

Wolfgang Kramer

DER ALCHEMIST



Suche den Stein der Weisen!



Clementoni GmbH
• Balger Hauptstraße 8
• 76532 Baden-Baden
• Tel.: 07221/95490
• Fax: 07221/954920

Cod. 573003

DER ALCHEMIST

Suche den Stein der Weisen!



Ein Spiel für 2-6 Personen ab 10 Jahren
Spieldauer 45 - 90 Minuten

Die Alchimie stellt die Zusammenfassung verschiedenster wissenschaftlicher, philosophischer, religiöser und technischer Erkenntnisse dar. Sie entstand im 2. - 3. Jb. im griechisch sprechenden Ägypten und entwickelte sich bis ins späte Mittelalter in ganz Europa. Die Alchimisten befaßten sich mit der Zusammensetzung der Materie. Sie versuchten, unedle Stoffe (z.B. Blei) in edle Stoffe zu verwandeln (z.B. Gold). Sie waren auf der Suche nach dem „Stein der Weisen“, einer Substanz, mit deren Hilfe diese Umwandlung gelingen sollte.

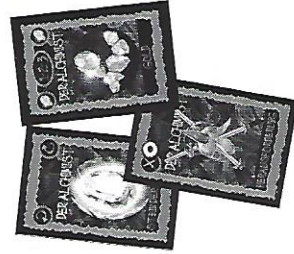
Viel wichtiger als Blei in Gold zu verwandeln, war aber für die Alchimisten, das Wesen der Dinge und die Rätsel der Welt zu ergründen und die eigene, innere Umwandlung in einen wertvolleren Menschen.

Die Arbeit der Alchimisten führte zu einer Fülle von Erkenntnissen und Erfindungen (z.B. Porzellan, Phosphor, Schwarzpulver).



SPIELMATERIAL

- (1) Spielplan
- (6) Alchimisten (Spielfiguren in 6 Farben)
- (90) Alchimistenkarten - bestehend aus:
 - 64 Fähigkeitenkarten: je 16mal Weisheit (hellblauer Rahmen), Phantasie (gelber Rahmen), Energie (pinkfarbener Rahmen), Humor (hellgrüner Rahmen);
 - 26 Sonderkarten (roter Rahmen): 12 "Stein der Weisen"-Karten, 9 Goldkarten, 5 Herausforderungskarten



- (96) Kreativkarten
- (32) Fragekarten (je 8 der Farbe gelb, blau, grün und rot)
- (160) Antwortkarten (je 40 der Farbe gelb, blau, grün und rot)
- (1) Stein der Weisen
- (5) Buchstabenwürfel
- (1) Sanduhr (30 Sekunden)
- (100) Punktechips mit Alchimistenpunkten (30 Einer, 25 Zweier, 20 Fünfer, 20 Zehner, 5 Fünfziger)
- (1) Beutel für die Punktechips
- (3) Kurzspielregeln

SPIELZIEL

Jeder Spieler möchte ein Alchimist werden. Dies gelingt ihm, wenn er im Spiel mehr als 60 Alchimistenpunkte erzielt. Sieger des Spiels wird der Spieler, der bei Spielende die meisten Alchimistenpunkte besitzt. Punktechips erhalten Sie, wenn Sie

- auf dem Lebenspfad weit vorankommen (je weiter, desto mehr Punkte gibt es);
- bei einer Kreativkarte passende Wörter finden;
- zu Ihrer Fragekarte richtige Antworten finden;
- alle Alchimistenkarten auf Ihrer Hand ausspielen können (Bonus).

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst werden die Punktechips aus der Druckschablone gedrückt und in den Beutel gesteckt. Die Frage- und Antwortkarten werden in den vier Farben gelb, blau, grün und rot aufgeteilt. Bei Spielbeginn entscheiden die Spieler mit welcher Farbe sie spielen wollen. Die Frage- und Antwortkarten der anderen Farben werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Die Frage- und Antwortkarten beziehen sich auf die folgenden Begriffe:

gelb: Harmonie, Kultur, Leben, Positives Denken, Selbstlosigkeit, Verdrängung, Zufall, Zweifel
 blau: Bewußtsein, Gelassenheit, Glück, Hoffnung, Kreativität, Minderwertigkeitsgefühl, Sinn des Lebens, Verantwortung

grün: Angst, Energie/ Tatkraft, Freundschaft, Geduld, Humor, Sehnsucht, Spiel, Zeit

rot: Forschen, Freiheit, Kunst, Liebe, Meditation, Phantasie, Selbsterkenntnis, Weisheit

Spielfigur: Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das Feld, mit dem das Schloß.

Der Stein der Weisen wird auf das Weisheitsfeld des Kreises in der Mitte des Spielplanes gelegt.

Die Alchimistenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Abhebestapel auf das vorgedruckte Feld des Spielplans mit der Aufschrift "Alchimistenkarten" gelegt.

Die Fragekarten: Wählen Sie eine der vier Farben aus und mischen Sie die 8 Karten der entsprechenden Farbe (Rahmen der Rückseite). Jeder Spieler erhält geheim eine Fragekarte, die er sich ansieht und verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Fragekarten kommen beiseite, sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.



Die Antwortkarten der ausgewählten Farbe (Rahmen der Rückseite) werden in 5 gleich große Stapel aufgeteilt (mit je 8 Karten) und verdeckt auf die vorgedruckten Felder des Spielplanes gelegt. Die Felder liegen direkt neben den Buchfeldern und sind durch eine Pergamentrolle gekennzeichnet.



Die Kreativkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das Feld des Spielplans mit der Aufschrift "Kreativkarten" gelegt.



Die 5 Buchstabenwürfel werden neben den Stapel mit den Kreativkarten gelegt.

Die Punktechips und **die Sanduhr** werden neben den Spielplan gelegt. **Kurzspielregeln** auslegen.

SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Anschließend geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Jeder Spieler bewegt seine Spielfigur durch Ausspielen von Alchemistenkarten vorwärts. Auf den Karten steht, wie viele Felder Sie Ihre Figur vorziehen können. Bei jedem Zug können Sie zwischen 2 Möglichkeiten wählen:

- a) Sie nehmen 1-2 Alchemistenkarten vom Stapel auf Ihre Hand oder
- b) Sie spielen eine Karte aus Ihrer Hand aus.

a) Alchemistenkarten aufnehmen

Wenn Sie 1-2 Karten nehmen, ist Ihr Spielzug beendet und Ihr linker Nachbar ist an der Reihe. Ihre Spielfigur muß stehen bleiben.

b) Eine Alchemistenkarte ausspielen

Wenn Sie eine Alchemistenkarte ausspielen, können Sie Ihre Figur so viele Felder vorwärts bewegen, wie die Zahl auf der Karte angibt. Landet Ihre Figur auf einem normalen Spielplanfeld, ist Ihr Zug beendet und Ihr linker Nachbar ist an der Reihe. Landet Ihre Figur auf einem besonderen Spielplanfeld, dann sind Sie weiterhin an der Reihe.

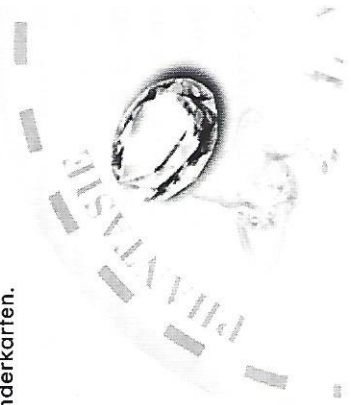
Die ausgespielten Alchemistenkarten kommen auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan. Auf einem Spielplanfeld dürfen mehrere Figuren stehen.



Der Stein der Weisen

Der Stein der Weisen liegt immer auf einem der vier Felder im Kreis. Er gibt an, mit welcher der 4 Fähigkeiten Sie auf dem Lebenspfad vorankommen. Es können nur die Karten ausgespielt werden, welche die gleiche Fähigkeit besitzen oder Sonderkarten.

Beispiel: Der Stein der Weisen liegt im Feld Phantasie. Jetzt können Sie nur Phantasie-karten oder Sonderkarten ausspielen.



DIE ALCHEMISTENKARTEN

Die Alchemistenkarten bestehen aus:

- 64 Fähigkeitskarten (16 Weisheits-, 16 Phantasie-, 16 Energie-, 16 Humorkarten)
- 26 Sonderkarten (12 "Stein der Weisen"-Karten, 9 Goldkarten, 5 Herausforderungskarten)

Sie müssen Ihre Spielfigur um die genaue Zahl von Feldern vorwärts ziehen, die auf den Fähigkeitskarten angegeben ist.

Eine Fähigkeitskarte kann nur dann ausgespielt werden, wenn der Stein der Weisen auf dem entsprechenden Feld liegt.

DIE BEDEUTUNG DER SONDERKARTEN

Sonderkarten können Sie in Ihrem Zug immer ausspielen, egal, auf welchem Feld der Stein der Weisen liegt.



Die "Stein der Weisen"-Karte:

Wenn Sie eine solche Karte ausspielen, können Sie - wenn Sie möchten - den Stein der Weisen auf ein anderes Feld versetzen. Anschließend sind Sie nochmals an der Reihe. Sie können eine weitere Alchemistenkarte ausspielen oder 1-2 Alchemistenkarten vom Stapel aufnehmen.



Die Goldkarte:

Mit ihr können Sie immer nach eigener Wahl 1, 2 oder 3 Felder ziehen.



Die Herausforderungskarte:

Wenn Sie eine Herausforderungskarte ausspielen, wird ein Wettbewerb durchgeführt. Es geht darum, von der Fähigkeit, die der Stein der Weisen angibt, den höchsten Gesamtwert mit seinen Handkarten vorzuweisen. Auf den Karten steht der jeweilige "Wert" der Karte. Goldkarten zählen mit dem Wert „3“ auch dazu.

An diesem Wettbewerb müssen alle Spieler teilnehmen.

Jeder Spieler legt von der aktuell gültigen Fähigkeit und seinen Goldkarten so viele Karten verdeckt vor sich ab, wie er will. Es ist auch zulässig keine Karten abzulegen. Wenn sich jeder Spieler entschieden hat, decken alle ihre Karten auf und zählen deren Werte zusammen.

Wer die Karten mit dem höchsten Gesamtwert ausgespielt hat, rückt so viele Felder vor, wie die Differenz zum zweithöchsten Gesamtwert ausmacht. Haben zwei Spieler gemeinsam den höchsten Gesamtwert, darf niemand vorrücken.

Wer den niedrigsten Gesamtwert besitzt, muß 2 Felder zurück. Haben mehrere Spieler den niedrigsten Wert, müssen alle je 2 Felder zurück.

Alle Karten, die in diesem Wettbewerb eingesetzt wurden, kommen auf den Ablagestapel.

Beispiel: Chris spielt eine Herausforderungskarte aus. Der Stein der Weisen liegt auf „Humor“. Arno hat den Wert 8, Berta 4, Chris 12 und Dora und Erich haben den Wert 0 - sie haben keine Karte ausgelegt. Chris rückt seine Figur 4 Felder vor, Dora und Erich müssen je 2 Felder zurück. Die Figuren von Arno und Berta bleiben stehen.

Wenn der Spieler am Zug bei dieser Aktion auf einem besonderen Feld landet, ist dies voll gültig. Wenn ein Spieler, der nicht am Zug ist, auf einem besonderen Feld landet, so hat dies keine Bedeutung - mit Ausnahme der Wüste. Wer auf einem Wüstenfeld landet, muß 2 Felder zurück!

Maximal 12 Alchimistenkarten auf der Hand:

Sie dürfen maximal 12 Karten auf der Hand haben. Wenn Sie dann immer noch keine Karte ausspielen können oder wollen, dann dürfen Sie bei Ihrem Zug 1-2 Karten abwerfen und dafür neue vom Abhebestapel nehmen. Ihr Zug ist damit beendet.

Abhebestapel Alchimistenkarten aufgebraucht:

Wenn der Abhebestapel aufgebraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Abhebestapel verwendet.

Bonus (Keine Karten mehr auf der Hand):

Wenn es Ihnen gelingt, alle Karten auf der Hand auszuspielen, erhalten Sie 5 neue Karten vom Abhebestapel auf die Hand und einen Punktechip mit 5 Punkten.

Dies gilt auch, wenn Sie bei einer Herausforderung alle Handkarten losgeworden sind.

DIE BEDEUTUNG DER FELDER DES LEBENSPFADES

Auf einem Spielplanfeld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Es wird nicht geschlagen.

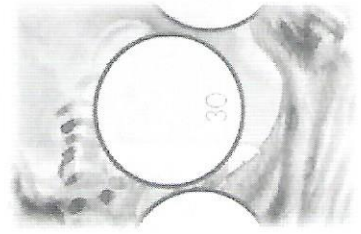
Die besonderen Felder des Lebenspfades haben nur dann eine Bedeutung, wenn Sie mit Ihrer Figur auf das Feld ziehen. Wenn Sie an die Reihe kommen und bereits auf einem besonderen Feld stehen, hat dies keine Bedeutung.

Die Zahlen in den Feldern am Ende des Lebenspfades sind die Alchimistenpunkte, die ein Spieler bei Spielende dafür erhält, daß er auf dem Lebenspfad so weit gekommen ist.

Die Felder des Lebenspfades haben folgende Bedeutung:

Die normalen Spielplanfelder:

Wenn Sie auf einem solchen Feld landen, ist Ihr Zug beendet. Der linke Nachbar ist an der Reihe.



Das Feld „Stein der Weisen“:

Wenn Sie auf diesem Feld landen, können Sie - wenn Sie möchten - den Stein der Weisen im Kreis auf ein anderes Feld legen und sind nochmals an der Reihe, d.h. Sie können eine weitere Karte ausspielen und Ihre Spielfigur ziehen oder Sie bleiben stehen und nehmen 1-2 Karten vom Stapel.

Auf diese Weise können Sie große Sprünge machen, indem Sie auf ein Feld „Stein der Weisen“ ziehen, die Fähigkeit ändern, eine weitere Karte mit der neuen Fähigkeit ausspielen, wieder auf einem Feld „Stein der Weisen“ landen, wieder die Fähigkeit ändern und eine weitere Karte ausspielen usw. Vergleichen Sie dazu das Beispiel am Ende der Spielregel.

Das Kreativfeld:

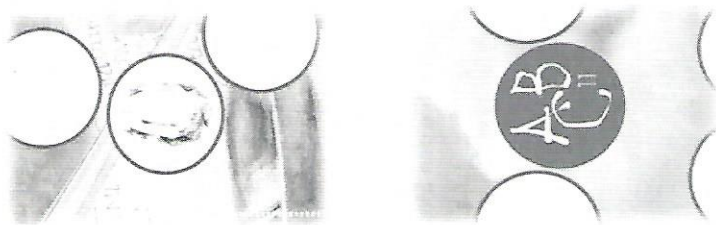
Wenn Sie mit Ihrer Figur auf ein Kreativfeld ziehen, führen Sie einen Kreativwettbewerb im „Wörter finden“ mit allen Spielern durch. Sie nehmen die oberste Kreativkarte vom Stapel, lesen den Begriff laut vor. Danach würfeln Sie mit allen 5 Buchstabenwürfeln und drehen die Sanduhr um. Alle Spieler suchen jetzt nach Wörtern, die mit einem Buchstaben anfangen, den ein Würfel zeigt und die zu dem vorgelesenen Begriff passen.

Wer ein Wort gefunden hat, sagt es laut und schnappt sich den entsprechenden Würfel. Ein Spieler darf sich auf diese Weise auch mehrere Würfel holen. Wer ein ungültiges Wort nennt und bereits einen Würfel ge-griffen hat, muß diesen Würfel wieder zurücklegen.

Wenn alle Würfel genommen worden sind oder die Sanduhr abgelaufen ist, ist die Kreativrunde beendet. Der Spieler am Zug erhält für jeden eigenen Würfel - wenn das Wort korrekt ist - einen Punktechip mit 2 Alchimistenpunkten, alle anderen Spieler erhalten für ihre Würfel einen Punktechip mit 1 Alchimistenpunkt.

Wenn es nicht eindeutig ist, ob ein Wort richtig oder falsch ist, wird abgestimmt. Ein Wort ist dann falsch, wenn die Mehrheit dagegen stimmt. Bei Gleichheit gilt ein Wort als richtig.

Beispiel für eine Kreativrunde (4 Spieler: Arno, Berta, Chris, Dora)
Arno ist auf ein Kreativfeld gezogen. Er deckt die oberste Kreativkarte auf: „Etwas, das man nicht vergessen sollte!“ Arno würfelt und dreht die Sanduhr um. Die Würfel zeigen: D, G, H, K, N. Dora ruft „Geheimnummer“ und schnappt sich den Würfel mit dem „G“. Berta ruft „Hochzeitstag“ und ergreift den.



Würfel „H“. Dora sagt: „Namen“. Der Würfel mit dem „N“ gehört ihr. Arno angelt sich den Würfel mit „K“ und sagt „Kontonummer“. Dora holt sich den letzten Würfel mit dem „D“ und sagt Dokumente. Arno als Spieler am Zug besitzt einen Würfel, er erhält 2 Punkte. Berta besitzt ebenfalls 1 Würfel, sie erhält nur 1 Punkt. Chris hat keinen Würfel und erhält keine Punkte. Dora besitzt 3 Würfel und erhält 3 Punkte.

Nach einer Kreativrunde wird die verwendete Kreativkarte beiseite gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Buchfeld:

Wenn Sie direkt auf ein Buchfeld ziehen, nehmen Sie den neben Ihrem Feld liegenden Stapel mit den Antwortkarten und suchen den Stapel durch, ob Sie eine Antwort finden, die zu Ihrer Frage paßt, die Sie bei Spielbeginn erhalten haben.

Während Sie den Stapel durchsuchen, können die anderen Spieler weiter spielen.

Wenn Sie eine oder mehrere passende Antwortkarten finden, dürfen Sie eine davon nehmen und vor sich ablegen. Den Stapel legen Sie wieder an seinen Platz zurück.

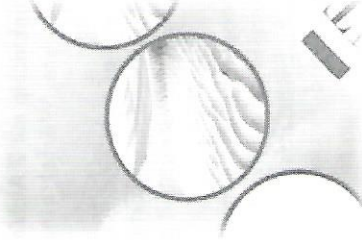
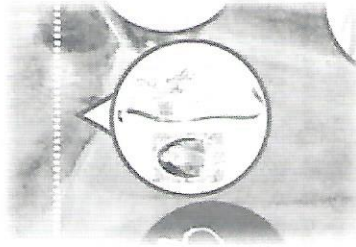
Wenn Sie beim Durchsehen des Stapels weitere passende Karten entdeckt haben, dürfen Sie, wenn Sie wieder an die Reihe kommen, den Stapel nochmals durchsehen und eine Antwortkarte nehmen. Sie dürfen aber sonst keine weitere Aktion ausführen. Auf diese Weise können Sie einen Stapel mehrmals durchsuchen.

Wenn Sie in einem Stapel keine passende Antwortkarte finden, dann erhalten Sie einen Punktechip mit 5 Punkten. In diesem Fall dürfen Sie diesen Stapel nicht nochmals durchsuchen und Sie erhalten auf diesem Feld auch keine 5 Punkte mehr.

Das Wüstenfeld:

Die Wüstenfelder müssen übersprungen werden. Wenn Sie direkt auf ein Wüstenfeld ziehen, müssen Sie 2 Felder zurück. Sollten Sie durch das Zurückgehen auf einem besonderen Feld landen, so hat dies volle Gültigkeit, wenn Sie am Zug sind.

Müssen Sie aufgrund einer Herausforderung zurück und landen dabei auf einem Wüstenfeld, müssen Sie nochmals 2 Felder zurück. Sollten Sie jetzt auf einem besonderen Feld landen, so hat dies keine Bedeutung, wenn Sie nicht am Zug sind. Auf einem Wüstenfeld kann eine Figur nie stehen bleiben.



Das Feld „Tempel der Erkenntnis“:

Jeder Spieler sollte versuchen, dieses Feld zu erreichen. Denn ab hier steigen die Punkte des Lebenspfades deutlich an und wer als Zweiter auf oder über dieses Feld zieht, beendet das Spiel.

Das Sonnenfeld:

Das Sonnenfeld ist das letzte Feld des Lebenspfades. Dieses Feld wird in den meisten Spielen nicht erreicht, da das Spiel vorher zu Ende geht. Sollte es aber einmal einem Spieler gelingen, dieses Feld zu erreichen (überflüssige Kartenwerte verfallen) dann beendet er das Spiel.



SPIELEND

Das Spiel endet, wenn der zweite Spieler das Feld „Tempel der Erkenntnis“ erreicht oder überschreitet oder der erste Spieler das letzte Feld des Lebenspfades erreicht (überflüssige Kartenwerte verfallen).

Jetzt erhält jeder Spieler noch die Alchimistenpunkte für den Lebenspfad und für die Beantwortung der Frage, die ihm zu Beginn gestellt wurde.

Alchimistenpunkte für den Lebenspfad:

Jeder Spieler erhält so viele Alchimistenpunkte, wie das Feld angibt, auf dem seine Figur bei Spielende steht.

Alchimistenpunkte für die Beantwortung der Frage:

Beginnend mit dem Spieler, der auf dem Lebenspfad am weitesten zurückliegt, liest jetzt reihum jeder Spieler seine Frage und dann einzeln alle Antwortkarten vor, die er zu seiner Frage gesammelt hat. Bei jeder Antwortkarte entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob die Antwort richtig ist, d.h. ob sie zur Frage paßt. Der Spieler am Zug stimmt ebenfalls mit ab.

Für jede richtige Antwort erhält ein Spieler 10 Alchimistenpunkte.

Als passend wird eine Antwort gewertet, wenn die Mehrheit der Spieler dafür gestimmt hat.

Wenn es keine Mehrheit gibt, kann der Spieler am Zug gegen den Beschluß Veto einlegen.

-Legt er kein Veto ein, dann wird nichts unternommen und es gibt keine Punkte.

-Legt er Veto ein, dann wird seine Antwort im Anhang der Spielregel überprüft. Dort sind alphabetisch zu allen Fragen alle korrekten Antworten aufgeführt.

Ist seine Antwort bei seiner Frage aufgeführt, erhält er 10 Alchimistenpunkte dafür.

Alle Spieler, die gegen ihn gestimmt haben, müssen 10 Punkte abgeben.

Ist seine Antwort dort nicht aufgeführt, muß er 10 Punkte bezahlen.

Beachte: Ein Veto einzulegen, ist immer ein Risiko!

Eine Antwort, welche die Spieler mehrheitlich akzeptiert haben, gilt auch dann als richtig, wenn sie im Anhang der Spielregel bei der entsprechenden Frage nicht aufgeführt ist. Es gibt Antworten, die zu mehreren Fragen passen. Entscheidend ist hier die Akzeptanz der Spieler. Ein Veto kann immer nur der Spieler am Zug einlegen.

Ermittlung des Siegers

Jetzt zählen alle Spieler ihre Alchimistenpunkte zusammen. Wer mehr als 60 Punkte besitzt, hat das Spielziel erreicht. Er darf sich Alchimist nennen. Sieger des Spiels wird der Spieler, der die meisten Alchimistenpunkte besitzt.

Beispiel für einen Spielzug

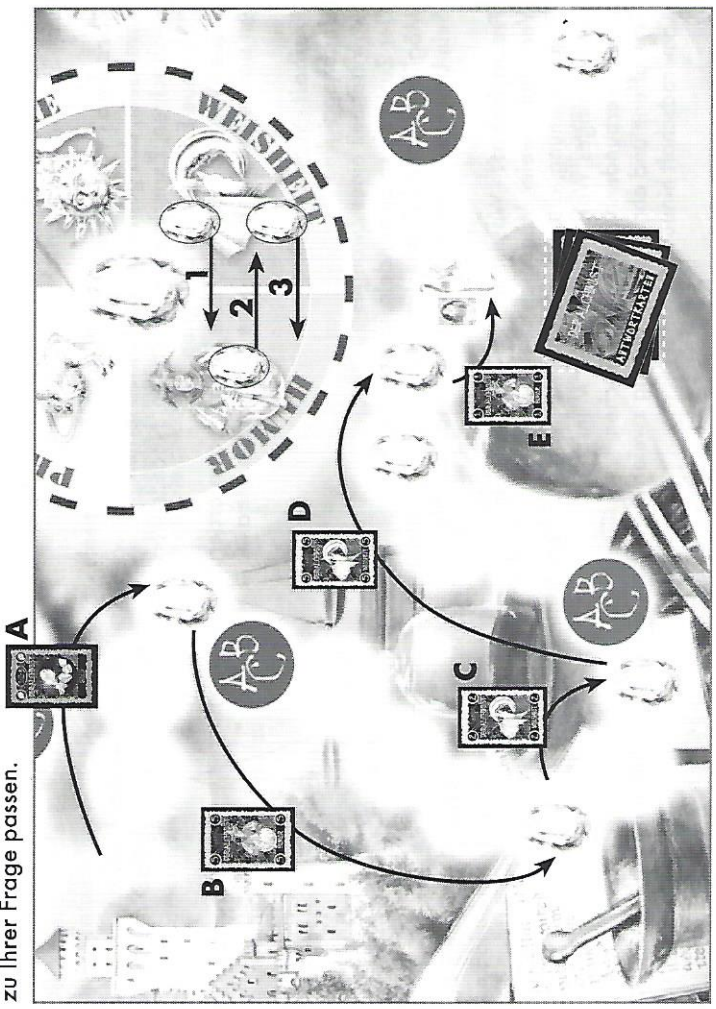
(zum Nachspielen):

Sie sind an der Reihe, stehen noch auf dem Startfeld, der Stein der Weisen liegt auf „Weisheit“ und Sie haben folgende Karten auf der Hand: Sie spielen zuerst Ihre Goldkarte (A) und ziehen 3 Felder vor auf das „Stein der Weisen - Feld“.

Sie setzen den Stein auf Humor (1) und sind nochmals an der Reihe. Sie spielen die Karte „Humor 5“ (B) und ziehen Ihre Figur auf das nächste Feld „Stein der Weisen“. Jetzt versetzen Sie den Stein auf „Weisheit“ (2) und sind nochmals an der Reihe. Sie spielen die Karte „Weisheit 2“ (C) und ziehen zum nächsten Feld „Stein der Weisen“.

Dort lassen Sie den Stein auf „Weisheit“ liegen und spielen „Weisheit 5“ (D). Diesmal landen Sie mit Ihrer Figur auf dem übernächsten Feld „Stein der Weisen“. Jetzt versetzen Sie den Stein auf „Humor“ (3), spielen Ihre Karte „Humor 1“ (E) und ziehen auf das erste Buchfeld. Sie haben alle Ihre Handkarten ausgespielt, erhalten einen Chip mit 5 Punkten und 5 neue Karten auf die Hand.

Während jetzt der nächste Spieler seinen Zug macht, nehmen Sie den Stapel mit den Antwortkarten und prüfen in aller Ruhe, ob sich in diesem Stapel Antwortkarten befinden, die zu Ihrer Frage passen.



Die Fragen und die Antworten

Angst - Was ist das?

Ein Gefühlszustand der Bedrückung, Leere, Verzweiflung
 Eine Reaktion auf eine unbestimmte Bedrohung
 Eine Beklemmung in der Brust- und Herzgegend
 Eine Reaktion auf Gefahren der Außenwelt und des Innenlebens
 Ein existenzielles Grundbefinden, das mit der Trennung von Geist und Leib gesetzt ist (Kierkegaard)

Bewußtsein - Was ist das?

Das Ganze des augenblicklichen Seelenlebens (K. Jaspers)
 Das Wissen um die eigenen geistigen Zustände (Descartes)
 Klarheit und Wachsein des Geistes
 Seine eigenen Gefühle, Motive und Empfindungen wahrnehmen
 Sich selbst und seine Umwelt wahrnehmen

Energie/ Tatkraft - Was ist das?

Die Bereitschaft zum Handeln
 Die Fähigkeit zum Durchhalten
 Die Fähigkeit, Hindernisse und Widerstände zu überwinden
 Die Bereitschaft sein Leben in die Hand zu nehmen
 Das Streben nach Fortschritt und Weiterkommen

Forschen - Was ist das?

Bereit sein, das ganze Leben über zu lernen
 Beobachten, Experimentieren, Prüfen, Nachdenken
 Sich neue Erkenntnisse aneignen
 Neue Wege suchen, Probleme lösen, Herausforderungen annehmen
 An sich selbst arbeiten, eigene Fähigkeiten entfalten

Freiheit - Was ist das?

Unabhängigkeit
 Abwesenheit eines Zwanges
 Der Zustand, so zu handeln, wie man will
 Möglichkeit der Selbstbestimmung und Selbstentfaltung
 Sein Leben so leben zu können, wie man möchte

Freundschaft - Was ist das?

Verhältnis zweier Menschen zueinander
 Eine Beziehung, die auf Toleranz, Achtung und Verständnis aufbaut
 Gegenseitiges Wohlwollen zweier Menschen
 Innere Verbundenheit zweier Menschen
 Eine offene und ehrliche Verbindung zweier Menschen, die über die Bekanntheit und Kameradschaft hinausgeht

Geduld - Was ist das?

Etwas mit Ausdauer und Entschlossenheit verfolgen
 Die Fähigkeit, mit Gelassenheit Leiden und Schwierigkeiten zu ertragen
 Mit Besonnenheit warten können, bis die Zeit reif ist
 Nicht aufzugeben, wenn schwierige Probleme auftreten
 Unermüdliches Tätigsein, um ein Ziel zu erreichen

Gelassenheit - Was ist das?

Das feste Ruhen in sich selbst, unabhängig vom Treiben anderer
 Die durch den Abstand von irdischen Dingen erworbene Ruhe
 Innere Harmonie, innerer Frieden und innere Freude
 Über den Dingen stehen
 Unabhängig von eigenen Gefühlen, die Dinge vorurteilsfrei zu betrachten

Glück - Was ist das?

Der Zustand des inneren Einklangs von Wunsch und Befriedigung
 Das Gefühl von Harmonie und vollkommener Zufriedenheit
 Ein Zustand des Hochgefühls, den alle Menschen begehren
 Ein unbeschreibliches Empfinden, das unerwartet zu uns kommt
 Das Zusammentreffen äußerer Umstände mit einem für uns sehr günstigen Ausgang

Harmonie - Was ist das?

Der wohlklingende Zusammenklang von Musik
 Übereinstimmung verschiedener Teile zu einem gegliederten Ganzen
 Zustand der Zufriedenheit und Heiterkeit zwischen Beteiligten
 Die durch Gott garantierte Einheit von Leib und Seele (Leibnitz)
 Das Zusammenwirken verschiedener Dinge im Gleichklang

Hoffnung - Was ist das?

In Notsituationen nie aufzugeben
 Eine feste Zuversicht
 Eine freudige Erwartung
 Ein Antrieb, die Zukunft zu meistern
 Der feste Glaube auf eine Besserung

Humor - Was ist das?

Die Eigenschaft, nicht alles so ernst zu nehmen
 Die Fähigkeit, auch über sich selbst lachen zu können
 Die Einstellung, die Dinge liebevoll zu sehen und ihnen zu verzeihen
 Die Fähigkeit, Geschehnisse leicht und mit Verständnis aufzunehmen
 Eine Lebensanschauung, die Ereignisse mit Großmut, innerem Verstehen und mit Sympathie annimmt

Kreativität - Was ist das?

Die Fähigkeit, Probleme und Aufgaben zu lösen
 Die Fähigkeit, aus der Kombination von Vorhandenem Neues zu schaffen
 Die Fähigkeit, Ideen zu produzieren
 Neue ungewohnte Lösungen zu finden
 Mit Leidenschaft und Geduld neue Methoden zu entwickeln

Kultur - Was ist das?

Der Inbegriff aller menschlichen Anstrengungen
 Alles, was der Mensch unternimmt, um die Natur zu bearbeiten, nutzbar zu machen und zu überwinden
 Pflege, Bearbeitung und Vervollkommnung einer Sache zu einem bestimmten Zweck
 Einrichtungen und Werke des Menschen
 Einheit des Stils in allen Lebensäußerungen eines Volkes (Nietzsche)

Kunst - Was ist das?

Produkte schöpferischer Menschen
 Produkte, die nichts mit dem materiellen Lebensprozeß zu tun haben
 Die kreative Fähigkeit des Menschen, Werke hervorzubringen
 Freies Tun, das nicht zweckgebunden ist
 Werke, die dem Leben der Menschen Ausdruck und Dauer verleihen

Leben - Was ist das?

Selbstbewegung (Plato)
 Vollständige Verschmelzung mit Gott (Philosophie des MA)
 Naturhaftes und geistiges Geschehen
 Die erstaunliche Gabe eines Organismus
 Das höchste Gut der Welt

Liebe - Was ist das?

Den anderen so zu akzeptieren, wie er ist
 Die selbstlose Bereitschaft, für andere Opfer zu bringen
 Die Bereitschaft zur Versöhnung und zur Vergebung
 Auf das Wohl des anderen bedacht zu sein
 Das Streben nach Einheit und Vereinigung

Meditation - Was ist das?

In sich selber ruhen
 Die eigene Mitte finden
 Den Alltagsstreß und die Hektik hinter sich lassen
 Die Versenkung in einen unterschiedslosen Bewußtseins- und Empfindungszustand (Buddhismus, Hinduismus)
 Die unmittelbare Vereinigung mit dem Göttlichen (Plotin, Mystik d. MA)

Minderwertigkeitsgefühl - Was ist das?

Ein Gefühl der Unterlegenheit gegenüber anderen
 Die Unfähigkeit, sich so anzunehmen, wie man ist
 Ein tief verwurzeltes Gefühl der Wert- und Hoffnungslosigkeit
 Das Gefühl „nichts zu taugen“
 Ein Gefühl eigener körperlicher oder geistiger oder sozialer oder materieller Unzulänglichkeit gegenüber den Anforderungen der Umwelt

Positives Denken - Was ist das?

Eine geistige Haltung, immer das Vorteilhafte zu sehen
 Überzeugung, daß unser Denken unser Wirkungsfeld prägt
 Die Ansicht, daß das Leben vom Guten beherrscht wird
 Vertrauen, daß die eigenen, geistigen Fähigkeiten Gutes bewirken
 Der erste Schritt zum Erfolg

Phantasie - Was ist das?

Das Vermögen, Erscheinungen wahrzunehmen
 Anschauliche, bildhafte Vorstellungen zu produzieren
 Aus Erlebnissen, Erinnerungen und Gedanken Bilder zu gestalten
 Durch die Kraft der Vorstellung Neues zu produzieren
 Anschauungen zu reproduzieren und mit anderen Vorstellungen zu neuen Gebilden zu verbinden

Sehnsucht - Was ist das?

Ein inniges, liebendes, schmerzliches Verlangen
 Gefühl der Unfähigkeit, den gegenwärtigen Zustand zu ertragen
 Empfindungen etwas zu entbehren, was man so gerne hätte
 Eine etwas andere Form der Liebe zu etwas
 Ein Gefühl schmerzlichen Vermögens

Selbsterkenntnis - Was ist das?

Einsicht in die eigenen Fähigkeiten, Anlagen und Fehler
 Der Mittelpunkt aller Weisheit (Lessing)
 Erkennen der eigenen, wahren Gefühle
 Sich selbst annehmen und akzeptieren
 Erkennen der Kräfte und Grenzen des eigenen Vermögens

Selbstlosigkeit - Was ist das?

Ein Reifungsprozeß, der dazu führt, sich nicht so wichtig zu nehmen
 Anderen zu helfen, für andere da zu sein
 Das eigene Ich und die eigenen Qualitäten zurücktreten zu lassen
 Ohne Geltungsdrang zu sein, Bescheidenheit zu üben
 Seine Person in die Dienste anderer zu stellen

Sinn des Lebens - Was ist das?

Sich klar zu werden, was die eigenen Ziele sind
Mit Ausdauer und Entschlossenheit auf eigene Ziele hinarbeiten
Sich bewußt zu werden, daß man hier und jetzt lebt
Die Natur und das Leben verstehen lernen
Die Möglichkeit, einen Traum zu verwirklichen

Spiel - Was ist das?

Eine freiwillige Tätigkeit, die ohne Zweck sondern nur aus Vergnügen an der Tätigkeit betrieben wird
Eine kleine Welt für sich, die aus Grenzen, Zufällen und eigenem Handeln besteht
Ein Wettbewerb mit einem meßbaren Ergebnis
Ein Vorgang, der trotz fester Regeln jedesmal anders abläuft
Eine Brücke, die Menschen über Generationen hinweg zusammenbringt

Verantwortung - Was ist das?

Das Aufnehmen der Folgen der eigenen Handlungen
Rechenschaft abgeben für eigenes Handeln
Sich im eigenen Handeln für sich und andere zuständig fühlen
Die Bereitschaft, für Folgen einzutreten
Sich selbst und anderen verpflichtet fühlen

Verdrängung - Was ist das?

Unangenehme Erinnerungen vergessen
Wünsche und Triebe unterdrücken
Vorhandensein von Wünschen und Erinnerungen im Unbewußten
Unbewußtes Verschieben von Geschehnissen
Verweisen einer peinlichen Vorstellung ins Unbewußte

Weisheit - Was ist das?

Menschliche Reife
Lebenserfahrung, Einsicht, Verständnis und Toleranz
Das Verstehen von Ursprung, Sinn und Ziel der Welt
Das angemessene Handeln und Verhalten in allen Lebenssituationen
Das Wissen um Sinn und Ziel des Lebens

Zeit - Was ist das?

Das nicht umkehrbare und nicht wiederholbare Nacheinander
Eine Form, in der wir Veränderungen wahrnehmen
Etwas, das homogen und teilbar ist und lückenlos zusammenhängt
Eine Aufeinanderfolge von Ereignissen in Natur und Geschichte
Etwas, das jeder Mensch besitzt und aus dem jeder etwas anderes macht

Zufall - Was ist das?

Ein wesentliches Element des Spiels
Willkürliches Geschehen
Neben der Notwendigkeit die Triebfeder unserer Welt
Alles, was unvermutet eintritt, ohne daß wir einen Grund angeben können
Alles, was im Einzelfall unberechenbar, in der Vielzahl aber berechenbar ist

Zweifel - Was ist das?

Ein Zustand der Unentschiedenheit
Ein Zustand der Unsicherheit ohne festes Wissen und ohne feste Überzeugung
Ein Schwanken zwischen verschiedenen Ansichten
Eine Methode, vorherrschende Meinungen in Frage zu stellen
Eine grundlegende Antriebskraft allen Philosophierens

Die Antworten auf die Fragen wurden folgenden Büchern entnommen:

- Meyers Taschenlexikon
- Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Johannes Hoffmeister, Verlag von Felix Meiner
- Philosophisches Wörterbuch, Max Müller und Alois Halder, Herder-Taschenbuch Nr. 1579
- Jugendlexikon Philosophie, Hanna Delf, Jutta Georg-Lauer, Christa Hackensch und Mechthild Lemcke, rotororo