

## **Jahrgangsquartett Anleitung**

Durchsichtsanmerkungen:

- SOWAS HIER heißt, dass da noch ein Bild sein soll
- Formatierung und Layout erstmal unwichtig
  - für die Website sieht das eh alles anders aus
- Erstmal ist wirklich nur der Inhalt wichtig, also seht es als Fließtext

### **Inhaltsverzeichnis**

1. Inhalt des Kartenspiels
2. Schülerkarten
3. Lehrerkarten
4. Spielweisen
5. FAQ(E)

#### **1. Inhalt des Kartenspiels**

97 Spielkarten

71 Schülerkarten

26 Lehrerkarten

2 Sonstige Karten(QR-Code, Deckblatt)

*ganz viel Liebe* 

#### **2. Schülerkarten**

##### **2.1. Layout**

###### **LAYOUT**

Jede Schülerkarte zeigt einen Schüler und dessen Werte in den verschiedenen Kategorien.

Die Werte für die einzelnen Kategorien wurden hierbei durch Umfragen innerhalb des Jahrgangs ermittelt und von der Redaktion ausgewertet, um das bestmögliche Spielerlebnis zu garantieren.

##### **2.2. Skalawerte**

## SKALAWERT

Werte, die auf einer Skala abgebildet sind, werden im Folgenden „Skalawerte“ genannt. Diese nehmen Werte von 0 bis 10 an, welche jeweils durch einen Halbkreis dargestellt sind. Sollte dieser Bereich aus unerfindlichen Gründen überschritten werden, wird dies durch dunklere Halbkreise dargestellt.

## SKALA MIT DUNKLEREN HALBKREISEN

### 2.3. Zahlenwerte

#### ZAHLENWERT

Werte, die genaue Zahlen annehmen, werden im Folgenden „Zahlenwerte“ genannt. Diese haben keinen festgelegten Bereich.

## 3. Lehrerkarten

### 3.1. Layout

#### LAYOUT

Jede Lehrerkarte zeigt einen Lehrer und dessen Fähigkeit.

Die Fähigkeiten der Lehrer wurden in Zusammenarbeit der Redaktion mit dem Rest des Jahrgangs erarbeitet und konkretisiert.

### 3.2. Fähigkeiten

Lehrerkarten, deren Fähigkeit sich auf Werte beziehen, beeinflussen dabei immer die nächste darauffolgende Schülerkarte. So kann es also auch zur Verbindung mehrerer Lehrerfähigkeiten kommen. Lehrerkarte und Schülerkarte werden in diesem Fall gemeinsam ausgespielt.

Lehrerkarten, deren Fähigkeit sich nicht auf Werte bezieht, werden separat ausgespielt, gegebenenfalls auch ohne den Austausch von Karten. Die Lehrerkarte wird in diesem Fall allein ausgespielt.

## 4. Spielweisen

### 4.1. Macht doch was ihr wollt

Ehrlicherweise ist es uns eigentlich ziemlich sehr egal, wie ihr mit dem Jahrgangsquartett umgeht. Nur Verbrennen wäre vielleicht ungünstig... Da hättet ihr auch gleich euer Geld anzünden können. Jedenfalls gibt es nicht *die eine Spielweise*. Schon im Kindergarten wurden diese Spiele immer mit unterschiedlichen Regeln gespielt. Falls ihr aber wirklich gar keine Ahnung habt, was ihr mit dem Spiel anfangen sollt, folgen hier ein paar unserer Varianten, das Spiel zu spielen. Diskussionen und am besten Streitgespräche unter den Spielern bezüglich der besten Spielweise sind aber strengstens erwünscht.

#### 4.2. Trumpf

Dauer: dynamisch

Spieler: 2 (vielleicht auch mehr, das hat bis jetzt noch niemand so richtig getestet)

tl; dr

Ziel: möglichst viele Karten (wenn nicht sogar alle) besitzen

Vorbereitung: Alle Karten auf alle Spieler verteilen (GINI = 0)

Beginn: Der Jüngste beginnt

Kartenhandhabung: nur bis zur obersten Schülerkarte aufgedeckt

Ablauf:

1. Kategorie wählen
2. Werte vergleichen (siehe Tabelle)
3. Gewinner ist als nächstes dran

Ende: ein Spieler besitzt alle Karten (GINI = 100) / Alle Spieler wollen nicht mehr

#### Trumpf-Werte

<b>Lehrerliebling</b>	Höhere Werte	<b>Stil</b>	Höhere Werte
<b>Muttersöhnchen</b>	Niedrigere Werte	<b>Humor</b>	Höhere Werte
<b>Verpeiltheit</b>	Niedrigere Werte	<b>Matheskills</b>	Höhere Werte
<b>Fehltag</b>	Niedrigere Werte	<b>Geschätzter IQ</b>	Höhere Werte
<b>Kriminelle Energie</b>	Niedrigere Werte		

Die Karten werden zuerst gleich auf alle Spieler aufgeteilt (bei 97 Spielkarten bleibt halt immer eine übrig, aber naja, die kann ja der erfahrenere Spieler bekommen). Es wird immer mit der

obersten Karte vom Stapel gespielt, die restlichen bleiben verdeckt. Nun fängt der jüngere Spieler an und schlägt eine Kategorie vor, die Trumpf sein soll. Beide Spieler sagen daraufhin die Werte (mit eventuellen Boni von Lehrerkarten), die ihre aufgedeckte Schülerkarte in der jeweiligen Kategorie hat. Derjenige, der in der Kategorie den höheren bzw niedrigeren Wert hat (entsprechend der Tabelle), gewinnt dabei die Runde. Bei Gleichstand werden die Karten in die Mitte gelegt und die nächsten Karten werden in derselben Kategorie verglichen (Stechen). Dabei neu aufgedeckte Lehrerkarten werden wie gewohnt im Spiel eingesetzt. Im weiteren Spielverlauf schlägt immer der Gewinner der vorherigen Runde die neue Kategorie vor. Das Spiel endet, wenn entweder einer keine Karten oder beide keine Lust mehr haben.

Alternativ kann die Variante Trumpf auch ohne Lehrerkarten oder auch mit umgedrehter Wertung gespielt werden.

#### 4.3. Quartett

Dauer: unbestimmt, vermutlich sehr lange

Spieler: meistens 3

tl; dr

Ziel: möglichst viele Quartette ablegen

Vorbereitung: Alle Karten auf alle Spieler verteilt

Beginn: Der Stilvollste beginnt

Kartenhandhabung: Alle Karten sichtbar

Ablauf:

1. Karten von anderem Spieler anhand der Buchstaben und Formen erfragen

2. Eventuelle Quartette ablegen oder nächster Spieler ist am Zug

Ende: ein Spieler hat keine Karten mehr / Alle Spieler wollen nicht mehr

Zu Beginn des Spiels werden alle 97 Karten gemischt und im Uhrzeigersinn auf alle Mitspieler verteilt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette vor sich ablegen zu können. Dabei sind Quartette jeweils 4 Karten, die den gleichen griechischen Buchstaben tragen.

## ALPHA BIS OMEGA

Jede Karte eines Quartetts verfügt außerdem über ein Symbol, mit Hilfe dessen sie genauer definiert wird.

## TROPFEN QUADRAT SECHSECK KREIS

Dabei zählt Kevin Stolle als eigenständiges Quartett.

Das Spiel ist dann beendet, wenn einer der Spieler keine weiteren Karten auf der Hand hat. Alternativ auch dann, wenn die Spiel-Motivation schwindend gering ist. Gewonnen hat, wer während des Spiels die meisten Quartette aufgedeckt hat.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf von einem seiner Mitspieler eine Karte erfragen, beispielsweise „Beta Kreis“. Er muss jedoch bereits eine Karte des jeweiligen Quartetts auf der Hand haben (Kontrolle dessen verzichtbar). Besitzt der gefragte Spieler diese Karte, so muss sie dem Fragensteller ausgehändigt werden und der Fragende ist so lange am Zug, bis sein Mitspieler die gewünschte Karte nicht hat. Derjenige Mitspieler ist nun an der Reihe, Karten zu erfragen. Alle vollständigen Quartette werden offen hingelegt und können somit nicht mehr erfragt werden.

## Kevin Stolle Variante

tl; dr

Ziel: möglichst viele Quartette ablegen & nicht Kevin Stolle haben

Vorbereitung:

offiziell: 6 Karten an jeden Spieler

inoffiziell: alle Karten verteilen

Beginn: Der Verpeilteste beginnt

Kartenhandhabung: Alle Karten sichtbar

Ablauf:

0,5. Falls vorhanden 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen

1. Von anderem Mitspieler(meist im UZS nächster) 1 Karte ziehen

2. Eventuelle Quartette ablegen

Ende: ein Spieler hat keine Karten mehr / Alle Spieler wollen nicht mehr

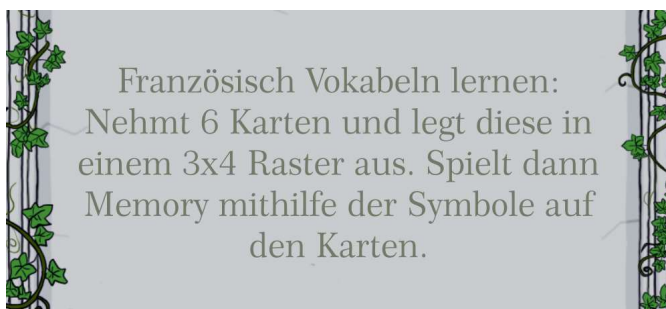
Bei dieser Variante des Quartettspiels wird statt zu fragen einfach gezogen und gehofft. Hierbei gibt es eine offizielle und eine inoffizielle Version. Die offizielle Version nutzt dabei keine Quartette

sondern nur Paare bestehend aus Tropfen & Kreis und Quadrat & Sechseck. Typischerweise wird diese Version dann nur von zwei Spielern gespielt und diese bekommen zum Anfang des Spiels auch nur 6 Karten ausgehändigt. Die restliche Karten kommen auf einen Nachziehstapel, von dem die Spieler jede Runde zuerst eine Karte ziehen, bevor sie von sich gegenseitig ziehen. Die inoffizielle Version nutzt wirklich die Quartette, dabei werden allerdings auch alle Karten aufgeteilt und so empfiehlt es sich diese Version ganz vielen Spielern zu spielen. Bei beiden Versionen der Kevin Stolle Variante werden trotzdem Quartette/Paare weggelegt und so gewinnt der, der keine Karten mehr hat. Außerdem verliert aber auch derjenige, der am Ende noch Kevin Stolle auf der Hand hat, da dieser bei der Kevin Stolle Variante nicht als Quartett gilt.

## 5. FAQ(E)

### 5.1. manche Fähigkeiten benötigen **A**usgesprochen **Q**ualitative Erklärungen

Frau Schöttker:



Dabei werden wie beschrieben 6 Karten von beiden Spieler, also insgesamt 12 Karten, verdeckt in einem 3x4 Raster ausgelegt. Dann werden abwechselnd von jedem Spieler zwei Karten aufgedeckt. Falls diese beiden Karten entweder die Gleiche Form oder den gleichen griechischen Buchstaben tragen, gehören sie zusammen. Der Spieler kann in diesem Fall also zwei neue Karten aufdecken. Falls irgendwann keine Paare mehr zustande kommen, kann das Memory beendet werden und der restliche Spielverlauf fortgeführt werden. Dabei werden die restlichen Karten gleichmäßig an beide Spieler zurückgegeben. Falls diese Fähigkeit in einem Spiel mit mehr als 2 Spielern aufkommt, seid bitte einfach kreativ, ihr wisst doch eigentlich wie Memory funktioniert

### 5.2. Fragen **A**ußerordentlicher **Q**uantität

Hier steht jetzt noch nichts, aber bei Fragen schreibt uns gern an [abi2023pmgbautzen@gmail.com](mailto:abi2023pmgbautzen@gmail.com) und wir beantworten sie gern. Vielleicht nerven uns auch genug Leute mit der gleichen Frage, dann kommen die auch hier auf die Website.