

April · Mai · Juni

NR. 2/2014

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern





Karten- und Brettspiele

Vom großen König bis zum Schweinchen

Weitere Spiele mit Skatkarten

Schummeln

Alle Karten werden unter den Mitspielenden verteilt. Ab fünf Spielenden sollte man mindestens 52 Karten (also mit den zusätzlichen Zahlenwerten 2–6) oder zwei Kartenspiele haben. Das Spiel beginnt, indem eine beliebige Karte vom ersten Spielenden abgelegt wird und abwechselnd diese Farbe nun verdeckt „bedient“ wird. Dazu sagt man die Farbe an und legt eine Karte auf die ausgelegten Karten. Ziel ist, zuerst alle Karten loszuwerden. Dazu ist es notwendig zu schummeln. Wenn ein Mitspieler vermutet, dass eine Karte „regelwidrig“ abgelegt wurde, also nicht der angesagten Farbe entspricht, ruft er „geschummelt“ oder klopft auf den Tisch und die letzte Karte wird aufgedeckt. Hatte der Spieler recht mit seiner Vermutung, muss der Schummler den gesamten Stapel aufnehmen. Hat er sich geirrt, muss er die Karten selbst nehmen.



Varianten:

- 1.) Anstatt nach Farben zu spielen, kann auch vereinbart werden, die Karten in der Reihenfolge ihrer Werte abzulegen.
- 2.) Jeder Spieler erhält nur eine bestimmte Anzahl Karten, der Rest wird verdeckt auf dem Tisch abgelegt. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er entweder ablegen und dabei schummeln oder er nimmt sich die oberste Karte vom verdeckten Kartenstoß.

Spielempfehlungen

Unter dieser Kategorie findet ihr Spiele, die günstig zu erwerben und einfach zu spielen sind und außerdem Spaß machen. Die folgenden Kurzbeschreibungen geben einen Einblick in das jeweilige Spiel.

Der große Dalmuti (wie „Der große König“)

Dazu gibt es auch ein Extra-Kartenspiel, das mehr Karten hat und durch das es spannender wird, da es 12 verschiedene Karten gibt. Die „1“ ist die beste Karte und es gibt sie auch nur ein Mal. Die „2“ gibt es zwei Mal, die „3“ drei Mal usw. Ansonsten sind die Regeln ähnlich wie mit Skatkarten.

Wizard

Bei Wizard geht es um das Thema „Stiche machen“.

Es gibt vier verschiedene Farben und Werte (von 1–13) und je nach Runde, ist eine bestimmt Farbe die Trumpffarbe.

Zu Anfang hat man viele Karten in der Hand und muss einschätzen, wie viele Stiche man macht. Macht man zu viele oder zu wenige bekommt man jeweils Minuspunkte.

Hanabi

Hanabi ist ein Kooperationskartenspiel für zwei bis fünf Spielende. Die Mitspielenden müssen Feuerwerkskarten nach Farben (fünf verschiedene) und Zahlen (1–5) geordnet ausspielen. Allerdings sehen sie die eigenen Handkarten nicht und so ist man auf die Hinweise der anderen angewiesen. Man darf entweder den Zahlenwert oder die Farbe verraten. Ziel ist es, die Karten in Reihen möglichst ohne Fehler zu legen, d. h. auf die blaue „1“ sollte man zuerst die blaue „2“, dann die blaue „3“ etc. legen. Je nachdem gibt es Punkte. Ziel ist es, eine immer höhere Punktzahl zu erreichen.



Bohnanza

Dieses Kartenspiel ist für drei bis fünf Spielende geeignet. Man handelt mit Bohnen, die man auf den eigenen Feldern anbaut und versucht, sie möglichst gewinnbringend zu verkaufen. Je mehr Bohnen man von einer Sorte hat, desto mehr bekommt man dafür. Auf der Hand hat man fünf Karten, deren Reihenfolge man nicht verändern darf und die man in dieser Folge abspielt. Es gibt drei Aktionen, die man pro Zug macht: Karten ausspielen, zwei Karten ziehen und handeln, Karten ablegen.

Heckmeck (am Bratwurmeck)

Heckmeck ist ein lockeres Würfelspiel für zwei bis sieben Spielende. In der Mitte liegt der „Bratwurmgrill“ mit verschiedenen Steinen in aufsteigender Zahlenfolge (von 21–36). Mit acht Würfeln wird gewürfelt um jeweils einen Bratwurmspielstein. In jedem Wurf darf nur eine Zahl weggelegt werden, z. B. die Zahl „4“ (mit so vielen Würfeln wie gewürfelt wurde). Um den Wurf gültig zu machen, muss mindestens ein Würfelsymbol „Wurm“ dabei sein. Man kann auch anderen die Spielsteine klauen oder muss seine abgeben, wenn man nicht auf eine bestimmte Würfelzahl kommt.

Las Vegas

Bei Las Vegas gibt es sechs Casinos, die jeweils mit unterschiedlich hohen Geldsummen als Gewinn bestückt sind und die den unterschiedlichen Würfelaugennummern zugeordnet sind. Jeder der bis zu fünf Spielenden hat acht Würfel in einer Farbe. Nach jedem Wurf darf man die Würfel eines Zahlenwertes auf das jeweilige Casino legen. Derjenige, der am Schluss, wenn alle Würfel irgendwo liegen, die meisten Würfel auf dem jeweiligen Casino hat, bekommt das Geld des Casinos.

Claudia Englert