

Vielkarten

Version 1.2 – Anleitung – kulturgutspiel.de/vielkarten

Ein Projekt von kulturgutspiel.de und Verein „Spiel und Kultur“



Die Vielkarten sind 120 Spielkarten, mit denen man zahlreiche Gesellschaftsspiele spielen kann. Sie sind der ideale Reisebegleiter, eignen sich für den Einsatz in Schulen und sind ein Werkzeug für die Entwicklung von Spielen.

Unter anderem kann man folgende Spiele mit den Vielkarten spielen.

Abluxxen, **Baccara**, Bingo, **Binokel**, Black Spy, Boggle, **Bridge**, Canasta, **Coloretto**, Da Vinci Code, **Dixit**, Doppelkopf, **Fugitive**, Halli Galli, **Hanabi**, Hearts, **Heimlich & Co**, Jaipur, **Jack**, Kakerlaken-Poker, **Kobayakawa**, Krass Karriert, **L.A.M.A.**, Las Vegas, **Lost Cities**, Mau-Mau, **Memory**, Modern Art, **No Thanks! / Schöne Sch#!?e**, Passt nicht!, **Patience**, Poker, **Rage**, Rommé, **Schafkopf**, Sechsendsechzig, **Skat**, Skull, **The Game**, The Gang, **The Mind**, Trio, **Uno**, Watten, **Whist**, Wizard, **Zoff im Zoo**, ...

Damit jede Person die Vielkarten an ihre Bedürfnisse anpassen kann, würden wir gerne alle Dateien unter einer Public-Domain-Lizenz veröffentlichen. Das ist aktuell nicht möglich, da wir die verwendeten Bilder auf Etsy gekauft haben. Sie sind urheberrechtlich geschützt. Wir dürfen zwar die kompletten Karten veröffentlichen, aber nicht die einzelnen Illustrationen. Aus diesem Grund suchen wir eine Person, die die Karten neu illustrieren möchte und bereit ist, ihre Grafiken unter einer Public Domain Lizenz ins Netz zu stellen. Interesse? Dann meldet euch bei uns unter kontakt@kulturgutspiel.de.

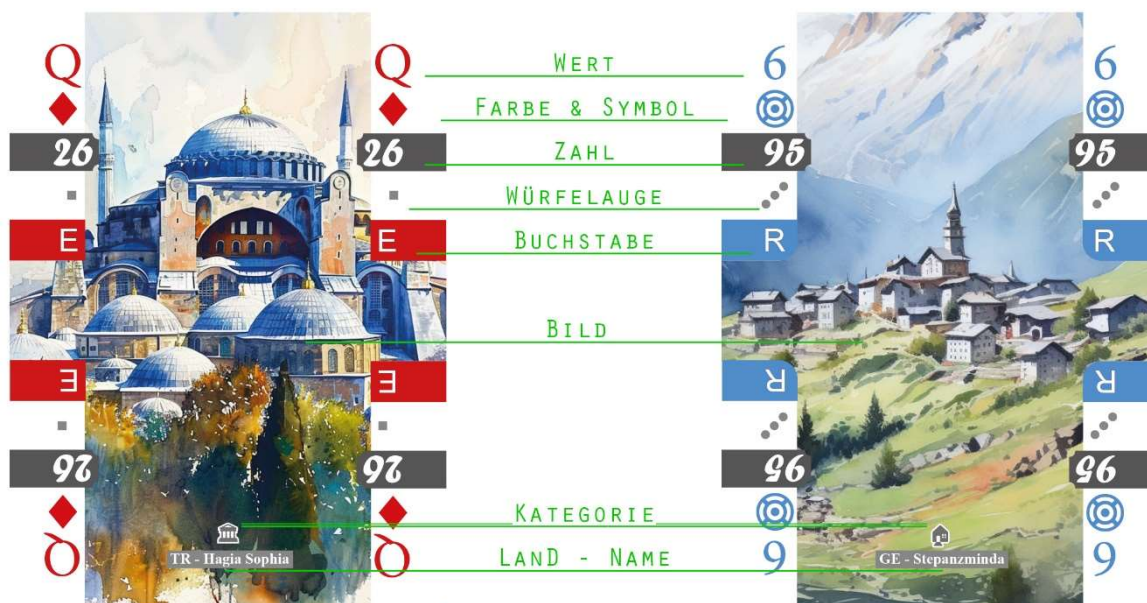
Stand aller Angaben: 17. Dezember 2024

Einleitung



Die Vielkarten sind 120 Spielkarten, mit denen man zahlreiche Gesellschaftsspiele spielen kann. Die Systematik basiert auf „[The Everdeck](#)“ von Wilhelm Su. Jede Karte hat

- eine Farbe (Rot, Schwarz, Orange, Blau),
- ein Symbol (Herz, Karo, Kreuz, Pik, Tennisball, Stern, Kreis, Dreieck),
- einen Wert (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A, X),
- eine Zahl (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, ... 114, 115, 116, 117, 118 119),
- ein Würfelauge (1, 2, 3, 4 oder 5),
- einen Buchstaben (A, B, C, D, E, ...)
- eine Kategorie (Naturwunder, Stadtleben, Monument, Person)
- ein Land und einen Namen sowie
- ein Bild in der Kartenmitte.



Prototypenhinweis: Die Symbole Herz, Karo, Kreuz und Pik sind gesetzt. Die weiteren Symbole (Ying Yang, Stern, Kreis und Dreieck), könnten in einer neuen Version ersetzt werden. Aktuell haben Bildkarten die Werte J, Q, K, A und X. In einer neuen Version könnten auch die Werte B, D, K, A, X verwendet werden. Auch die Gestaltung und Anordnung der Informationen können in einer neuen Version aktualisiert werden.

Die Kartenmotive spiegeln die Vielfalt unseres Planeten wider und zeigen die Schönheit unserer Erde. Naturwunder wie der Mount Everest in Nepal oder das Wadi Rum in Jordanien stehen neben Bauwerken wie den Pyramiden von Gizeh oder der Chinesischen Mauer. Die Illustrationen zeigen auch Menschen unterschiedlicher Kulturen. Die Vielkarten sind damit ein Beitrag zur Initiative Spielend für Toleranz. Denn Spielen verbindet, es trennt nicht. Es ist Ausdruck von Gleichberechtigung und schafft einen Rahmen, um aufeinander zuzugehen, sich kennen zu lernen und Regeln zu befolgen, die für alle gelten.

Die 120 Vielkarten kann man als unterschiedliche Decks verwenden, unter anderem als

- **Standard-Kartendecks** für Spiele wie Mau-Mau, Skat, Poker, The Gang,
- **Zahlendeck A** für Spiele wie The Game, The Mind, No Thanks!
- **Zahlendeck B** für Spiele wie Abluxxen, Arboretum, Coloretto, L.A.M.A., Lost Cities,
- **Würfeldeck** für Spiele wie 6 nimmt!
- **Bilderdeck** für Spiele wie Memory
- **Buchstabendeck** für Spiele wie Boggle, Buchstabenkette
- weitere Decks für Spiele wie Las Vegas, Heimlich & Co

Bei einigen Spielen benötigt ihr zusätzliche Materialien aus der Originalspiele (Würfel, Figuren). Welche Vielkarten ihr wie für welches Spiel benötigt, könnt ihr in euren Anleitungen der jeweiligen Spiele nachlesen. Dort findet ihr auch die Regeln. Diese müsst ihr manchmal auch ganz leicht modifizieren, damit die Spiele mit den Vielkarten spielbar sind.

Die 120 Vielkarten eignen sich außerdem durch ihre Vielfältigkeit als Hilfestellung bei der Entwicklung von neuen Spielen. Sie können außerdem auch als Siegpunktekarten oder als Spielgeld verwendet werden.

Ein Deck, viele Systeme

Zwei Standarddecks

i Die Vielkarten sind ein Standarddeck mit 52 Karten, wenn man die traditionellen Symbole verwendet (Herz, Karo, Pik und Kreuz) und die Werte 1 und X entfernt. Mit den weiteren Symbolen (Tennisball, Stern, Kreis und Dreieck) erhält man ein zweites Standarddeck mit 52 Karten.

Erstes Standarddeck

Symbol	Zahlenkarten										Bildkarten				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass	
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass	Joker
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass	Joker
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass	

Zweites Standarddeck

Symbol	Zahlenkarten										Bildkarten				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass	
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass	Joker
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass	Joker
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass	

■ **Baccara**, Binokel, **Bridge**, Canasta, **Doppelkopf**, Hearts, **Jack**, Mau-Mau, **Patience**, Poker, **Rommé**, Schafkopf, **Skat**, Sechsendsechzig, **The Gang**, Watten, **Whist**, ...

Zahlendeck A

i Die Vielkarten sind ein Deck mit fortlaufenden Zahlenwerten von 0 bis 119.

Zahlenwerte

Symbol	Zahlenkarten										Bildkarten				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104
	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119

🎮 Bingo, Fugitive, Kobayakawa, The Game, The Mind, No Thanks!/ Schöne Sch#!?e, ...

Zahlendeck B

i Die Vielkarten sind ein Deck mit Zahlenwerten von je 1 bis 15 beziehungsweise von 0 bis 14, wenn man den Bildkarten die Werte 11 bis 15 beziehungsweise 0 und 11 bis 14 zugeordnet. Jeder Zahlenwert ist achtmal im Deck enthalten.

Zahlenwerte B

Symbol	Zahlenkarten										Bildkarten				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0



Vierfarbdeck

i Da die Symbole der Vielkarten farbig sind, kann man die Symbole ignorieren und nur die Farben (Rot, Schwarz, Gelb, Blau) beachten. Dadurch so erhält man ein vierfarbiges Deck. Dadurch ist jeder Wert (1, 2, ... K, A, X) doppelt vorhanden, gleichzeitig halbiert sich die Zahl der Symbole.

Anders als beim Zahlendeck B hat man beim Vierfarbdeck nicht acht Symbolen mit je 15 Werten, sondern vier Farben mit je 15 Werten, wobei jeder Wert zweimal pro Farbe vorkommt. Alternativ kann man auch die Farben ignorieren und nur die Symbolart berücksichtigen (siehe Zweisymboldeck).

Vierfarbdeck

Farbe	Zahlenkarten										Bildkarten				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
Rot	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
Schwarz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
Gelb	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
Blau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X



Lost Cities, Coloretto, Arboretum, ...

Zweisymboldeck

i Die Vielkarten haben runde und eckige Symbole. Ob ein Symbol rund oder eckig ist, erkennt man an den Symbolen selbst, an der Form der Würfelaugen auf der Karte und an der Eckenform des farbigen Hintergrundes, auf dem die Buchstaben stehen. Runde Symbolarten sind – der Name verrät es schon – rund oder haben abgerundete Formen, verwenden Kreise als Würfelaugen und besitzen abgerundete Eckenformen. Eckige Symbolarten sind eckig oder haben spitze Ecken und Kanten, verwenden Quadrate als Würfelaugen und haben eine rechtwinklige Eckenform. Dadurch ist jeder Wert (1, 2, ... K, A, X) viermal vorhanden.

Zweisymboldeck B

Runde Symbole	Zahlenkarten										Bildkarten				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0

Eckige
Symbole

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15/0



Würfeldeck



Jede Karte besitzt ein Würfelauge (1 bis 5). Dabei gilt. Das Würfelauge 5 kommt pro Symbol einmal vor, das Würfelauge 4 pro Symbol zweimal, das Würfelauge 3 pro Symbol dreimal, das Würfelauge 2 pro Symbol viermal und das Würfelauge 1 pro Symbol fünfmal.

Würfelauge

Symbol	Zahlenkarten										Bildkarten				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1



Buchstabendeck



Jede Karte besitzt einen Buchstaben. Die Verteilung der Buchstaben orientiert sich an der Buchstabenverteilung im deutschen Scrabble.

Buchstabe	Häufigkeit Srabble	Häufigkeit Vielkarten	Prozentualer Anteil bei Scrabble	Prozentualer Anteil bei Vielkarten	Differenz Scrabble und Vielkarten
A	5	6	5%	5,00%	0,00%
B	2	2	2%	1,67%	0,33%
C	2	2	2%	1,67%	0,33%
D	4	5	4%	4,17%	-0,17%
E	15	19	15%	15,83%	-0,83%
F	2	2	2%	1,67%	0,33%
G	3	4	3%	3,33%	-0,33%
H	4	5	4%	4,17%	-0,17%
I	6	8	6%	6,67%	-0,67%

J	1	1	1%	0,83%	0,17%
K	2	3	2%	2,50%	-0,50%
L	3	4	3%	3,33%	-0,33%
M	3	4	3%	3,33%	-0,33%
N	9	11	9%	9,17%	-0,17%
O	3	4	3%	3,33%	-0,33%
P	1	1	1%	0,83%	0,17%
Q	1	1	1%	0,83%	0,17%
R	6	7	6%	5,83%	0,17%
S	7	8	7%	6,67%	0,33%
T	6	7	6%	5,83%	0,17%
U	7	8	7%	6,67%	0,33%
V	1	1	1%	0,83%	0,17%
W	1	1	1%	0,83%	0,17%
X	1	1	1%	0,83%	0,17%
Y	1	1	1%	0,83%	0,17%
Z	1	1	1%	0,83%	0,17%
Ü	1	1	1%	0,83%	0,17%
Ä	1	1	1%	0,83%	0,17%
Ö	1	1	1%	0,83%	0,17%



Boggle, **Buchstabenkette**, Stadt-Land-Fluss, ...

Typendeck

Jede Karte gehört einem Typ (Naturwunder 🌸, Stadtleben 🏠, Monument 🏛️) an. Naturwunder, Stadtleben kommen pro Symbol jeweils 5 mal vor, Monumente jeweils 4 mal. Personen haben keinen Typ.

Typ

Symbol

Zahlenkarten

Bildkarten



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	X
🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🏠	🏠	🏠	🏠	🏠	🏛️	🏛️	🏛️	🏛️	
🏠	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🏠	🏠	🏠	🏠	🏠	🏛️	🏛️	🏛️	🏛️	
🏛️	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🏠	🏠	🏠	🏠	🏠	🏛️	🏛️	🏛️	🏛️	
🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🏠	🏠	🏠	🏠	🏠	🏛️	🏛️	🏛️	🏛️	
🏠	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🏠	🏠	🏠	🏠	🏠	🏛️	🏛️	🏛️	🏛️	
🏛️	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🏠	🏠	🏠	🏠	🏠	🏛️	🏛️	🏛️	🏛️	
🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🏠	🏠	🏠	🏠	🏠	🏛️	🏛️	🏛️	🏛️	





Prototypenhinweis: Die Typenarten sollen sich später nochmals ändern und sich gerade auch visuell stärker voneinander unterscheiden. Gerade Stadtleben und Monument sind nicht auf einen Blick zu unterscheiden.

Bilderdeck



Die Vielkarten zeigen in der Kartenmitte Bilder. Jedes Bild taucht exakt zweimal auf. So kann man mit den Karten Memo-Spiele spielen. Identische Farben (Rot/Schwarz/Orange/Blau) verwenden aktuell identische Bilder.



Dixit, Memory, ...

Inspirationen für ein neues Design

Wenn ihr Vielkarten neu- oder umgestaltet wollt, hier einige Inspirationen.

Neues Design: Symbole und Farben

Aktuell verwenden die Vielkarten die Symbole Herz, Karo, Kreuz, Pik, Tennisball, Stern, Kreis und Dreieck (♥, ♦, ♣, ♠, ●, ○, ☀, ☉, ☿) und die Farben Rot, Schwarz, Orange und Blau.

Die Symbole Herz, Karo, Kreuz und Pik könnten überarbeitet werden, sollten idealerweise aber weiterverwendet werden. Sie sind rund um die Welt bekannt und erleichtern die Zugänglichkeit der Vielkarten. Die weiteren Symbole könnten durch beliebige andere Symbole ersetzt werden. Dabei könnten folgende Überlegungen eine Rolle spielen:

- Sieht man den Symbolen direkt an, ob es sich um runde oder eckige Symbole handelt (siehe Abschnitt Zweisymboldeck)?
- Es gibt neben dem französischen Blatt mit den Symbolen Herz, Karo, Kreuz und Pik weitere bekanntere Blätter, zum Beispiel das französische Blatt mit deutschen Farben, das Schweizer Blatt, oder das spanisch/italienische Blatt, siehe unter anderem <https://de.wikipedia.org/wiki/Spielkarte>. Sollen diese Symbole in den Vielkarten auftauchen?
- Es gibt weitere spezielle Blätter wie zum Beispiel Tarot-Karten, <https://de.wikipedia.org/wiki/Tarot>, Tarock-Karten,

<https://de.wikipedia.org/wiki/Tarock> oder Hanafuda-Karten, <https://de.wikipedia.org/wiki/Hanafuda>. Sollen die Vielkarten deren Symbole und/oder Systematiken aufgreifen?

- Es gibt zahlreiche Formen von Farbenblindheit. Manche Personen können nur Graustufen wahrnehmen, manche haben eine Rot-Grün-Sehschwäche wieder andere eine Blau-Gelbs-Sehschwäche. Sollen die Farben der Vielkarten so gewählt werden, dass sie diese oder andere Formen von Farbblindheit berücksichtigen?
- Alle Informationen sollten weiterhin in allen vier Ecken sichtbar sein. So kann man direkt losspielen ohne die Karten erst umständlich sortieren zu müssen. Aber sollte die Gestaltung und Anordnung der Informationen in den Ecken so bleiben? Oder lässt sich diese noch weiter optimieren?

Neues Design: Werte

- Aktuell haben Bildkarten die Werte J, Q, K, A und X. In einer neuen Version könnten auch die Werte B, D, K, A, X oder ganz andere Werte verwendet werden. Ist das sinnvoll?
- Sollen die Würfelaugen Würfelaugen bleiben oder sollten die Punkte anders dargestellt werden?
- Das Everdeck hat noch weitere Informationen auf den Karten, siehe <https://boardgamegeek.com/boardgame/291951/the-everdeck>. Sollten auch bei den Vielkarten weitere Informationen auf den Karten auftauchen (Buchstaben, weitere Zahlen, Symbole, ..?) Wenn ja, wie und welche?
- Sollen die Kategorien (Naturwunder, Stadtleben, Monument, Person) so beibehalten werden? Oder gibt es nicht noch Kategorien, die sich deutlich stärker unterscheiden lassen wie Jahreszeiten (Frühling, Sommer, Herbst und Winter) oder die vier Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division) oder vier Regionen (Amerika, Europa, Asien, Afrika) oder vier Elemente (Feuer, Erde, Wasser Luft), vier Lebensräume (Wald, Wüste, Wasser, Grasland/Gebirge), vier Religionen (Christentum, Islam, Judentum, Buddhismus),

Neues Design: Bilder

- Sollten die Bilder leicht eingefärbt werden, um die Farbe deutlicher zu machen?
- Sollten die zwei Bilder auf den Karten einer Farbe nicht ein identisches Motiv zeigen, sondern nur ein ähnliches? Also zum Beispiel ein Reh, das sich aber von dem Reh auf der anderen Karte unterscheidet. Achtung: Dadurch könnte ein höherer Arbeitsaufwand entstehen.

- Sollten alle Bilder eine Farbe, wenn man die Karten entsprechend ihres Wertes, nebeneinanderlegt, ein fortlaufendes Panorama ergeben?
- Sollten die Karten überhaupt Bilder zeigen? Oder sollten in der Kartenmitte nicht vielleicht einfach auch nur abstrakt Farbe, Symbole oder andere Informationen wiederholt werden?
- Mehr Inspirationen zu Bildern, findet man unter anderem in der BGG-Liste „The Most Amazing Decks of Playing Cards You Have Ever Seen“, <https://boardgamegeek.com/geeklist/222528/the-most-amazing-decks-of-playing-cards-you-have-e>.

Neues Design: Sonstiges

- Lassen sich die Rückseiten der Karten so gestalten, dass sie einen weiteren Mehrwert bieten? Wenn ja, wie? Beachtet, dass die Rückseiten der Spielkarten auf jeden Fall weiterhin exakt identisch sein müssen, damit man nicht anhand der Rückseiten Rückschlüsse auf die Vorderseite ziehen kann.
- Es gibt bei vielen Druckereien die Möglichkeit, eher 126 statt 120 Karten drucken zu lassen. Was wird auf die 6 „freien“ Karten gedruckt? Siegpunkte-Leisten? Kurzanleitungen zu Spielen? Startspielmarken? Was ganz anderes?

Quellen und Lizenz

Die Systematik der Vielkarten. die dazugehörige Excel-Tabelle und das Indesign-Template stehen unter einer „CC0 1.0 Universell“-Lizenz (Public Domain). Das heißt, ihr dürft die Systematik, die Tabelle und das Indesign-Template kopieren, verändern und verbreiten, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen. Ich würde mich freuen, wenn ihr als Quelle kulturgutspiel.de/vielkarten angeben würdet. Das ist jedoch nicht zwingend notwendig. Mehr Informationen zur „CC0 1.0 Universell“-Lizenz findet ihr unter <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.de>

Mein Ziel ist es, die kompletten Vielkarten unter einer Public-Domain-Lizenz zu veröffentlichen. Das ist aktuell nicht möglich, da die verwendeten Bilder urheberrechtlich geschützt sind. Die Bilder auf den Vorder- und Rückseiten stehen deshalb **NICHT** unter der „CC0 1.0 Universell“-Lizenz (Public Domain).

Ihr könnt das PDF mit allen Vielkarten sowie diese Anleitung für den privaten Gebrauch kostenlos verwenden und euch die Vielkarten dafür selbst ausdrucken oder von einem Dritten (auch von Unternehmen) ausdrucken lassen. Andere Nutzungen der PDFs und der Anleitung sind nicht zulässig.

Sobald ich eine Person gefunden habe, die die Karten neu gestaltet (und alle Nutzungsrechte geklärt sind), stelle ich alle Dateien unter einer Public-Domain-Lizenz ins Netz.

- Die Systematik der Vielkarten basiert auf [The Everdeck](#) von Wilhelm Su.
- Die Bilder auf den Vorderseiten der Karten stammen aus dem „Travel Set“ von murisimi auf Etsy, siehe <https://www.etsy.com/de-en/listing/1604652765/mega-bundle-500-travel-art-prints>.
- Das Bild auf der Rückseite stammt aus dem „Junk Journal Kit Bundle Colorful Pages in Watercolor“ von ScraftKeyEdition auf Etsy, siehe https://www.etsy.com/de-en/listing/1702363662/junk-journal-kit-bundle-colorful-pages?ref=yr_purchases.
- Das Dreieck-Icon heißt „Triforce icon“ und stammt von Delapouite. Es wurde unter einer „CC BY 3.0“-Lizenz veröffentlicht, siehe <https://game-icons.net/1x1/delapouite/triforce.html>.
- Das Kreis-Icon heißt „Abstract 039 icon“ und stammt von Viscious Speed. Es wurde unter einer „CC0 PDD“-Lizenz veröffentlicht, siehe <https://game-icons.net/1x1/viscious-speed/abstract-039.html>.
- Das Tennisball-Icon heißt „Tennisball icon“ und stammt von Delapouite. Es wurde unter einer „CC BY 3.0“-Lizenz veröffentlicht, siehe <https://game-icons.net/1x1/delapouite/yin-yang.html>.
- Das Stern-Icon heißt „Azul flake icon“ und stammt von Delapouite. Es wurde unter einer „CC BY 3.0“-Lizenz veröffentlicht, siehe <https://game-icons.net/1x1/delapouite/azul-flake.html>.
- Die Würfelschrift heißt „Dicey“ und stammt von Jamie Place. Sie wurde unter einer „CC BY-SA 3.0“-Lizenz veröffentlicht, siehe <https://www.dafont.com/dicey.font>.