

Agentenquartett

Ein Spiel aus der Jungscharwerkstatt



Für echtes Agentenpoker reicht dieses Spiel nicht. Und wenn wir ehrlich sind, ist es eben „nur“ ein Quartett. Spielbar in Wald, Dorf, Stadt, im ganzen Gemeindehaus oder einfach am Tisch. Wobei ihr einfach am Tisch auch einfach ein Autoquartett spielen könnt.

Als Vorbereitung müsst ihr die Kartenvorlagen für jedes Team in einer eigenen Farbe auf dickes Papier drucken. Zum Beispiel einmal auf blau und einmal auf grün. Für ein drittes Team noch mal auf rot und so weiter. Die Teils werden in faire Gruppen eingeteilt und beziehen mit einem Mitarbeitenden ihr Hauptquartier. Die einzelnen Hauptquartiere sollten nicht zu nahe beieinander liegen. Bei mehr als zwei Teams sollten die Abstände zwischen den HQs ähnlich sein.

Jetzt geben die Mitarbeitenden allen Teils ihrer Gruppe jeweils eine Karte in ihrer Farbe. Mit dieser ziehen diese ins Spielgebiet los und suchen sich einen Teils aus einem anderen Team. Sobald sich zwei Gegner gefunden haben, geht das Duell los.

Die Regeln sind folgende:

1. Die Karte mit dem „kleineren“ Buchstaben wählt die Kategorie aus. Treffen also A3 und B1 aufeinander, beginnt A3
2. Bei gleichen Buchstaben hat die kleinere Zahl das Wahlrecht. Bei A3 und A4 wählt A3 die Kategorie. Bei identischen Karten ist ein Duell sinnlos, da die Werte alle gleich sind. Also enden alle Kämpfe unentschieden.
3. Bei unentschiedenen Duellen ziehen sich beide Kämpfer friedlich zurück.
4. Ansonsten gewinnt jeweils der höhere Wert. Der Gewinner bekommt die Karte des Gegners.
5. Wer ein Duell verliert, holt sich im Hauptquartier eine neue Karte.
6. Wer eine Karte gewinnt (also einen gegnerischen Agenten gefangen nimmt) bringt sie in das eigene Hauptquartier. Grundsätzlich kann man mehrere „Gefangene“ gleichzeitig machen
7. Gefangene Karten können nicht von Gegnern abgenommen werden.
8. Man kann nur die Karte der eigenen Farbe zum Duell nutzen, auch wenn eine „gefangene“ bessere Werte hat.

Die Mitarbeitenden in den Hauptquartieren geben einerseits neue Karten an die Teils aus, die ihre bei einem Duell verloren haben. Dazu werden die Karten gemischt und wie ein Zugstapel abgelegt. Die jeweils oberste Karte wird ausgegeben.

Die zweite Aufgabe ist, das Annehmen der gefangenen Karten. Jede Karte gibt einen Punkt. Jedes komplette Quartett (also alle Agenten von A1 bis A4) geben einen weiteren Punkt. Wobei die Farben (bei mehr als zwei Teams) egal sind. Wurden beispielsweise A1 bis A3 wurden dem grünen Team abgenommen und A4 dem roten, dann zählt das als komplettes Quartett.

In das Quartett I (Top-Team) fügt ihr 4 Mitarbeitende ein. Das gibt dem Spiel einen individuellen Touch.

Druckt zuerst optional die Rückseiten so oft auf eure farbigen Blätter und dann die Karten auf die Vorderseite.



A1

Gaudi Gang



Carla Claun

Charme	7
Tarnung	3
Gewandtheit	6
Diplomatie	3
Kampftechnik	6
Stärke	7

A2

Gaudi Gang



Sepp Baier

Charme	3
Tarnung	6
Gewandtheit	5
Diplomatie	6
Kampftechnik	5
Stärke	7

A3

Gaudi Gang



Berta Blaubrille

Charme	7
Tarnung	5
Gewandtheit	6
Diplomatie	7
Kampftechnik	1
Stärke	6

A4

Gaudi Gang



Heavy Metal Henry

Charme	5
Tarnung	4
Gewandtheit	7
Diplomatie	3
Kampftechnik	6
Stärke	7

B1

Die Schönen



David Schön

Charme	8
Tarnung	2
Gewandtheit	6
Diplomatie	8
Kampftechnik	4
Stärke	5

B2

Die Schönen



Leonie Schön

Charme	7
Tarnung	4
Gewandtheit	1
Diplomatie	8
Kampftechnik	7
Stärke	6

B3

Die Schönen

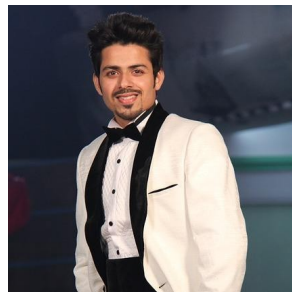


Petra Weiß

Charme	8
Tarnung	7
Gewandtheit	6
Diplomatie	5
Kampftechnik	4
Stärke	3

B4

Die Schönen



René Faber

Charme	7
Tarnung	1
Gewandtheit	7
Diplomatie	7
Kampftechnik	5
Stärke	6

C1

Familie Steampunk



Mama Steampunk

Charme	8
Tarnung	5
Gewandtheit	4
Diplomatie	7
Kampftechnik	3
Stärke	7

C2

Familie Steampunk



Papa Steampunk

Charme	5
Tarnung	4
Gewandtheit	6
Diplomatie	2
Kampftechnik	8
Stärke	9

C3

Familie Steampunk



Sohn Steampunk

Charme	9
Tarnung	9
Gewandtheit	5
Diplomatie	7
Kampftechnik	3
Stärke	1

C4

Familie Steampunk



Tochter Steampunk

Charme	7
Tarnung	9
Gewandtheit	7
Diplomatie	6
Kampftechnik	2
Stärke	3

D1

Heroes

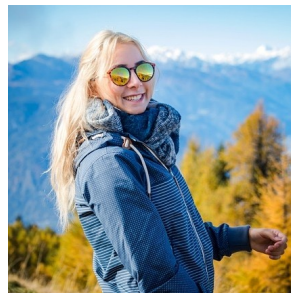


Spinnenman

Charme	1
Tarnung	5
Gewandtheit	6
Diplomatie	8
Kampftechnik	7
Stärke	8

D2

Heroes

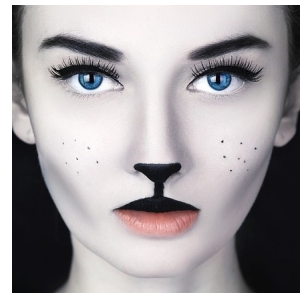


Wander Woman

Charme	5
Tarnung	1
Gewandtheit	6
Diplomatie	7
Kampftechnik	8
Stärke	8

D3

Heroes

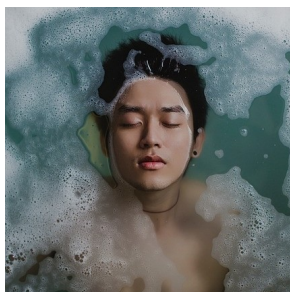


Katz-Woman

Charme	7
Tarnung	1
Gewandtheit	8
Diplomatie	5
Kampftechnik	8
Stärke	6

D4

Heroes



Badman

Charme	8
Tarnung	6
Gewandtheit	7
Diplomatie	8
Kampftechnik	1
Stärke	5

E1

Team Asia

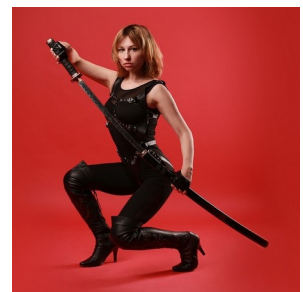


Karateka

Charme	4
Tarnung	1
Gewandtheit	7
Diplomatie	6
Kampftechnik	10
Stärke	7

E2

Team Asia



Kunoichi

Charme	8
Tarnung	5
Gewandtheit	7
Diplomatie	2
Kampftechnik	7
Stärke	6

E3

Team Asia



Ken Do

Charme	3
Tarnung	6
Gewandtheit	8
Diplomatie	6
Kampftechnik	7
Stärke	5

E4

Team Asia



Sam Urai

Charme	3
Tarnung	1
Gewandtheit	7
Diplomatie	6
Kampftechnik	9
Stärke	9

F1

Emotional

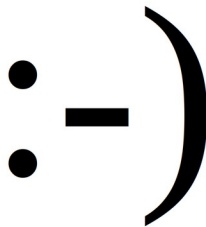


Button

Charme	9
Tarnung	7
Gewandtheit	1
Diplomatie	6
Kampftechnik	4
Stärke	8

F2

Emotional

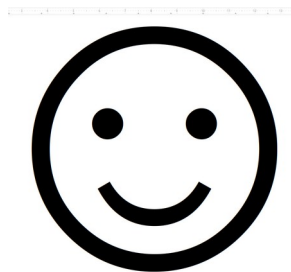


2001

Charme	8
Tarnung	10
Gewandtheit	4
Diplomatie	2
Kampftechnik	6
Stärke	5

F3

Emotional



ASCII

Charme	3
Tarnung	8
Gewandtheit	5
Diplomatie	6
Kampftechnik	7
Stärke	6

F4

Emotional

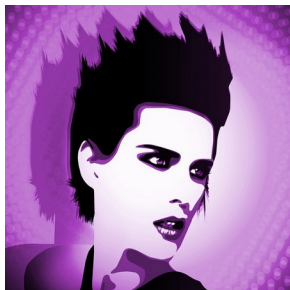


2020

Charme	9
Tarnung	8
Gewandtheit	5
Diplomatie	6
Kampftechnik	5
Stärke	2

G1

Die Vierlinge



Mo

Charme	3
Tarnung	9
Gewandtheit	5
Diplomatie	4
Kampftechnik	8
Stärke	7

G2

Die Vierlinge



Momo

Charme	7
Tarnung	8
Gewandtheit	5
Diplomatie	4
Kampftechnik	9
Stärke	3

G3

Die Vierlinge



Momomo

Charme	7
Tarnung	9
Gewandtheit	4
Diplomatie	5
Kampftechnik	8
Stärke	3

G4

Die Vierlinge



Toni

Charme	7
Tarnung	9
Gewandtheit	5
Diplomatie	4
Kampftechnik	8
Stärke	3

H1

Profis



Mata Hari

Charme	10
Tarnung	7
Gewandtheit	9
Diplomatie	7
Kampftechnik	2
Stärke	3

H2

Profis



James B.

Charme	6
Tarnung	4
Gewandtheit	7
Diplomatie	3
Kampftechnik	8
Stärke	10

H3

Profis



Ethan H.

Charme	3
Tarnung	10
Gewandtheit	5
Diplomatie	3
Kampftechnik	9
Stärke	8

H4

Profis



Lara C.

Charme	6
Tarnung	4
Gewandtheit	8
Diplomatie	2
Kampftechnik	9
Stärke	9

I1

Top Team

Charme	7
Tarnung	6
Gewandtheit	4
Diplomatie	9
Kampftechnik	4
Stärke	10

I2

Top Team

Charme	9
Tarnung	5
Gewandtheit	10
Diplomatie	7
Kampftechnik	3
Stärke	6

I3

Top Team

Charme	5
Tarnung	10
Gewandtheit	7
Diplomatie	7
Kampftechnik	2
Stärke	9

I4

Top Team

Charme	10
Tarnung	4
Gewandtheit	5
Diplomatie	9
Kampftechnik	5
Stärke	7

Bildernachweis:

Alle Bilder in diesem Dokument stammen von <https://pixabay.com> oder anderen legalen Plattformen.

Copyright / CC-Lizenz

Dieses Dokument darf zur Vorbereitung von Jungschar- und anderen Gruppenstunden frei verwendet und vervielfältigt werden, solange die Links zu <https://jungscharwerkstatt.de> nicht entfernt werden. Für eventuelle Nachfragen stehe ich gerne zur Verfügung.

Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Social Media

Du willst jede Woche über den neuen Beitrag der Jungscharwerkstatt informiert werden?

Dann folge der Jungscharwerkstatt auf

Instagram: <https://www.instagram.com/jungscharwerkstatt>

Facebook: <https://www.facebook.com/jungscharwerkstatt>

Pinterest: <https://pin.it/445ktl3>

Telegram: <https://t.me/jungscharwerkstatt>