



WUNDERKERZE



Psst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Ihr habt hart am Projekt gearbeitet und das ist an eurem Arbeitgeber nicht vorbeigegangen. Euer Engagement wird einmalig belohnt!

Beim Ausspielen der Karte erhalten alle Projektbeteiligten **1 Ordner**.



WUNDERKERZE



Psst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Du bist in deinem Element und schaffst momentan mehr als gewöhnlich.

Beim Ausspielen der Karte kannst du mit deiner Superpower einmalig **jedes Veto abwehren**.



WUNDERKERZE



Psst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Deine Stärke ist es, dass du Prozesse besonders agil gestalten kannst. Das zeigt sich auch im kommunalen Handeln.

Beim Ausspielen der Karte darfst du **einmalig** kostenlos **bis zu 2 Felder** vor oder zurück.



WUNDERKERZE



Psst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Du gönnst dir eine Auszeit und machst dafür eine Übergabe an eine andere Person.

Beim Ausspielen der Karte überträgst du **1-2 Stärkenkarte(n)** an eine andere Person. Bis zum nächsten Mal über Start gehen darfst du keine Aktionen tätigen.



WUNDERKERZE



Psstst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Hilfsbereitschaft liegt dir in den Genen. Jemand schuldet dir noch einen Gefallen.

Beim Ausspielen der Karte darfst du eine Person nach **einer bestimmten Stärkenkarte** oder nach **bis zu 2 Ordnern** fragen. Kann die Person den Wunsch erfüllen, muss sie es tun.



WUNDERKERZE



Psst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Ihr alle arbeitet hart für die Kommune und doch zeigt sich das nicht am Stand eurer Ordner. Euer Engagement wird gesehen und einmalig belohnt!

Diese Karte kann ausgespielt werden, wenn alle im Durchschnitt weniger als 2 Ordner haben. Beim Ausspielen der Karte erhalten alle **2 Ordner**.



WUNDERKERZE



Psst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Die viele Arbeit geht dir an die Substanz. In der Not ziehst du ungewöhnliche Register und schmückst dich mit fremden Federn.

Beim Ausspielen der Karte klaust du einer anderen Person **bis zu 3 Ordner**.



WUNDERKERZE



Psstst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Es gibt Grund zum Feiern! Ein Förderantrag rund um euer Projekt wurde bewilligt und stärkt euch den Rücken.

Beim Ausspielen der Karte kriegt ihr bis **maximal 2 fehlende Ordner** für die aktuelle Projektphase und dürft sie sofort zum Projekt legen.



WUNDERKERZE



Psst... zünde die Wunderkerze, wann du willst:

Die alten Verhaltensweisen haben in der kommunalen Verwaltung immer noch ihre Anhänger:innen. Das könntest du ausnutzen.

Diese Karte kannst du ausspielen, wenn du auf einem grünen Spielfeld eine kommunale Aufgabe ausführst. Du kriegst **2 statt 1 Ordner** und das **Spielfeld**, auf dem du stehst, flippt zurück von grün auf weiß.



WUNDERKERZE



Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Einige Mitarbeitende verausgaben
sich sehr und haben enorm viele
Überstunden auf Ihrem Arbeits-
zeitkonto. Ein Teil davon verfällt.

Alle mit 5 oder mehr Ordnern
geben **2 Ordner** ab.



WUNDERKERZE



Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Ordner orton ist nicht toll! Es
steht der Vorwurf im Raum, dass
gewisse Leute ihre kommunalen
Aufgaben nach Quantität statt
Qualität erfüllen.

Alle Personen mit **5 oder mehr**
Ordnern geben die Hälfte ab
(abrunden).



WUNDERKERZE

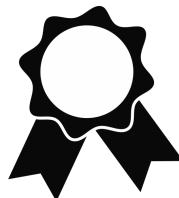


Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Der Award "**Mitarbeiter:in des
Monats**" wird vergeben.

Beim Ausspielen der Karte erhält
diejenige Person mit den meisten
Ordnern diese
Auszeichnung.

Herzlichen
Glückwunsch!





WUNDERKERZE



Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Einige hängen mit ihren kommunalen Aufgaben hinterher. Diese Wahrheit bringst du ans Licht.

Die Person(en) mit den wenigsten Ordnern dürfen ab sofort **1 volle Runde** lang weder Stärkenkarten sammeln noch Projektaktivitäten durchführen. Sie legen einen eigenen Stärkenstein auf ihr aktuelles Spielfeld und räumen ihn ab, sobald die Runde um ist.



WUNDERKERZE



Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Der Wind dreht. Systemveränderndes Handeln spürt stärkeren Gegenwind. Alte Gepflogenheiten und Netzwerke gewinnen wieder an Kraft.

1 kommunales Spielfeld flippt von grün zurück auf weiß. Der Abschluss der aktuellen Projektphase (sofern das Projekt gestartet wurde) erfordert **2 statt 1 Ordner** auf dem letzten Feld.



WUNDERKERZE



Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Besonderes Engagement wird
ausgezeichnet – heute die Person
mit den meisten Stärkenkarten.

Die Person bzw. die Personen
(bei Gleichstand) mit den meisten
Stärkenkarten auf dem eigenen
Entwicklungsfeld erhalten sofort
1 Ordner.



WUNDERKERZE



Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Stinkstiefel gibt es überall. Aus einer Ecke der kommunalen Verwaltung wird euer Engagement angeschwärzt. Das kostet Kraft und ihr verliert an Stärke!

Gemeinsam müssen die Projektbeteiligten **2 Stärkenkarten** von ihren individuellen Spielfeldern und **2 Ordner** abgeben. Die Karten legt ihr unter die jeweiligen Kartenstapel.



WUNDERKERZE



Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Es steht die Vermutung im Raum,
dass ihr nicht wirklich aktiv wer-
det für die Systemveränderung.

Wenn ihr durchschnittlich weni-
ger als **5 Stärkenkarten** auf der
eigenen Spielmatte habt, flippen
2 kommunale Spielfelder von
grün zurück auf weiß.



WUNDERKERZE



Wunderkerze brennt –
sofort gilt:

Systemveränderung ist nicht
leicht. Überwunden geglaubte,
alte Verhaltensweisen flackern in
der kommunalen Verwaltung
wieder auf.

2 kommunale Spielfelder flippen
von grün zurück auf weiß.