



Spielregelvarianten

MARKUS ULRICH (UCS),

EVELYN KÄGI, VICENTE CARABIAS-HÜTTER(ZHAW),

1. AUFLAGE 2008

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

COPYRIGHT © 2008 UCS UND ZHAW

Mit den Spielkarten von KLARTEXT können auch andere Spiele durchgeführt werden...

Themen-Memory [ab 4 Jahren]

Wählen Sie zu jedem Thema 2, 4 oder 6 Newskarten (der gleichen Themenfarbe) aus. Mischen Sie alle ausgewählten Newskarten mit der schwarz-weissen Vorderseite nach oben. Die Newskarten werden mit den beschriebenen Alltagsbegebenheiten nach oben auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler zieht eine Karte. Wer die höchste Themenzahl hat, darf beginnen. Aufgabe dieses Spiels ist, Kartenpaare zu sammeln, die thematisch (siehe Themenliste auf Themenkarte) zusammenpassen. Sobald ein Spieler kein Paar mehr zusammenbringt, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran. Es gewinnt, wer die meisten Paare sammelt.

Single MONET [ab 7 Jahren]

Es werden allen Spielern 7 Newskarten verteilt, der Rest liegt verdeckt (mit der schwarz-weissen Vorderseite nach oben) in der Mitte. Eine Newskarte wird aufgedeckt und dient als Ablagestapel. Reihum werden Newskarten auf den Ablagestapel abgelegt, aber nur wenn diese Karte dieselbe Nummer (bzw. Farbe) oder dieselben Postulate hat wie die oberste Newskarte auf dem Ablagestapel. Wenn man keine Newskarte ablegen kann, muss eine vom Rest-Stapel gezogen werden. Ziel ist es möglichst schnell alle Karten abzulegen. Bei Ablage der zweitletzten Newskarte muss „Single MONET“ gesagt werden, ansonsten muss der Spieler 2 Karten aufnehmen. Es können Spezialregeln eingeführt werden wie z. B.

- wenn man eine Newskarte mit Bewertung + ablegt, darf man eine weitere Karte ablegen,
- wenn eine Newskarte mit - abgelegt wird, muss eine Karte vom Rest-Stapel gezogen werden,

- wenn eine Newskarte mit ≈ abgelegt wird, kann man die Karten mit einem beliebigen Mitspieler tauschen,
- wenn bei einer Newskarte zur Bewertung keine Aussage gemacht werden kann [x], müssen die restlichen Karten mit dem Mitspieler auf der linken Seite getauscht werden,
- bei Ablage einer Newskarte mit allen drei Dimensionen kann man die Farbe bestimmen, etc....

Klassisches Quartett (für 2-4 Mitspieler) (ab 7 Jahren)

Von 6 Themen werden 6 Newskarten (mit gleicher Themenfarbe) ausgewählt. Zunächst werden sämtliche ausgewählten Newskarten gut gemischt und gleichmässig mit der schwarz-weissen Vorderseite nach oben verteilt, anschließend kann der erste Spieler von einem beliebigen Mitspieler eine ihm fehlende Themen-Karte erfragen. Hat der Angesprochene die gewünschte Karte, muss er sie dem Frager abgeben.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann so lange fragen, bis der Angesprochene eine geforderte Karte nicht besitzt. Dann muss er eine Newskarte ziehen, und anschließend ist der erfolglos angesprochene Spieler selbst an der Reihe. Sobald ein Spieler ein Quartett zusammen gesammelt hat, legt er dieses ab. Sieger ist der Spieler, der am Ende die meisten Quartette gesammelt hat.

Extra: Bonuspunkte kann es für positive bewertete Quartette, für Quartette mit Kartenbezügen zu allen Nachhaltigkeitsdimensionen, für ... geben.

Indikatoren-Quartett (ab 7 Jahren)

Alle Newskarten werden gleichmässig verteilt. Jeder Spieler hält seine Karten so, dass er nur die oberste Karte (farbige Rückseite) sehen kann.

Der jüngste Mitspieler beginnt: Den Titel der Newskarte nennen und eine MitspielerIn mit einer „Kartenstärke“ herausfordern. Wer das Duell gewinnt, erhält die unterlegene Karte und darf weiterspielen. Bei

gleicher Stärke werden die duellierten Karten zuhinterst in den Stapel auf der Hand gelegt. Die herausgeforderte SpielerIn darf weitermachen. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Karten in der Hand hat.

Kartenstärken:

- Bewertung: + > x > -
- Bezüge zu Nachhaltigkeitsdimensionen: 3 Dim. > 2 Dim. > 1 Dim.
- Themennummer: hohe Themenzahl > tiefe Themenzahl
- ...

Arena [ab 13 Jahren]

Nach Vorbild der Sendung Arena auf SF1 wird diskutiert. Jeder hat seine Rolle und sein entsprechendes Argumentationsmuster (erste Newskarte vom Stapel in der Hand). Man tritt an, und es zählen die schlagendsten Argumente. Argumente in Form von Indikatoren. Bsp: Mobilität mit Lärm- bzw. Ökologieargumenten schlagen. Zurückschlagen mit Bedürfnisdeckung, etc. Diskutiert wird entlang der Postulate-Indikatoren-Linien. Die Mitspieler entscheiden über die überzeugendsten Argumente und bestimmen, wer den Siegpunkt nach drei je gezogenen Spielkarten erhält. Erreichen die Spieler eine Win-Win-Situation, erhalten beide Spieler Punkte. Sieger ist, wer die meisten Punkte in den Debatten gewonnen hat.

News sammeln [ab 13 Jahren]

Die Spieler halten ihre Reporterkarte auf der Hand. In der Mitte stehen zwei Stapel mit Newskarten jeweils mit der schwarz-weißen Vorderseite nach oben. Der Reihe nach können die Spieler eine Newskarte eines Stapels aufdecken. Wessen Reporter auf der Newskarte abgebildet ist, erhält die Karte, sofern er mehr Sterne hat als andere bezugsberechtigte Reporterkarten. Legt man 5 Newskarten unter einen Stapel zurück, darf man sich dafür eine weitere Reporterkarte holen. Am Ende gewinnt der Spieler, mit den meisten Newskarten, das Spiel!

Haben Sie eine gute Idee für weitere Spielvarianten mit den KLARTEXT-Spielkarten? Teilen Sie uns Ihre Spielidee, die mit den KLARTEXT-Karten durchgeführt werden kann, bitte mit. Wir werden sie mit Angabe der Erfinderin bzw. des Erfinders so bald wie möglich in die Liste der Spielregelvarianten aufnehmen. Danke!

Kontakt: info.ine@zhaw.ch und info@ucs.ch