

Wir beginnen mit der:

- Demagogen-Wertung sie zeigt uns die **Gesamtpunktzahl** des Philosophen
Jeder zählt die Punkte auf seinem Zitat, das Ergebnis darf mit dem Rankingstein auf der großen Demagogen-Runde - um das Spielfeld herum - fortgeschritten werden.
- Dann die Gelehrten-Wertung sie zeigt uns, wie oft ein Spieler bei einem Disput **die meisten** Punkte sammeln konnte. Der, oder bei Gleichstand, die Spieler mit den meisten Punkten im Disput können +1 Punkt auf der Rankingleiter der Gelehrten-Wertung mit ihrem 2. Rankingstein ziehen.
- Dann die Zyniker-Wertung sie zeigt uns, wie oft ein Spieler bei einem Disput **die wenigsten** Punkte erhalten hat. Der, oder bei Gleichstand, die Spieler mit den wenigsten Punkten im Disput können -1 Punkt auf der Rankingleiter der Zyniker-Wertung mit ihrem 3. Rankingstein ziehen.

Ganz wichtig!!!!

Im sehr seltenen Fall, dass jeder Spieler mit 3 Punkten bewertet wird, schreitet niemand in der Zyniker- und der Gelehrten-Wertung voran, sondern nur die 3 Punkte in der Demagogen-Wertung.

Danach folgt der nächste Disput. Dieses Mal beginnt der Spieler links vom 1. Spieler, mit der gleichen Abfolge wie zuvor. Dies wiederholt sich so oft, bis ein Spieler gewonnen hat.

Ziel (Telos)

Nur „Guten Morgen“ zu sagen war nie die Gewohnheit der Philosophen und wird auch nicht das Ziel unseres Spieles sein – wir wollen uns nicht langweilen. Die Spieler haben 3 Möglichkeiten zu gewinnen:

- **Die Demagogen-Wertung**
Hierfür müsst ihr als Erstes die große Runde mit dem Rankingstein umlaufen (36 Punkte).
- **Die Zyniker-Wertung**
Hierfür müsst ihr -5 Punkte sammeln, indem ihr 5 Mal die wenigsten Punkte bekommt.
- **Die Gelehrten-Wertung**
Hierfür müsst ihr +5 Punkte sammeln, indem ihr 5 Mal die meisten Punkte bekommt.

Sobald es einem Spieler gelingt, eine der 3 Wertungen für sich zu entscheiden, hat er gewonnen und das Spiel ist beendet. Oft gelingt es mehreren Spielern gleichzeitig zu gewinnen – wäre ja auch schlimm, wenn es in der Welt nur einen berühmten Philosophen gäbe!

Die Reinigung (Katharsis)

Trost und Warnung

Unser Spiel ist nicht einfach, sicherlich werdet auch ihr die Erfahrung machen, dass es schwierig ist mit fremden Worten und Zitaten, die oft nicht zueinander passen, zu argumentieren. Ebenso oft hat man das Gefühl, es zerreiße einem die Hirnwindungen. Aber tröstet euch: Ihr seid nicht alleine und wir stellten fest, dass sich bei allen Spielern nach der Tragödie eine reinigende Wirkung einstellte.

Ausblick (Eine Bitte)

Wir möchten an dieser Stelle Autoren und Verlage bitten, uns für ein Zusatzmodul – die Moderne – ca. 30 Zitate Ihrer Autoren frei zu geben – gerne auch Ihrer Wahl. Besuchen Sie unsere Homepage und finden Sie heraus welche Autoren wir gerne aufnehmen würden: www.no-matt/philosophie.de. Vorab vielen Dank!

Philosophie – Das Spiel Regeln (Nomos)



**Wenn zwei Philosophen zusammentreffen, ist es am vernünftigsten, wenn sie zueinander bloß "Guten Morgen" sagen. (Jean-Paul Sartre)
Wir sind mindestens zu viert!**

**Ein Rollen-, Strategie- und Aktivspiel für
Klugscheißer, Sinnsucher, Laberer, und
Schöngeister.**

**Für Wunderkinder, Früh- und Spätpubertierende bis zur
Ataraxie.**

Unser Spiel ist für 4-6 Spieler und dauert ca. 90 Minuten.

Wir betreten gemeinsam eine virtuelle Realität, wir, die Spieler, schlüpfen in die Rolle eines Philosophen und ziehen mit ihm in die fiktive Arena der griechischen Schule, um mit anderen Philosophen Dispute zu führen. Wir müssen dies nicht universitär ernst nehmen, wir spielen! Dies soll jedoch nicht bedeuten, dass es nicht hart zur Sache geht. In unserer Arena können nämlich die unterschiedlichsten Philosophen aus unterschiedlichsten Zeiten und Kulturen aufeinandertreffen.

Kurz noch einige Anmerkungen:

Was ist die Philosophie (1), wer ist ein Philosoph (2) und wie kamen wir zu unserer Auswahl (3)?

- (1) Philosophia, die Liebe zur Weisheit, unterteilt in Logik, Erkenntnistheorie, Ethik und Metaphysik – der Suche nach den Gründen des Seins und der Welt.
- (2) Die Bezeichnung Philosoph kann sowohl Lob als auch Tadel, Ehre als auch Spott bedeuten. Nietzsche wurde erst Jahre nach seinem Tod als Philosoph entdeckt, ob der Philosoph mit dem Hammer dies zu schätzen wüsste? Es gibt Gründe zur Annahme, dass Oscar Wilde und de Sade sich als Philosophen sahen, ihnen fehlt noch heute der Zuspruch. Philosophie ist eine abendländische Tradition, wie soll man Denker anderer Kulturen, die vor der Globalisierung lebten und dachten, bezeichnen? Viele Fragen - keine generellen Antworten und die meisten der Philosophen können nicht mehr gefragt werden. Daher nahmen wir oben Gesagtes für unsere Auswahl nicht zu ernst und liessen Spaß und Spannung entscheiden.
- (3) Unsere Auswahl begründete sich auf die verfügbare Menge interessanter Zitate, einen Mix aus Kulturen, vornehmlich Asien – Europa, Moderne – Vergangenheit und man möge es uns verzeihen: eigenen Vorlieben. Bedauerlicherweise waren wir bei der Auswahl für diese erste Ausgabe etwas gebremst, da wir aus urheberrechtlichen Gründen nur Philosophen, die länger als 70 Jahre tot sind wählen konnten – berühmte Damen darunter leider Fehlanzeige. Wir hoffen, dass der Mangel an Philosophinnen das weibliche Geschlecht nicht davon abhält, unser Spiel zu spielen – bitte betrachtet die teils markigen Sprüche unserer Gelehrten als Anstachelung, selbst aktiv zu werden. Wir aufgeklärten Menschen von heute wissen dies natürlich richtig zu deuten und hoffen, dass ihr nicht in uns Spieleerfindern die Schuldigen an der geringen Beteiligung des weiblichen Geschlechts sucht.

Inhalt (Hyle)

In der Spielekiste findet ihr:

- 30 Philosophen und je Philosoph 20 Karten mit Zitaten + 30 Separierkarten
Die 600 Zitatekarten sind sortiert 20 Zitate je Philosoph, bitte nicht mischen, sondern mit den 30 Separierkarten einsortieren.
- als Spielplan die Schule von Athen - die Arena der Philosophie
- 30 Infokarten, eine zu jedem Philosophen
- für jeden der maximal 6 Spieler 3 Bewertungssteine/Scherben (mit Werten 0, 1 und 2)
- für jeden Spieler 3 farbige Rankingsteine für die Wertung auf dem Spielplan

Der Beginn (Arche)

Gott würfelt nicht, sagte Einstein, viele behaupten jedoch das Gegenteil. Versuchen wir des Disputes gerecht zu werden: Mischt die 30 Infokarten der Philosophen, danach zieht jeder Spieler ein Infokarte und bestimmt damit „seinen Philosophen“ - den er das gesamte Spiel spielen und vertreten wird. Danach könnt ihr die

übrigen Infokarten beiseite legen, da sie in dieser Runde nicht mehr gebraucht werden (das Schicksal kann nun seinen Lauf nehmen). Jeder Spieler nimmt sich die zu seinem Philosophen gehörigen Zitate, 3 Bewertungssteine (Scherben mit 0, 1 und 2) und 3 Rankingsteine einer Farbe, jeweils einen Rankingstein legt jeder auf die drei Arche-Felder, der Wertungen.

Wichtig: Jetzt ist die Zeit für Ruhe und Kontemplation gekommen, schaut auf die Uhr und nehmt euch 10 Minuten Zeit, um euren Philosophen zu studieren. Schaut euch seine Zitate und seine Infokarte an, um ihn besser verstehen und besser mit ihm argumentieren zu können. Wir geben zu, die Infokarten und Zitate sind oft nicht einfach - man verzeihe uns auch, den Philosophen derart zu komprimieren, sicher kann die Interpretation kritisiert werden – wir hoffen lediglich den Einstieg zum Philosophieren zu erleichtern. Die vielen Fremdwörter! - nicht verzweifeln, sind fast alle übersetzt. Traut euch, helft euch gegenseitig, zur Not hilft auch ein Fremdwörterlexikon.

Noch ein paar Anmerkungen:

Ihr könnt das Spiel mit reiner Strategie gewinnen. - Wollt ihr das?

Die Alternative ist Aktion, spielt eine Rolle, setzt euch die Maske (Personae) eures Philosophen auf, seid böse, wenn es der Spielstand erfordert und umschmeichelt die anderen, wenn ihr berühmt werden wollt. Seid klug! Glaubt doch nicht, dass euer Philosoph kein Egoist bei der Erlangung seiner Ziele war, auch hatte jeder seine Wissenslücken, wir sind sicher, auch ihr könnt diese gekonnt überspielen – zeigt uns euren Willen zur Macht!

Sind die 10 Minuten abgelaufen? Dann eröffnen wir die Arena zum ersten Disput, Streit ist angesagt, verspottet euch, jedoch mit Vorsicht:

**Der Disput (Dialogos)
Jetzt ist Kreativität gefragt**

Jeder Disput verläuft **strukturell** in gleicher Weise:

Der erste Spieler wählt eines der Zitate seines Philosophen, mit dem er denkt, seine Strategie am besten verwirklichen zu können (vgl. Ziel/Telos). Er beginnt mit dem Satz: „Ich (Name des Philosophen) behaupte“ und liest sein Zitat vor. Damit bestimmt er das **Thema des Disputes**. Dann spielt er die Karte aus und legt sie in die Athener Schule, d.h. auf die Mitte des Spielfeldes. Der nächste Spieler schaut sich die Zitate seines Philosophen an, wählt ein Zitat, das dem Thema und seiner Strategie am besten entspricht, und sagt: „Der Philosoph ... spricht groben Unfug, ich, Philosoph ... behaupte“ und liest sein Zitat vor, dann **begründet** er seine Wahl und erklärt, warum sein Zitat in Bezug auf das Thema des 1. Philosophen das bessere ist. Danach folgt der nächste Spieler: „Die Philosophen ... und ... reden groben Unfug, ich, Philosoph ..., behaupte ...“ und **begründet** die Wahl seines Zitats. Usw. bis jeder ein Zitat und eine Begründung abgegeben hat und die Runde zu Ende ist. (Die Reihenfolge der Spieler kann entweder reihum sein, spontaner und authentischer sind die Dispute, wenn der Spieler, der gerade eine passende Antwort hat auch gleich zum Zug kommt). Nachdem jeder **ein Zitat** zum Disput beigetragen hat, ist wieder der erste Philosoph an der Reihe, der nun ein **Abschlussplädoyer** gibt und als Erstes die **Wertung** vollzieht. Er nimmt dafür die drei Benotungssteine/Scherben und legt diese, nach eigenem Gutdünken, verdeckt auf die Zitate der anderen, dabei können auch mehrere auf eine Karte gelegt werden. Danach folgen alle anderen Spieler mit **Plädoyer** und ihrer **Bewertung**.

Wichtig für die Wertung:

1. **Jeder Stein muss verdeckt gelegt werden**
2. **Niemand darf sein eigenes Zitat bewerten**
3. **Jeder muss alle Steine legen (auch die 0)**
4. **Erst nachdem jeder gelegt hat, dürfen die Steine umgedreht werden.**

No-Matt

Spieleagentur und Spieleverlag



Philosophie – Das Spiel

Sehr geehrte Lehrer/innen und Dozent/innen,

Fragen von Interessenten aus dem Lehrbereich veranlassten uns zu diesem zusätzlichem Schreiben, natürlich möchten wir Ihnen als Käufer gerne Zusatzinfos mitgeben.

Es ist nicht nur in unserem finanziellen Interesse das Spiel erfolgreich zu gestalten, denn wir halten es für ein spannendes Projekt, das wir gerne fortsetzen und komplettieren würden. Sie und Ihre Schüler sind unsere wichtigsten Kunden. Unser Plan sah ein Zusatzmodul zum 20. Jh. vor (aus urheberrechtlichen Gründen haben wir diese bisher nicht integriert), darin wollten wir auch Spielvarianten anbieten.

Wie alle Rollenspiele ist auch dieses sehr situativ und stark Gruppen- und Konstellationsabhängig. Hinzu kommt der Aspekt, dass Tests mal so und mal so verlaufen. Sie als Moderatoren des Spiels sind vor nichts sicher! So sind Rollenspiele nun mal und oft sind sie, wenn sie völlig aus dem Ruder laufen für die Spieler am amüsantesten. Sie alle sind natürlich erfahren genug selbst Varianten auf Ihre Bedürfnisse zuzuschneiden, dennoch würden wir gerne schon hier ein paar weitere Tips geben, die für das Zusatzmodul geplant sind, auch in der Hoffnung Feedback und mögliche weitere Varianten zu erhalten, auf die wir selbst in unseren Tests nicht gekommen sind.

Variante 1: Bestimmte Philosophen geplant aufeinander treffen zu lassen. Z.B. spielten wir einmal die Konstellation Wilde, Nietzsche, Zhuangzi, Diogenes, Leibniz – mit dem erstaunlichen Ergebnis, dass Leibniz der führende in der Zyniker-Wertung war.

Variante 2: Gruppen gegeneinander spielen zu lassen. Dies nimmt auch Druck von den einzelnen Spielern. Hier empfiehlt es sich lediglich mit 4 Gruppen zu spielen.

Variante 3: Vorab mehrere Fragen des Alltags-, Politik-, Weltgeschehens zu formulieren, die dann mit jeweils einem Disput behandelt werden.

Variante 4: Spiel über mehrere Tage – Themenstellung eines Disputs an einem Tag – Fortsetzung des Disputs später, dies gibt Zeit zu denken und die Möglichkeit weitere Zitate der Philosophen zu recherchieren und in das Spiel zu integrieren.

Variante 5: Eigene Philosophen mit Zitaten kreieren und diese spielen. Denken sie an die Moderne, weibliche Denker, Transgender ... Wir denken an: Freud, Wittgenstein, Popper, Sartre, Arendt, Beauvoir, Einstein, Darwin, Cioran, Foucault, Barthes, Simmel, Sloterdijk, Habermas, Adorno, Houellebecq, Lem, Douglas Adams.

Variante 6: Kombinationen aus den 5 Varianten

Neben einem 2. Modul ist auch eine Online Plattform/Spiel ein Thema, wann und ob beide umgesetzt werden ist leider völlig offen. Gerne können Sie Ihre Wünsche einbringen. Wie Sie merken haben wir auch Spass an die Grenzen der Philosophie zu gehen.

Möchten Sie selbst aktiv werden? Ein Philosophie/EDV Projekt an Ihrer Schule? Gerne denken wir mit Ihnen und Ihren Schülern über eine gemeinsame Umsetzung nach und helfen mit!

Zudem streben wir den Erfahrungsaustausch an. Wir freuen uns auf eine aktive Gestaltung von allen Seiten. Gerne auch auf Kritik. Die Kontaktinfos auf dieser Seite dürfen gerne genutzt werden.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre No-Matts

Matthias Kaufmann