Rückseite auf alle (auch die leeren) Karten drucken und entlang dieser Linien ausschneiden

Hochstapler

Wenn du in 40 Sekunden ein dreistöckiges Kartenhaus bauen kannst, bekommst du 10 Punkte

Schreie laut „Kommando Bimberle“ und klopfe mit den Fingern auf den Tisch. Wer als letztes anfängt verliert 5 Punkte

Tausche deine schlechteste Karte.

Schiebe sie jemand verdeckt zu und ziehe von dieser Person eine Karte.

½ Sieg

WENN DU BEIDE HALBE-SIEG-KARTEN GLEICHZEITIG ABLEGEN KANNST, HAST DU SOFORT GEWONNEN!

DIESE KARTE ALLEIN BRINGT 44 PUNKTE

½ Sieg

WENN DU BEIDE HALBE-SIEG-KARTEN GLEICHZEITIG ABLEGEN KANNST, HAST DU SOFORT GEWONNEN!

DIESE KARTE ALLEIN BRINGT 22 PUNKTE

4 gewinnt?

Ziehe 4 Karten vom Zugstapel auf die Hand und lege dann die schlechtesten 4 auf deiner Hand wieder oben auf den Stapel zurück.

RICHTUNGS WECHSEL

Die Spielrichtung ändert sich. Keine Punkte, keine Gemeinheiten. Einfach nur Richtungswechsel.

Hüpfe in 30 Sekunden so oft wie du kannst. Jeder Hüpfer bringt einen Punkt

Die rote Karte

Eine Person deiner Wahl fliegt raus und fängt wieder bei 0 Punkten an

LOKALRUNDE:

ALLE BEKOMMEN EINEN PUNKT.

DIE PERSON, DIE DIE KARTE AUSSPIELT, SOGAR 2

Spendensammler

Wenn du diese Karte ausspielen musst, scheint es dir nicht besonders gut zu gehen. Alle anderen geben dir aus Mitleid je 5 Punkte von ihrem Konto.

Sing ein Lied.

Die Anderen geben dir je nach Gesangs-leistung bis zu 50 Punkte

Spendabel

Ziehe so viele Karten wie Mitspieler am Tisch sitzen. Schau dir alle Karten an und behalte die beste Karte für dich. Den Andern gibst du jeweils eine (schlechte) Karte.
In der nächsten Runde wird beim Spielzugbeginn keine Karte gezogen.

DIE ANTWORT IST

42

STELLE EINE FRAGE, DEREN ANTWORT 42 IST, UND KASSIERE DAFÜR 42 PUNKTE

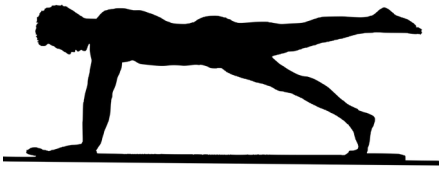
Wer als nächstes etwas sagt, verliert 5 Punkte

Ganz schön haarig

Du kannst ja auch nichts für deinen Haarausfall...
Das nächste Spiel beginnt deshalb die Person mit den wenigsten Haaren!

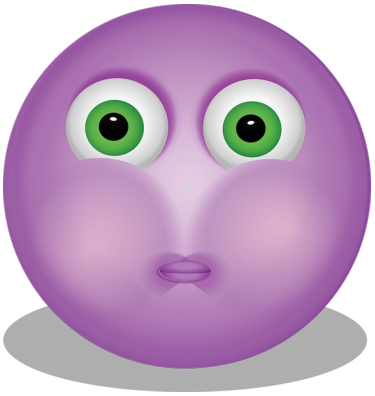
Fitnesstraining

10 Liegestütze oder 20 Kniebeugen bringen dir 10 Punkte.



HALT MAL DIE LUFT AN

PRO SEKUNDE LUFT ANHALTEN GIBT ES EINEN PUNKT



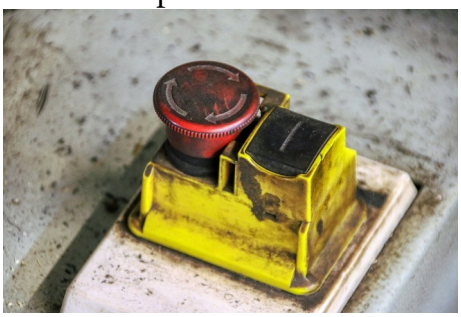
7 Punkte

Altersbonus

Je älter desto besser. Wenn du diese Karte ausspielst, gibt es für jedes deiner Lebensjahre einen Punkt.

NOT-AUS

Mit dieser Karte endet das Spiel sofort.



Wer am meisten Punkte hat, gewinnt.

Umlautkarte

Hast du einen Umlaut (ä ö ü) im Namen? Das ist im Internet ein Nachteil, weil sie manchmal nicht als Buchstabe anerkannt werden.
Jetzt sind wir im echten Leben und du hast damit einen Vorteil!
Zwölf Punkte mit Umlaut um Namen, drei ohne.

SELBSTVERTEIDIGUNG

Jemand will dir etwas böses antun? Verteidige dich gegen diesen Angriff!

Legst du diese Karte zur Verteidigung ab, bringt sie keine Punkte.
Regulär abgelegt bekommst du 5 Punkte.

Die A****-Karte

Wer diese Karte am Spielende hat, bekommt den Gesamtpunktestand Null und hat damit verloren.
Diese Karte kann nicht auf dem Ablagestapel abgelegt werden. Sie muss getauscht, oder sonst irgendwie jemand anderem untergejubelt werden.

Stadt-Land-Fluss

Wenn in deinem Namen eine Stadt, ein Land oder ein Fluss erwähnt wird, bekommst du 10 Punkte.
Sonst leider nur 5.

PS: Gilt auch mit Rechtschreibfehler...

Romantik pur

Sag ein (Liebes-)Gedicht auf und kassiere 30 Punkte

Köpfchen

Lege diese Karte jemand auf den Kopf. Sobald sie runterfällt, bekommt diese Person 50 Punkte abgezogen

Gruß- und Kusskarte

Gib dieser Karte ein Küsschen zum Abschied, bevor du sie ablegst.

Ansonsten passiert gar nichts. Keine Punkte, keine Action.

MATTHÄUS 19,30

DIE ERSTEN WERDEN DIE LETZTEN SEIN. DAS ZIEL DES SPIELES IST AB SOFORT: WENIG PUNKTE BRINGEN DEN SIEG!

Kein Stress Mann!

Punkte sammeln ist ziemlich stressig. Deshalb gibt es in der folgenden Runde keine Punkte

BÖ gewinnt!

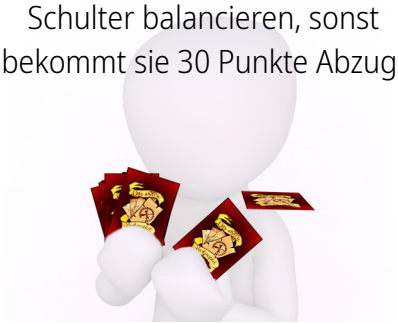
Sobald diese Karte ausgespielt wird, hat BÖ gewonnen.
Sollte kein/keine BÖ in eurer Runde sein, spielt einfach weiter...

Neuanfang

Die bisherigen Punkte werden von der Liste gestrichen. Alle beginnen bei Null.

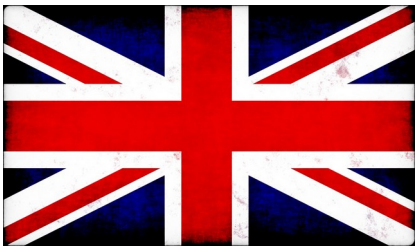
Schulterklopfer

Klopfe einer Person deiner Wahl auf die Schulter und lege dabei diese Karte dort ab.
Die Person muss diese Karte für den Rest der Spielrunde auf der Schulter balancieren, sonst bekommt sie 30 Punkte Abzug



In English please!

In den nächsten fünf Minuten wird nur noch englisch gesprochen



Ein Blick in die Zukunft

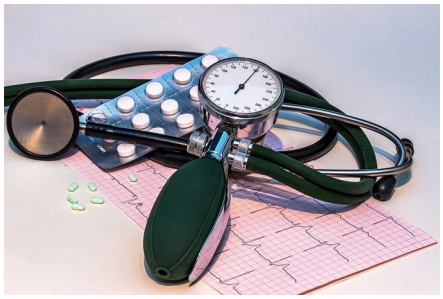
Schau dir die nächsten 5 Karten im Zugstapel an und lege sie wieder zurück.

Recycling

Karten nur einmal benutzen und dann auf den Ablagestapel wegwerfen?
So eine Verschwendung!
Hol dir eine Karte deiner Wahl vom Ablagestapel zurück auf die Hand

Kreislaufproblem 1

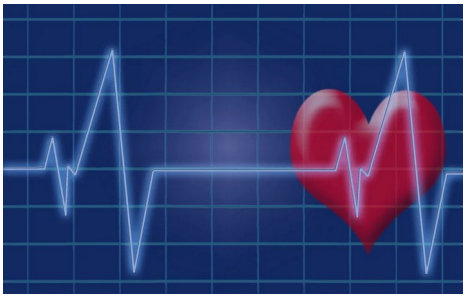
Kartentausch im Uhrzeigersinn



Karte von Chrissi und Albi

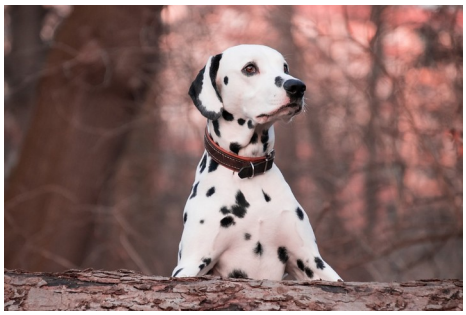
Kreislaufproblem 2

rotiert die bisherigen Punkte gegen den Uhrzeigersinn



Karte von Albi und Chrissi

Du bekommst 101 Punkte



Treuepunkte-Karte

Spiele diese Karte gemeinsam mit einer anderen Karte aus und kassiere 50% mehr Punkte. Ziehe dann wieder eine Karte vom Stapel, damit du wieder 5 auf der Hand hast.

Spielanleitung

Das andere Kartenspiel

Das andere Kartenspiel ist anders. Sagt ja schon der Name. Und zwar jedes mal, wenn ihr es spielt. Es ändern sich die Karten und vermutlich sogar die Regeln des Spiels.*

Vorbereitung

Die Karten, die ihr in dieser Datei zum Ausdrucken findet, bilden erst mal nur einen Grundstock.

Druckt erst mal auf dickeres Papier die Vorderseiten. Danach kommen so viele Rückseiten, wie ihr benötigt. Davon druckt ihr ein bis zwei Seiten mehr, damit einige Karten kein Motiv auf der Vorderseite haben. Diese Blankokarten machen das Spiel spannend.
Werft eure selbst entworfene Karten am Spielende nicht weg. Sie können beim nächsten mal von Anfang an im Spiel sein.

Sucht gemeinsam eure Lieblingskarten aus. Mischt einen Stapel aus folgenden Karten (Anzahl pro Person)

- 10 bis 15 bedruckte Karten (je nach gewünschter Spiellänge)
- 1 leere Karte
- 1 Karte, die die Person vor Spielbeginn beschriftet.

Bei 2 Mitspielern also 26 bis 36 Karten
Pro weitere Person noch mal 13 bis 18 mehr
Der Grundstock, den ich euch liefere, reicht also erst mal nur für 3 Personen, aber das ändert sich nachdem ihr die ersten Runden gespielt habt.

Grundsätzlich gibt es beim Erstellen der Karten keine wirklichen Regeln.
Als Inspiration würde ich folgende Kategorien definieren:

Aufgaben
Die Person, die die Karte ablegt, muss irgendetwas machen oder einer anderen Person eine Aufgabe rein drücken.

Regeln
Richtungswechsel? Nur noch Englisch? Kartentausch oder Platzwechsel? Diese Karten verändern die Regeln des Spieles. Entweder vorübergehend oder dauerhaft.

Sonstiges
Malt ein Bild auf die Karte oder schreibt ein Gedicht drauf. Lasst euch was einfallen. Ich hab mir für den Grundstock schon genug ausgedacht, jetzt seid ihr dran.

Auf den Karten, die vor Beginn des Spiels beschriftet werden, können auch Dinge stehen, die der Person, die sie später ausspielt, einen Nachteil bringen. Die Karten, die während des Spiels beschriftet werden sind tendenziell eher zu deren Vorteil.

Das Spiel beginnt

Ihr habt genügend Karten im Spiel? Dann noch schnell mischen und es geht los.

Jede Person bekommt die ersten 5 Karten auf die Hand, die deshalb Handkarten heißen.

Die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und dienen als Zugstapel

Die Person mit den längsten Haaren beginnt!* Gespielt wird im Uhrzeigersinn.*

Ein Spielzug sieht (immer vorausgesetzt, dass sich die Regeln nicht ändern) so aus:

1. Eine Karte vom Zugstapel als 6. Handkarte nehmen
2. Eine Karte auswählen und ausspielen.
3. Die Aktion auf der Karte ausführen
4. Eventuell diskutieren
5. Punkte notieren

Die einzelnen Aktionen noch mal etwas ausführlicher:

1. Nimm die oberste Karte vom Zugstapel zusätzlich auf die Hand.*

2. Du darfst aussuchen, welche Karte du ausspielst.*
Eine Blankokarte muss beim Ausspielen beschriftet werden. Dabei kannst du dir einen Vorteil verschaffen, oder einem starken Mitspieler eins rein drücken. Nutze die Karten situationsbedingt.

3. Was auf der Karte steht, muss natürlich ausgeführt werden.*

4. Irgendwas unklar? Dann diskutiert es aus. Wenn die Aussage auf der Karte nicht eindeutig ist, oder aktuelle Regeln auf einander prallen.
Wenn auf jeder Blankokarte steht „Ich habe gewonnen“ macht das Spiel keinen Spaß. Das kann bei einer Karte im Zugstapel ganz witzig sein, weil nicht klar ist, wer die Karte bekommt. Wird die Karte aber erst im Spiel geschrieben, ist es eher langweilig. Genauso ist es mit wahnwitzigen Punktezahlen. So was muss diskutiert werden.

5. Notiert die Punkte auf der Liste.* Ob ihr den aktuellen Punktestand jeweils gleich ausrechnet (das ist dann eher die Taktik Variante) oder erst beim Spielende (dann ist mehr Glück nötig) ist euch überlassen.
Am Ende des Zuges sollten alle wieder 5 Karten auf der Hand haben.*

Spielende

Sobald der Zugstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel.* Jede Person hat noch 5 Karten auf der Hand*. Diese werden nicht mehr ausgespielt*. Karten, die dir schaden, musst du also nicht zwangsläufig ausspielen.*

Gewonnen hat die Person mit den meisten Punkten.*

Nehmt für die nächste Runde die Karten, die euch am besten gefallen haben. Mischt frische Blankokarten ins Spiel und spielt ein komplett anderes Kartenspiel.

* immer vorausgesetzt, dass die aktuellen Regeln nichts anderes sagen.

PS: Ich freue mich über Rückmeldungen aller Art. Welche Karten gefallen euch? Welche sortiert ihr aus? Schickt eure besten Karten (Foto oder Scan) an DasAndereKartenspiel@jungscharwerkstatt.de.
Die besten Ideen kann ich in das Grundspiel einfließen lassen.

(Die Abdruckrechte von Einsendungen gehen automatisch an die Jungscharwerkstatt. Von der Legalität verwendeter Grafiken gehe ich aus. Grundsätzlich werde ich bei einem Widerruf entsprechende Karten löschen, aber die Dateien, die zwischen Erteilung und Widerruf herunter geladen wurden, enthalten logischerweise diese Karte trotzdem noch.)

by BÖ / Jungscharwerkstatt.de 2021 Lizenz: CC BY-NC-SA 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de

Alle Bilder selbst gemacht oder legal von pixabay.com runter geladen

Das andere Kartenspiel

Punkteliste

Name	Punkte

Bild von Alexas Fotos auf Pixabay