

Die HPS Schlagfertigkeitkarten

Mit diesem Know-how sind Sie nie wieder sprachlos und parieren fachliche und persönliche Angriffe. Ein Spiel für 2 Personen.

Inhalt

4 x Prinzip-Karten

Diese Karten vereinen die wichtigsten Prinzipien der Schlagfertigkeit. Unabhängig davon, welche Techniken Sie anwenden, diese Prinzipien sollten Sie verinnerlichen.

22 x Technik-Karten

Mithilfe dieser Techniken parieren Sie jeden Angriff. Auf der Vorderseite jeder Karte finden Sie eine Bewertung jeder Technik nach Karma (wie "fair" ist diese Technik), Schlagkraft, Einfachheit, Spontaneität, Humor und Vielseitigkeit. Ein Spezialfall sind die drei Nein-Techniken. Diese eignen sich zur Abwehr von Anfragen, denen sie absagen wollen.

26 x Angriffskarten

Angriffskarten vereinen klassische Angriffe, um Ihre Schlagfertigkeit zu trainieren. Jede Karte enthält einen Pauschalangriff für die Technik "Pauschal-Killer".

Ziel des Spiels

Wer mehr Stiche macht - erfolgreich Angriffe abwehrt - gewinnt.

Vorbereitung

Vor dem Spiel werden die Prinzip-Karten und die Nein-Techniken aussortiert - mit diesen wird nicht gespielt. Die restlichen Technik-Karten und Angriffskarten werden getrennt, gemischt und verdeckt auf zwei separate Stapel gelegt.

Spielablauf

1. Beide Personen ziehen jeweils drei Technik-Karten, lesen sich diese aufmerksam durch und verinnerlichen ihre drei Techniken.
 2. Person 1 zieht nun zusätzlich eine Angriffskarte, sucht sich einen Angriff aus und liest diesen laut vor.
 3. Person 2 muss sich nun rasch für eine der drei Technik-Karten entscheiden und die jeweilige Technik anwenden, indem der Angriff verbal pariert wird.
 4. Die Personen entscheiden im Anschluss gemeinsam, ob der Angriff erfolgreich abgewehrt wurde.
- Falls die Abwehr erfolgreich war, sticht Person 2 die Angriffskarte und legt diese gemeinsam mit der angewendeten Technik-Karte verdeckt auf einen eigenen Stapel. Person 2 zieht in diesem Fall eine neue Technik-Karte, sodass sie wieder 3 Technik-Karten in der Hand hält.
 - Falls die Abwehr nicht erfolgreich war, wird nur die Angriffskarte beiseite gelegt. Person 2 behält die gleichen Technik-Karten in der Hand.

Damit ist Runde 1 zu Ende, die Rollen werden getauscht. Person 2 greift nun Person 1 nach dem gleichen Schema an.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Technik-Karten erfolgreich angewendet und ausgespielt wurden.