



RISK ROYALE SPIELANLEITUNG

**RESILIENZ
STÄRKEN
ZUKUNFT
SICHERN**

KARTENSPIEL

RISK ROYALE

Entwickelt von Blue Risk IQ



Für pädagogisch und didaktisch wertvolle Tabletop-Übungen, Teambuilding oder einfach nur ein wenig Spaß bei der Arbeit.

WAS MACHT RISK ROYALE BESONDERS?

Im Unterschied zum klassischen Skat basiert die Bewertung nicht nur auf Stichwerten, sondern auch auf der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Risiken. Die Punktevergabe orientiert sich an einer Risikomatrix, wodurch das Spiel neue strategische Herausforderungen bietet:

Wie gehe ich mit kritischen Risiken um?

Welche Risiken versuche ich „zu drücken“?

Welcher Risikotyp bin ich eigentlich?

„Risk Royale“ verbindet klassische Spielmechanik mit aktuellem Weltgeschehen, strategischem Denken und persönlichen Einschätzungen – ein Spiel, das sowohl unterhält als auch zum Nachdenken anregt.

Wie hoch ist Ihre Risikobereitschaft?



BLUERISKIQ.DE





SPIELMATERIAL

Insgesamt gibt es 32 Karten. Auf jeder Karte steht ein Risiko oder Gefahrenpotenzial, sortiert nach Kartenwert (Ass = kritisch, Sieben = eher gering). Benötigt werden: Papier und Stift zur Aufzeichnung der Punkte.



ZIEL DES SPIELS

Strategisch Stiche sammeln, Risiken managen und clevere Argumentationen liefern. Am Ende gewinnt, wer die meisten Punkte aus Stichen plus Diskussionsleistung gesammelt hat.



SPIELVORBEREITUNG

- Karten mischen, je 10 Karten an jede Person austeilen. Zwei Karten bleiben als „Skat“ verdeckt liegen.
- Alle Spieler*innen schauen sich ihre Karten an und erklären ob sie verdeckt spielen oder passen möchten.
- Einer übernimmt die Rolle des Risiko-Managers und darf:
 - + den Skat aufnehmen und zwei Karten verdeckt ablegen,
 - + die Trumpf-Farbe bestimmen (z. B. Herz = Trumpf = alle Herz-Karten stechen alle anderen Farben).



SPIELABLAUF

Wie im klassischen Skat spielen die Spieler*innen reihum Karten aus. Den Stich gewinnt, wer die höchste Trumpfkarte oder – falls kein Trumpf im Stich liegt – die höchste Karte in der angespielten Farbe auslegt.

Zusatzregel nach jedem Stich:

Die Gewinner*in des Stichs liest das gezogene Risiko auf der gewonnenen Karte laut vor.

Eine kurze Begründung (max. 30 Sekunden): Warum ist dieses Risiko im aktuellen Weltgeschehen besonders relevant oder gefährlich?

Die beiden anderen Spieler*innen geben Feedback mit Daumen hoch, seitlich oder runter:
Hoch = 3 Punkte, Seitlich = 1 Punkt, Runter = 0 Punkte

Diese Diskussionspunkte werden zum Stichwert addiert.



PUNKTEVERGABE

Es gelten folgende Kartenwerte:

ASS = 20

KÖNIG = 15

DAME = 12

BUBE = 9

ZEHN = 8

SIEBEN, ACHT, NEUN = je 4

Am Ende zählen die gesammelten Stichpunkte (Summe der Kartenwerte) plus die Diskussionspunkte.