

# NEUE WELTEN

NEUE WELTEN kann als eigenständiges Spiel gespielt werden, ist aber zugleich ein Ausbau-Set zum Spiel WIE ICH DIE WELT SEHE. Die Karten der beiden Spiele sind nach Belieben misch- und austauschbar.

## SPIELREGELN FÜR 4 - 5 SPIELER

Das Spiel besteht aus

- **55** beidseitig bedruckten **MeineWelt-Karten**. Bitte mischen und als Stapel in die Mitte legen.
- **275 ES-Kärtchen**. Bitte vorab die drei leeren Kärtchen aus dem Spiel nehmen. Sie sind offen für Eigenkreationen. Den Rest bitte mischen und in mehreren Stapeln mit der blauen Rückseite nach oben in die Mitte auflegen. Einige ES-Kärtchen sind nach Kulturbereichen (A=Österreich, CH=Schweiz und D=Deutschland) aufgeteilt. Für euch ist das ES eurer Nation gültig. Vergesst die anderen!

**Jeder Spieler erhält** unbesehen **12 ES-Kärtchen** als Vorrat. Die Spieler dürfen und sollen ihre ES-Kärtchen anschauen.

*Wer einen Ausdruck nicht versteht, darf jederzeit die ›NEUE WELTEN Helpline‹ am Ende der Regel zu Rate ziehen.*

Der Besitzer oder die Besitzerin des Spiels 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 Leerstelle (Wolke) als ES! zu verlesen. Wer undefinierte Grunzlaute vorzieht – bitte schön. Kein Problem.*


Die übrigen Spieler legen jetzt ein möglichst gut passendes **ES-Kärtchen** aus ihrem Vorrat **verdeckt** neben die MeineWelt-Karte.

Wer sich nicht entscheiden kann, sollte nach ca. 30 Sekunden zum Spielen angemahnt werden. Ohne negative Folgen. Wer aber sein ES-Kärtchen 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, so dass deren Urheber und auch das Stapelkärtchen nicht mehr zu unterscheiden sind.

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

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

Vor einigen Wolken ist ein Sternchen zu sehen \* : Bei diesen ES darf ein Artikel (der / die / das / ein(e) / er) auf dem ES-Kärtchen getrost ausgelassen werden.

*›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 mickerig 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.*

- Wählt das Idewedwes das ES eines Mitspielers aus, gewinnt dieser die Runde. Er nimmt die **MeineWelt-Karte** an sich und legt sie **als Gewinnpunkt** verdeckt vor sich hin.

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

Alle **anderen Spieler** – ausser Idewedwes und Gewinner – dürfen ihre ausgespielten **ES-Kärtchen vom Stapel ersetzen.**

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

Für die **nächste Spielrunde** wird **der Gewinner oder die Gewinnerin zum Idewedwes** und verliert eine MeineWelt-Karte vom Stapel.

## Die Stapel-Regel

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

Das ist schlecht. Das Idewedwes muss **1 Gewinnpunkt abgeben** und gleich **noch mal** das Amt des Idewedwes' übernehmen.

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

Die gespielten ES-Kärtchen werden, wie sonst auch, aus dem Spiel entfernt.

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

*Übrigens – hat das Idewedwes (z.B. in Runde 1) noch keinen Gewinnpunkt, ergeht Gnade vor Recht. Minus-Gewinnpunkte gib't nicht.*

## DAS SPIELZIEL

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

Bei 4 Spielern gewinnt, wer 7 Gewinnpunkte gesammelt hat.

Bei 5 Spielern gewinnt, wer 6 Gewinnpunkte gesammelt hat.

Das Spielziel kann der gewünschten **Spieldauer** angepasst werden.

## Doppelt- und Dreifach-Welten

Etliche MeineWelt-Karten enthalten **zwei Leerstellen**, einige sogar deren **drei**.

Die Spieler wählen in diesen Fällen **zwei** resp. **drei** passende **ES-Kärtchen** aus ihrem Vorrat. Die legen sie so (verdeckt, immer verdeckt) hin, dass das als erstes zu verlesende Kärtchen unten liegt.

Das Mischen – mitsamt 2 resp. 3 ES-Kärtchen vom Stapel – sollte ein Mitspieler übernehmen. Am besten durch Verschieben der ES-Paare auf dem Tisch, während das Idewedwes wegblickt. Bitte die Reihenfolge nicht durcheinander bringen!

Das Idewedwes verliert nun seine MeineWelt-Karte wie gewohnt, fügt dabei jeweils die beiden / drei ES ein und entscheidet sich für die glaubhafteste Kombination.

Alle ergänzen ihre Karten wieder auf 12. Verlierer nehmen zwei / drei Kärtchen vom ES-Stapel, der Gewinner eines / zwei.

## MIT 3 SPIELERN

lässt sich NEUE WELTEN nach den normalen Regeln spielen, mit folgenden Änderungen:

- Die Spieler erhalten zu Beginn statt 12 ES-Kärtchen deren 15,
- der Stapel beteiligt sich jeweils mit 3 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 in zweiter Lesung gleich noch einmal den Stapel wählt.
- Das Spiel endet, sobald jemand 5 Gewinnpunkte gesammelt hat.

## FÜR 6 UND MEHR SPIELER

muss NEUE WELTEN mit WIE ICH DIE WELT SEHE kombiniert werden. Dann können bis zu 12 Spieler mitmachen. Wir empfehlen wegen der Wartezeiten aber nur bis zu 9 Spieler.

An den Spielregeln ändert sich gegenüber 4–5 Spielern nichts.

Bei 6 Spielern gewinnt, wer 5 Gewinnpunkte gesammelt hat.

Bei 7 und 8 Spielern gewinnt, wer 4 Gewinnpunkte gesammelt hat.

Ab 9 Spielern gewinnt, wer 3 Gewinnpunkte gesammelt hat.

Die NEUE WELTEN-Karten sind an dem NEUE WELTEN-Schriftzug in der Ecke unten rechts zu erkennen. So kann man bei Bedarf die Spiele auch wieder trennen.

## ERLÄUTERUNGEN, TIPPS

Spielen **Kinder** mit, empfiehlt sich die **Entfernung einiger ES-Kärtchen**, die nicht in die Kinderwelt gehören. Das ist ohne Probleme möglich.

Nach unseren Erfahrungen haben Kinder ab ca. 10 Jahren viel Spass an NEUE WELTEN, lassen sich auch gerne mal einen Begriff aus der Erwachsenenwelt 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.

Abgesehen von Einzel-, Doppel- und Dreifach-Welten sind da persönliche Aussagen – das ›ich‹ bezieht sich stets auf das Idewedwes, das ›uns‹ auf die Spielgruppe –, aber auch philosophische, gesellschaftliche, logische Einschätzungen und einige **Werbesprüche** (bei denen das Idewedwes jeweils die Werbung auswählt, auf die es am besten anspricht).

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

Die **Stapel-Beimischung und -Regel ist das Rückgrat** der NEUEN WELTEN: Sie hält das Idewedwes zu einer gewissen Berechenbarkeit und Fairness an und dazu, nicht dem nächstbesten Unsinn den Zuschlag zu geben. Wir dürfen doch annehmen, dass die von euch individuell für das Idewedwes ausgewählten ES-Kärtchen sinnvoller sind als Bruder Zufall vom Stapel. Wäre sonst einfach rabenschwarzes Pech. 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 von der **Spezies** unter euch habt, die **Wollust beim Aus-tricksen** der Spielrunde empfinden, 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-Kärtchen 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 **Tip**: Spielt mit der Persönlichkeit des jeweiligen Idewedwes! Das ES muss nicht auf euch zugeschnitten sein, sondern auf seine Sicht der Welt.

Viel Spass!

**1,54 Promille** sind ein Blutalkoholgehalt, mit dem eine Bischöfin noch unfallfrei Auto fahren kann. Kinder: Nicht nachmachen!

**16 000-Hertz-Dauer**ton (ein), schmerzt Kindern und Jugendlichen in den Ohren. Ältere Leute hören ihn nicht. In einem gewissen Luxussegment zu Selektionszwecken eingesetzt.

**Action-Painting:** Ausdrucksmalerei. Hinterlässt am Tatort etliche Farbleckser.

**Aldi** tritt in Österreich unter dem Namen ›Hofer‹ auf.

**Alpsegen:** Von den Hirten auf der Alp morgens und abends zum Wohle des Viehs gesprochen und gesungen. So durch einen Holztrichter. Sehr ürtümlich, wird gesammelt.

**Alzheimer:** Heimtückische Demenzkrankheit.

**Äsende Rentiere** lassen sich nach der Nahrungsaufnahme mit Vorliebe auf den Strassen Lapplands nieder, wo sie sich durch nichts aus der Ruhe bringen lassen.

**Base-Jumping:** Das Springen mit dem Gleitschirm am Rücken von Felsvorsprüngen und hohen Türmen.

**Beate-Uhse-Shop:** Sexshops der ersten Stunde. Die Gründerin war Kunstfliegerin.

**Bernsteinzimmer** (das), war rundum kunstvoll mit Bernstein vertäfelt. Im 2. Weltkrieg ist es aus dem Königsberger Schloss verschwunden und seither verschollen. Ein Duplikat wurde 2003 feierlich eröffnet.

**Blaue Blume** (die) der Romantik, steht für Sehnsucht, Liebe und für das metaphysische Streben nach dem Unendlichen.

**Bionische Forschung** verknüpft Biologie und Technik.

**Botox** (Botulinumtoxin) ist das schon in kleinsten Mengen tödliche Nervengift, das in verdorbenen Blutwürsten entsteht. Stark verdünnt in die Gesichtsmuskeln eingespritzt lähmt es diese und glättet für einige Monate die darüberliegenden Falten.

**BP** (früher: British Petroleum) ist der viertgrösste Konzern der Welt, zugleich einer der grössten Umweltverschmutzer. BP fördert täglich 4 Millionen Barrel Erdöl und Erdgas und besitzt rund 22 400 Tankstellen (u.a. Aral und Castrol).

**Burka:** Umstrittene Damenbekleidung, ganzheitlich deckend mit integriertem Gesichtsschleier.

**Bypässe** werden eingepflanzt, um verengte Herzen mit Blut zu versorgen. Politiker funktionieren danach wieder anstandslos.

**Carla Bruni:** Die Première Dame von Frankreich. Singt ganz schön.

**Dunkle Materie** wird in grösseren Mengen im Weltall vermutet, wo sie Sterne verbirgt und Licht frisst.

**Eigernordwand:** Düstere, klimatisch nicht sonderlich begünstigte Nordflanke des Eigers im Berner Oberland. Spielort zahlreicher realer und filmischer Bergsteigerdramen.

**Eiserne Jungfrau:** Folterinstrument spartanischen Ursprungs. Ein innen mit Stacheln versehener, menschengrosser Eisenkasten.

- Folie à deux:** Verrücktheit zu zweit. Ausflippen im Paar. Psychiatrisch: Ein Partner steckt den anderen mit seinem Wahnsinn an.
- Gaddafis Leibgarde:** Der libysche Revolutionsführer wohnt in einem Zelt und lässt sich von einer weiblichen Garde bewachen.
- Ganzkörper-Scanner:** Auf Flughäfen zur Passagier-Kontrolle eingesetzt, gewährt den vollkommenen Durchblick.
- Geysir:** Eine heisse Quelle, die in regelmässigen Abständen Fontänen ausspuckt. Beliebte Feriendestination für *Regennymphen* (siehe dort).
- Hausbock:** Balken fressendes, schmatzendes Ungeziefer.
- Heilige Handgranate von Antiochia** (die), gleicht dem Kaiserlichen Reichsapfel. Ihre verheerende Wirkung übertrifft sogar jene der Heiligen Lanze. Ein Anwendungsproblem ergibt sich aus der etwas langfädigen Gebrauchsanleitung.
- Japanischer Blutpflaumenstrauch** (auch: Nigra), Zierstrauch mit roten Blättern und roten Früchten.
- Kapitän Haddock:** Gefährte von Tim und Struppi. grosser Sprachschöpfer vor dem Herrn, etwas leicht reizbar.
- Kim Jong Il,** Generalsekretär der Partei der Arbeit Koreas, ist der attraktivste Mann der Welt, wie die Zahl und Grösse der nach ihm geschaffenen Statuen beweist.
- Kleine Schwarze** (das): Umstrittene Damenbekleidung nach Coco Chanel. Knapp, schwarz, elegant.
- Konvertiten:** Glaubenswechsler neigen dazu, ihrem neuen Glauben mit Feuereifer nachzuleben.
- Latex:** Werkstoff für umstrittene Damenbekleidung. Neben sexy Catsuits werden u.a. auch Halbling-Füsse aus Latex-Kautschuk gefertigt.
- Lemminge:** Nordische Wühlmäuse, weltbekannt für ihre Völkerwanderung, die mit einem tollkühnen, kollektiven Sprung in norwegische Fjorde endet. Umstritten.
- Licht der Provence** (das), hat schon van Gogh inspiriert und gilt seither als was ganz Besonderes.
- Madagaskar:** Die Dschungelinsel im Südosten Afrikas. Heimat der Lemuren.
- MBA-Diplom:** Master of Business Administration. Ob der Titel die Karriere so ungemein fördert, wie das in all den Spam-Angeboten behauptet wird, ist umstritten.
- Merseburger Zaubersprüche:** Zwei Zauberformeln in althochdeutscher Sprache, wobei die eine vermutlich Fesseln von Gefangenen löst, die andere bei Verrenkung eines Pferdehufs hilft.
- Mikrowellen-Transformator:** Küchengerät des 23. Jahrhunderts.
- Molekulares Kochen** ist das Tummelfeld gastronomischer Kreativität. Durch chemische und biomolekulare Prozesse entstehen Überraschungen wie der Sphärische Melonenkaviar, Lachs mit Lakritzsauc, heisses Eis, Olivenölbombons.

- Motivationsguru:** Wie? Sie kennen sie nicht, die Motivationsseminare, bei denen ehemalige Milchmänner, Polizisten und Serviererinnen über ihren glanzvollen Aufstieg dank positiver Energie und unerschütterlichem Glauben an die eigenen Fähigkeiten referieren?
- Nebelmaschine:** Handlicher Apparat, der auf Knopfdruck Nebel ausspuckt, nur gerade dann nicht, wenn solcher im Theater dringend gebraucht wird. Später wieder kaum mehr zu stoppen.
- Paul der Krake:** Deutschlands Antwort auf Phil von Punxsutawney (Pennsylvania), das hellsichtige Murmeltier. Paul sagt Fussballresultate voraus, meist korrekt.
- Portal des Berner Münsters:** Sehenswert. Ein Renaissance-Künstler hat das jüngste Gericht reich ausgeschmückt in Stein gemeisselt.
- Quotenfrau** (die), repräsentiert das weibliche Geschlecht in Gremien und Vorständen.
- Rafael Nadal** stammt aus Mallorca und spielt linkshändig Tennis, obwohl er Rechtshänder ist. Am besten auf Sand, aber auch sonst nicht übel.
- Regennympe** oder Hyade (die), ist ein himmlisches Wesen, das leider überall, wo es sich sehen lässt, Regen verursacht. Im alten Griechenland gegen Waldbrände eingesetzt.
- Samenbank:** Tiefgekühlte Spermiansammlung mit Katalog für Kinderwünsche von Frauen und Paaren, bei denen das nicht funktioniert.
- Samurai** waren einst edle japanische Schwertkämpfer im Dienst der Fürsten. Unter der Herrschaft des Kaisers zu Banditen erklärt und leider gestorben.
- Sarah Palin**, Ex-Gouverneurin von Alaska und US-Vizepräsidentenskandidatin, ist die unumstrittene Favoritin der konservativen Tea-Party-Bewegung und der Waffenlobby.
- Scheinriesen:** Wirkt von ferne riesig und gefährlich, schrumpft bei Annäherung auf eine harmlose Grösse von ca. 1,65 m zusammen.
- Schneekugel:** Glaskugel, in der bei Schütteln Schnee fällt. Die grösste Sammlung von Exemplaren mit Pinguin ist im Besitz des Kaisers von Österreich.
- Schwarzer Block:** Die verummte Sektion bei Demos, Transparentträger, Vorschreier. Gegenüber Schaufenstern von Luxusläden und Banken sowie Uniformierten zu Aggressionen neigend.
- Sigmund Freud** schrieb und sagte Vieles zur Psychoanalyse und Traumdeutung, so gescheite Sachen wie »Der Traum ist ein Hüter des Schlafes.«
- Silberne Faden** (der), verbindet Liebende lebenslang und über alle Entfernungen. Das Kappen des Fadens tötet die Seele ab.
- Somalische Piraten** überfallen mit Schnellbooten Handelsschiffe am Horn von Afrika. Das durch Raub und Geiselnahme erpresste Geld dient dem Aufbau eines streng muslimischen Gottesstaates.
- Spanische Inquisition** (die), ging mit Folter und Feuer gegen Häretiker, Ketzer und überhaupt alle Feinde des Papstes vor, derer sie habhaft werden konnte. Aufgehoben 1836.
- Speed Dating:** Single-Frauen an Tischchen, Single-Männer wechseln im Rotationssystem alle paar Minuten die Plätze. So lernt man sich in Eile kennen.

**Streckbett:** Da werden Rückenpatienten langgezogen.

**Talmud** (der): Gesetzessammlung, verbietet den jüdischen Gläubigen ziemlich viel, vor allem am Sabbat.

**Tanzmariechen** (auch: Funkenmariechen, das), schreitet am Karneval / Fasching im Uniformröckchen der Musik voran und brilliert mit Rad schlagen und Spagaten.

**Testosteronspiegel** (erhöhter), fördert das Wachstum von Penis und Hoden, von Brust- und Barthaar, Begattungsdrang, Aggressivität und Imponiergehabe.

**Titanic:** Luxusschiff, gesunken am 12. April 1912 im Nordatlantik.

**Tsunami** ist japanisch und bezeichnet eine Riesenwelle, die nach einem Seebeben auf die Ufer zu schwappt. Auch weiblicher Vorname.

**Vegane Ernährung** ist hart. Verboten sind tierische Lebensmittel aller Art, sogar Honig, bei der Kleidung Leder und Wolle.

**Versenkbare Poller** verhindern die Durchfahrt von Automobilen durch Stadtstrassen, ausgenommen Anwohner und Lieferanten mit speziellen Schlüsselkarten. Umstritten. Sich erhebende Poller führen mitunter zur unerwünschten Abwrackung von Bäckerwagen, Rollstühlen ...

**Vuvuzela:** Das Instrument sorgte an der Fussball-WM in Südafrika für die unverwechselbare Stadionatmosphäre. Es wird selten solo geblasen.

**Wolpertinger** sind eine fabelhafte Spezies, aufrecht gehende Hunde mit Hörnern. Ihre Reaktion ist phänomenal, sie erkennen den *Silbernen Faden* (siehe dort) am Himmel, können aber nicht schwimmen.

Mein Dank gilt den zahlreichen Test-Spielrunden, insbesondere meinen Freunden vom Fata Morgana Team und einigen Menschen, die Ideen zu Karten beigesteuert oder mich zu solchen inspiriert haben und die sich darin sicher wiedererkennen.

Dank an Andrea Strommer für austrianische und an Ulrich Bauer für germanische Varianten.

**Autor:** Urs Hostettler,

**Illustration:** Res Brandenberger

© 2010 Fata Morgana,  
3007 Bern, Laudoltstr. 63, Schweiz,  
[www.fatamorgana.ch](http://www.fatamorgana.ch)

© 2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,  
Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.  
[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

