

WITZIGE UND KURZWEILIGE SPIELE AUF DER HÜTTE

OBACHT, GÄMSCHEN KLEIN

Spiele auf der Hütte garantieren einen kurzweiligen Abend, aber sie müssen erst einmal hochgetragen werden. Sepp hat sich ein paar Spiele überlegt, für die es nur 2-3 Sets gewöhnlicher Spielkarten braucht, die auf den meisten Hütten zum Inventar gehören. **SEPP HELL**

Alter	Personen	Minuten
5+	2-10	15

Je nach Kartenfarbe müssen wir hier eins von fünf Bergtieren benennen. Aber Vorsicht: Beim zweiten Herz in Folge ist der Adler nicht mehr korrekt und ein anderes Tier ist zu rufen. Wird ein Gämschen Klein aufgedeckt, ist eine Tierart generell verboten und allerhöchste Konzentration ist angesagt! Das Spiel geht fix und ist einfach zu lernen, fordert unsere grauen Zellen aber auf jeden Fall mehr als UNO.



Regeln:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn eine Karte vom eigenen Stapel aufgedeckt und in die Mitte gelegt. Innerhalb von 3 Sekunden muss der*die Spieler*in je nach Symbol das richtige Tier rufen (s. Tabelle). Die nächste Karte wird auf die vorherige gelegt. Wird dabei dasselbe Symbol noch einmal aufgedeckt, muss gelogen und ein anderes Tier genannt werden. Bei der nächsten Karte gibt es nun 2 Verbote: Das letzte aufgedeckte Tier darf nicht genannt werden und zusätzlich ist auch das zuletzt genannte Tier verboten. Wird ein „erlaubtes Tier“ aufgedeckt, muss dieses auch wahrheitsgemäß benannt werden. Braucht man zu lange oder sagt etwas Falsches, erhält man alle aufgedeckten Karten in der Mitte und beginnt von Neuem. Über das „Gämschen Klein“, also ein Ass beliebiger Farbe, kommt ein drittes Verbot ins Spiel: Beim Aufdecken muss „Gämschen Klein“ gerufen werden. Die nächste Karte wird danebengelegt und eröffnet einen neuen Stapel. Die Farbe des offenliegenden Ass ist nun generell verboten. Sollte wieder ein Ass aufgedeckt werden, sind die folgenden Karten wieder auf den ersten Stapel zu legen. Dabei sind dann einmalig beide Ass-Farben verboten. Gewonnen hat, wer als Erste*r keine Karten mehr hat (2).

Spielmaterial:

Je nach Anzahl der Personen

- > 2-3 Kartendecks Pokerkarten (2, 3 bis Ass = 52 Karten)
oder
- > 3-5 Kartendecks Skat-/bayerische Spielkarten (7, 8 bis Ass = 32 Karten)

Vorbereitung:

Alle Karten gleichmäßig an alle verteilen

Spielziel:

Als Erste*r alle Karten loswerden

Symbol	Farbe/Zahl	Ausruf
	Herz	Adler
	Karo	Steinbock
	Kreuz	Salamander
	Pik	Murmeli/ Murmeltier
	Ass	Gämschen Klein

Verbote zusammengefasst:

- > Die vorherige Karte hat die gleiche Farbe.
- > Die letztgenannte Farbe ist die gleiche.
- > Ein Gämschen Klein (Ass) der gleichen Farbe liegt aus.

Beispiel:

Tom deckt eine Herz 7 auf und sagt „Adler“, Anna legt eine Kreuz 9 auf die letzte Karte und sagt „Salamander“, Jojo legt eine Kreuz 8 auf die letzte Karte und sagt „Adler“, weil Salamander (Kreuz) verboten ist. Tom deckt eine Karo Ass auf und sagt „Gämschen Klein“, Anna legt eine Karo 9 neben den anderen Stapel und sagt „Salamander“, weil Steinbock (Karo) nun generell verboten ist. Jojo legt eine Kreuz 10 auf den neuen Stapel und sagt „Murmeli“, weil „Salamander“ (Kreuz) vorher von Anna gesagt wurde und damit verboten ist. Tom deckt nun eine

Pik 10 auf und sagt „Salamander“. Das ist falsch und er muss die beiden Stapel mit insgesamt 7 aufgedeckten Karten umdrehen und unter seinen Nachziehstapel legen. Richtig wäre nur „Adler“ (Herz) gewesen, weil „Steinbock“ (Karo) durch das „Gämschen Klein“ generell verboten ist, „Salamander“ (Kreuz) durch die letzte aufgedeckte Karte nicht zählt und „Murmeli“ (Pik) durch das zuletzt von Jojo genannte Tier verboten ist. Tom beginnt nun von Neuem.

Lust auf noch mehr
Kartenspiele?
Hier gibt's noch weitere
JDAV.de/38928

WITZIGE UND KURZWEILIGE SPIELE AUF DER HÜTTE

HURTIG GÄMSCHEN, HURTIG!

Spiele auf der Hütte garantieren einen kurzweiligen Abend, aber sie müssen erst einmal hochgetragen werden. Sepp hat sich ein paar Spiele überlegt, für die es nur 2-3 Sets gewöhnlicher Spielkarten braucht, die auf den meisten Hütten zum Inventar gehören. **SEPP HELL**

Alter	Personen	Minuten
XX+	2-12	XX

Nam quae nulparu ptatiur ad quis coria sitiistia plab il modisciam qui cone etur, ipsantur adit exero et fugiti dolupta doluptam, cus. Exero in es cullacid ullabo. Porruntium, si sitas qui aut omnimpe dicit dest etur? Solorpo

Spielmaterial:

Je nach Anzahl der Personen

- > 1-2 Kartendecks Pokerkarten (2, 3 bis Ass = 52 Karten)
oder
- > 2-3 Kartendecks Skat-/bayerische Spielkarten (7, 8 bis Ass = 32 Karten)

Vorbereitung:

Alle Karten werden an die Mitspieler*innen gleichmäßig verteilt (geht am schnellsten durch Bilden ungefähr gleich hoher Stapel und jede*r zählt seine Karten auf seinen Anteil ab, also z.B. 26 Karten bei 4 Spielenden und 2 Decks á 52 Karten); In der Mitte wird eine Plastikflasche aufgestellt. Außerdem sollte der Tisch so weit wie möglich abgeräumt werden, damit nichts zu Bruch gehen kann.

Spielziel:

Schnellstmöglich alle Karten loswerden.



Regeln:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn eine Karte vom eigenen Stapel aufgedeckt und vor sich abgelegt. Die verdeckte Karte muss dabei so umgedreht werden, dass die Spieler*innen die Karten früher sehen können als man selbst. Es entsteht so vor einem ein zweiter Kartenstapel, bei der die oberste Karte sichtbar ist. Deckt jemand eine Karte mit der gleichen Zahl (Ausnahme Sonderkarten!) auf, wie sie bei jemand anderem bereits offenliegt, haben diese beiden Spieler*innen ein Duell. Dazu ist die Flasche so schnell wie möglich zu greifen und festzuhalten. Sowohl für das Aufdecken als auch für den Griff nach der Flasche darf nur eine Hand verwendet werden. Wer das Duell für sich entscheidet, darf dem*der anderen seine offenliegenden Karten geben. Gemeinsam mit den eigenen offenen Karten muss der*die Unterlegene diese Karten verdeckt unter den eigenen Stapel legen und setzt das Spiel durch Aufdecken einer Karte fort. Ein Duell ist so lange gültig, wie die beiden Karten offenliegen. Es kann vorkommen, dass drei oder mehr Spieler*innen ein Duell haben. Dann darf der*die Gewinner*in entscheiden, wie die offenen Karten der beteiligten Spieler*innen unter den Verlierern aufgeteilt werden. Kann keine Karte mehr aufgedeckt werden, wird man übersprungen. Gewonnen hat man erst, wenn man auch noch die offenen Karten loswird. Beim Umwerfen oder fehlerhaftem Griff nach der Plastikflasche erhält man alle offenen Karten im Spiel. Es gibt drei Sonderkarten im Spiel, die nicht zu einem Duell führen, wenn zwei davon offen ausliegen:

Buchstabe	Bedeutung	Sonderfall: Sonderkarte als letzte Karte vom verdeckten Stapel aufgedeckt
A Ass	Farbduell! Solange die Karte offenliegt, eine andere Spezialkarte aufgedeckt wird oder ein Duell ausgespielt wird, entscheidet nicht die Zahl (Fehler!), sondern die Farbe der offenliegenden Karten über ein Duell.	Glück! Der aufdeckende Spieler hat gewonnen.
K König	Gleichzeitig Aufdecken! Wer die Karte aufgedeckt hat, zählt bis drei und jeder deckt gleichzeitig eine Karte auf. Danach geht es mit dem nächsten im Uhrzeigersinn weiter.	Pech!
D Dame O Ober	Jeder greift! Wird diese Karte aufgedeckt, darf jeder nach der Flasche greifen. Wer sie am Schluss allein in Händen hält, darf die eigenen offenen Karten in die Mitte unter die Flasche legen und danach wieder eine Karte aufdecken. Wer das nächste Duell verliert, erhält die Karten aus der Mitte zusätzlich.	Jeder ist seines eigenen Glückes Schmied! Kann der aufdeckende Spieler das Gruppduell für sich entscheiden, hat er gewonnen. Ansonsten kommen alle offenen Karten im Spiel zu ihm und bilden den neuen verdeckten Stapel.

Option für mehrere Runden:

Es kann mit „ausgleichender Gerechtigkeit“ gespielt werden, also dass ein*e Gewinner*in der letzten Runde von allen anderen z.B. 2 Karten mehr bekommt und es damit schwieriger wird, auch die nächste Runde zu gewinnen. Diese erspielten Vor- und Nachteile

können jede Runde aufsummiert werden (am besten auf einem Zettel notieren) und somit sollte jeder irgendwann einmal gewinnen können!

WITZIGE UND KURZWEILIGE SPIELE AUF DER HÜTTE

GIPFEL DES GRAUENS

Spiele auf der Hütte garantieren einen kurzweiligen Abend, aber sie müssen erst einmal hochgetragen werden. Sepp hat sich ein paar Spiele überlegt, für die es nur 2-3 Sets gewöhnlicher Spielkarten braucht, die auf den meisten Hütten zum Inventar gehören. **SEPP HELL**

Alter	Personen	Minuten
XX+	3-10	XX

Bergsteiger*innen wollen auf dem sagenumwobenen „Gipfel des Grauens“, um dort die schönsten Edelweisse finden. Gerüchten zufolge soll es da oben aber auch ein paar griesgrämige Unken geben, die versuchen einen zu den gefährlichen Silberdisteln locken...



Festlegung der Rollen:

Zu Beginn erhält jede*r eine Rolle: Bergsteiger*in oder Unke. Dazu werden die Asse bzw. Könige und Damen verdeckt ausgeteilt und angesehen. Bis zum Ende des Spiels müssen die Identitäten geheim bleiben. Je nach Anzahl der Spieler*innen kann eine Rollenkarte übrigbleiben und die Gemeinschaft so im Unklaren lassen, wie viele Bergsteiger*innen bzw. Unken am Spiel teilnehmen.

Ziel des Spiels:

Die Bergsteiger*innen versuchen innerhalb von vier Runden alle Edelweisse zu finden. Die Unken gewinnen entweder, wenn nicht alle Edelweisse gefunden werden oder alle Silberdisteln aufgedeckt werden.

Spielmaterial:

Je nach Anzahl der Personen

- > 1 Kartendeck Pokerkarten (2, 3 bis Ass = 52 Karten) oder
- > 1-2 Kartendecks Skat-/bayerische Spielkarten (7, 8 bis Ass = 32 Karten)

Vorbereitung:

Entsprechend der Tabelle werden je nach Größe der Spielrunde diese Anzahl der folgenden Karten heraussortiert:

Spieleranzahl	Bergsteiger-Karten: A, K	Unkenkarten: Q (Dame)	Edelweiß-Karten: J, 10	Flechten-Karten: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3	Silberdistel-Karten: 2
3	2	2	5	8	2
4	3	2	6	12	2
5	3	2	7	16	2
6	4	2	8	20	2
7	5	3	7	26	2
8*	6	3	8	30	2
9*	6	3	9	34	2
10*	7	4	10	37	3

* Bei 8, 9 oder 10 Spieler*innen wird ein weiteres Deck benötigt, oder es werden übrige, nicht verwendete Karten genutzt, um z.B. noch fehlende Flechten-Karten zu gewinnen.

Spielablauf:

Die aussortierten Edelweiß-, Flechten- und Silberdistelkarten werden gemischt und gleich an die Spieler*innen verteilt, sodass jede*r fünf Karten bekommt. Nachdem sich jede*r die Karten geheim angesehen hat, mischt er*sie die Karten und legt sie verdeckt vor sich aus. Der oder die jüngste darf nun als erstes von jemand anderem eine Karte aufdecken. In der Regel informiert zu Beginn ein jede*r, welche Rolle er*sie hat und was in seinen Karten gefunden werden kann. Das kann (und soll) jedoch nicht unbedingt der Wahrheit entsprechen. Durch geschicktes Täuschen sollte versucht werden, das von der Rolle abhängige Spielziel zu erreichen. Der Spielende, bei dem aufgedeckt wurde, darf als nächstes bei jemand anderem aufdecken. Dies wird so lange fortgeführt, bis eine Anzahl an Karten aufgedeckt worden ist, die der Anzahl an Spielenden entspricht. Die gefundenen Edelweisse und Silberdisteln werden in der Mitte des Tisches ausgelegt, die offenen Flechten bei Seite gelegt. Die erste Runde endet damit. Die übrigen Karten werden gemischt und wieder gleichmäßig an die Spielenden verteilt, sodass nun jeder 4 Karten (in der dritten Runde drei und der vierten Runde zwei Karten) bekommt. Mit dem Aufdecken beginnen darf der- oder diejenige, bei dem oder der in der letzten Runde als letztes aufgedeckt worden ist. Das Spiel endet nach 4 Runden mit den Unken als Gewinnern, wenn nicht alle Edelweisse aufgedeckt worden sind oder schon früher, wenn alle Silberdisteln gefunden worden sind. Die Bergsteiger*innen dürfen sich über den Sieg freuen, wenn vor dem Ende der letzten Runde alle Edelweisse gefunden worden sind.

Mehrere Spiele:

In jedem Spiel kann notiert werden, wer gewonnen oder verloren hat und nach einer bestimmten Anzahl an Spielen kann ein*e Gesamtsieger*in ermittelt werden.

Der Yeti vom Gipfel des Grauens!

Lust auf noch mehr Kartenspiele?
Hier gibt's noch weitere
JDAV.de/38928