstverständlich das ES des Gegenübers erkennen. Gelingt ihm das, wird die **MeineWelt-Karte** zum Gewinnpunkt für euch beide. Irrt es sich, wird sie zum Verlustpunkt.

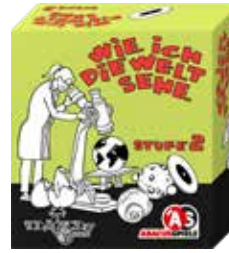
Die ES-Kärtchen dürfen in jedem Fall wieder auf 12 ergänzt werden.

Ihr gewinnt, wenn ihr gemeinsam eher 7 Gewinn- als Verlustpunkte gesammelt habt.

Viel Spass!

WEITERE SPIELE VON URS HOSTETTLER

Wie ich die Welt sehe – Stufe 2



Spieler:innen: 4-8
Spieldauer: 30 Min.
Alter: 16+

Die Welt ist ganz schön kompliziert und sie zu erklären nicht immer einfach. Gut, dass die anderen aus der Runde einem dabei unter die Arme greifen - blöd nur, wenn bei der Auswahl viel Quatsch dabei ist. Die Stufe 2 enthält neben länderspezifischen auch mehrlückige Karten und ist für ein reiferes - oder gerade unreiferes - Publikum gedacht.

Ein solches Ding



Spieler:innen: 2-8
Spieldauer: 30 Min.
Alter: 10+

Alle legen reihum Eigenschaftskarten zu einer Begriffskette aus. Wer eine Karte ablegt, sollte einen Gegenstand im Kopf haben, auf den alle gelegten Eigenschaften zutreffen ... oder einfach gut bluffen. Zweifelt die Person neben dir aber an, solltest du besser eine Lösung parat haben. Ein kommunikatives Partyspiel für 2-8 kreative Köpfe!

Anno Domini – Eco



Bei ANNO DOMINI müssen Ereignisse in die richtige zeitliche Abfolge gebracht werden. Es kommt dabei jedoch nicht auf exaktes Wissen an. Denn wer weiß schon, ob sich „die Grundsteinlegung zum Bau der ersten Lokomotivenfabrik“ vollzog bevor oder nachdem es „die weltweit erste Zahnpasta in Tuben“ gab. Wer gut bluffen kann hat beste Chancen seine Karten als Erster loszuwerden und damit zu gewinnen. Die richtige Mischung aus bekannten und kuriosen Ereignissen garantiert jede Menge Spaß für die ganze Familie. Die ANNO DOMINI Serie besteht inzwischen aus über 30 verschiedenen Themensets. Da ist für jeden Geschmack etwas dabei, und für noch mehr Abwechslung können alle Sets untereinander kombiniert werden. Einfache Regeln und jede Menge Spielspaß machen ANNO DOMINI zum Kultspiel, das auf keiner Party fehlen sollte. Bereits über 1 Million verkaufte ANNO DOMINI im deutschsprachigen Raum sprechen für sich.

Spieler:innen: 2-8
Spieldauer: 30 Min.
Alter: 10+

Autor: Urs Hostettler, **Grafik:** Res Brandenberger

Erweiterte Neuauflage 2025

© 2004 **Fata Morgana**,
Landoltstr. 63, 3007 Bern, Schweiz
www.fatamorgana.ch

© 2004 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Deutschland
www.abacusspiele.de

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

