1. Die Gruppe diskutiert offen. Bei dieser Spielvariante werden keine Punkte vergeben. Es geht hier vor allem darum, herauszufinden, wie einen die anderen einschätzen – und um die Kommunikation miteinander.
2. Es werden zwei Teams gebildet. Die Teammitglieder dürfen sich untereinander beraten und notieren ihre Antwort verdeckt. Anschließend wird abgeglichen. Das Team, das den befragten Spieler richtig eingeschätzt hat, bekommt einen Punkt.
3. Jeder spielt für sich und notiert seine Einschätzung verdeckt

auf einem Zettel. Auch hier wird im Anschluss abgeglichen und diejenigen mit einer korrekten Einschätzung bekommen einen Punkt.

Egal, für welches System ihr euch entscheidet: Nachdem ein Spieler befragt wurde, ist der nächste an der Reihe. Die bereits verwendeten Karten legt ihr zunächst nicht wieder zurück auf den Stapel. Im Teammodus solltet ihr darauf achten, dass die Teams jeweils abwechselnd einen »Entscheider« stellen. Eine Runde ist beendet, sobald die Karten aufgebraucht wurden.

DIE IDEE

Zu zweit oder in einer Gruppe

Für Kreative

Bei dieser Variante dürft ihr alle Karten (also beide Farben) verwenden. Mischt sie gut durch und legt sie zu einem verdeckten Stapel in die Mitte. Nun zieht ihr jeweils nur eine Karte – und denkt euch die zweite, passende Alternative dazu selbst aus. »Die Idee« ist kombinierbar mit »Dem Klassiker« oder »Der Vorhersage«.

DIE PARTY

In einer Gruppe

Die familienunfreundliche Trinkspielversion

Funktioniert im Prinzip wie »Die Vorhersage« – mit einem kleinen Unterschied: spielt wie dort erklärt und mit dem System Nummer Drei. Jedoch gibt es diesmal keine Pluspunkte, sondern Minuspunkte für alle, die falsch lagen. Und zwar in Form von Schnaps.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über https://dnb.de abrufbar.

Für Fragen und Anregungen
info@m-vg.de

Wichtiger Hinweis
Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wurde auf eine genderspezifische Schreibweise sowie eine Mehrfachbezeichnung verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit geschlechtsneutral zu verstehen.

Orginalausgabe: 16. Auflage 2025, © 2018 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH
Türkenstraße 89 | 80799 München | Tel.: 089 651285-0

Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.
Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung und Satz: Isabella Dorsch
Abbildungen: Shutterstock.com/passion artist, dikobraziy
Druck: K-Print OU, Estland
Printed in the EU

ISBN Print 978-3-7423-0754-5

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter
www.rivaverlag.de | www.m-vg.de

DAS ORIGINAL

Bibliothek der Kantonsschule am Burggraben

WÜRDEST DU LIEBER ...?

Das Kartenspiel

riva

WÜRDEST DU LIEBER ...?

Spielanleitung

Bei diesem Kartenspiel geht es darum, sich zu entscheiden. Ist einfach? Klingt nur so. Die folgenden Fragen werden es euch oft nicht ganz leicht machen und ihr werdet im Laufe des Spiels mehr über euch selbst erfahren, als ihr vielleicht denkt.

Ihr findet in diesem Spiel verschiedenfarbige Karten, blaue und rote. Die blauen Karten stehen für positive Alternativen, hier würdet ihr wahrscheinlich oft am liebsten beides wählen. Die roten hingegen setzen euch vor die gegenteilige Wahl: hier ist keine Alternative eine wirklich gute – aber genau das macht es so spannend.

ES GIBT VERSCHIEDENE SPIELVARIANTEN:

DER KLASSIKER

Allein, zu zweit oder in einer Gruppe

Das Grundspiel zum Kennenlernen und Diskutieren

Teilt die Karten entsprechend ihrer Farbe auf. Nun entscheidet euch für einen der Stapel, den anderen legt ihr zur Seite. Vor euch sollten jetzt nur noch rote oder blaue Karten liegen. Diese teilt ihr wiederum in zwei Stapel auf. Diese werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Nun zieht ihr von jedem Stapel eine Karte und lest sie laut mit einem einleitenden »Würdest du lieber ...« vor. Der Spieler links vom Vorleser antwortet. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Diese Variante könnt ihr beliebig lange spielen, da die Karten immer neu kombiniert und durchgemischt werden können. Hier geht es nicht ums Gewinnen, sondern vor allem darum, sich selbst und den oder die anderen (noch) besser kennenzulernen.

DER TAUSCH

Zu zweit

Diese Variante klärt die Frage: Wie gut kennt ihr euch wirklich?

Hier ändert sich die Frage: Entscheidet euch für eine Kartenfarbe, mischt die Karten und bildet zwei gleich große, verdeckte Stapel. Ziehe nun von jedem Stapel eine Karte und frage »Würde ich lieber ...«. Dein Gegenüber muss dich nun einschätzen – und seine Einschätzung außerdem begründen. Stimmst du ihm oder ihr zu? Wechselt euch mit Fragen und Einschätzen ab.

DIE VORHERSAGE

Zu zweit oder in einer Gruppe

Hier gibt es endlich einen Sieger

Diese Variante macht in einer kleinen Gruppe am meisten Spaß. Gespielt wird wie beim Klassiker, jedoch muss der befragte Spieler seine Antwort auf einem Zettel notieren. Die Gruppe darf diesen Spieler nun vorab einschätzen – welche Alternative hat er wohl gewählt?

Die Vorhersage könnt ihr nach drei Systemen spielen: