



Druckanleitung und Tipps

Deine 36 Lenormand-Karten zum Selberdrucken. Diese Anleitung führt dich einmal durch alles: Papier, Drucker, Laminieren, Schneiden.

Was du brauchst

- Fotokarton, 200 g, A4. Matt ist besser als hochglänzend, dazu unten mehr.
- Ein Lineal und einen Cutter. Eine Schere geht auch, wird nur ungleichmäßiger.
- Wenn du magst: ein Laminiergerät mit 80er Folie und einen Eckenrunder.

Für alle 36 Karten brauchst du 18 Blatt: neun für die Vorderseiten, neun für die Rückseiten. Jedes Blatt wird zweimal bedruckt.

Die Druckeinstellungen

Das ist die einzige Stelle, an der etwas schiefgehen kann. Im Druckfenster, das mit Strg und P aufgeht:

- Seiten: immer nur eine einzelne, nicht alle neun auf einmal.
- Größe: Tatsächliche Größe oder 100 Prozent. Auf keinen Fall "An Seitengröße anpassen", sonst werden die Karten kleiner.
- Ausrichtung: Hochformat. Farbe: farbig, nicht Graustufen.

Und dann im Druckertreiber selbst, hinter dem Knopf "Eigenschaften" oder "Weitere Einstellungen":

- Papiersorte: die, die du wirklich eingelegt hast. Bei mattem Karton "Mattes Papier, schwer", bei glänzendem "Premium Glossy".
- Qualität: Hoch oder Beste Qualität.
- Randlos: aus.

Die Papiersorte ist wichtiger als die Qualitätsstufe. Sie sagt dem Drucker, wie viel Tinte das Papier aufnimmt. Steht dort "Normalpapier", während schwerer Karton eingelegt ist, verläuft die Tinte und die Farben werden matschig.

Erst ein Blatt auf normalem Papier

Bevor du den guten Karton verbrauchst: Seite 1 auf gewöhnliches Papier drucken und mit dem Lineal nachmessen. Eine Karte muss von Bildkante zu Bildkante 88 Millimeter breit und 131 hoch sein.

Stimmt das nicht, steht die Größe im Druckfenster nicht auf 100 Prozent. Das ist mit Abstand der häufigste Fehler.

Drucken

Leg das Blatt sauber ein, bündig an der Papierführung, gerade hineingeschoben, die seitliche Führung angelegt. Läuft das Blatt schief ein, sitzt die ganze Seite schief, und beim zweiten Durchgang passt die Rückseite nicht mehr zur Vorderseite.

Drucke Seite 1 der Vorderseiten. Nimm das Blatt aus dem Ausgabefach und wende es an der langen Kante, so wie du eine Buchseite umblätterst, nicht wie einen Kalender. Leg es wieder ein, genauso sorgfältig wie beim ersten Mal, und drucke die Rückseiten-Datei darauf.

Diese eine Rückseiten-Seite gilt für alle neun Blätter, die Rückseite ist ja immer dieselbe.

Halte das erste fertige Blatt einmal gegen das Licht. Liegen Vorder- und Rückseite übereinander, kannst du die anderen acht in Ruhe durchziehen.

Laminieren, wenn du magst

Erst laminieren, dann schneiden. Andersherum bräuchte jede Karte einen Siegelrand aus Folie ringsum, und dann sieht sie aus wie ein Ausweis statt wie einer Spielkarte.

Der Schnittrand bleibt dabei offen, das ist richtig so. Der Kleber sitzt auf der ganzen Folienfläche und verbindet sich beim Erhitzen flächig mit dem Papier. Gekaufte Karten werden genauso gemacht.

- Folienstärke 80 Mikrometer, nicht 125. Mit dem Karton dazwischen ist die Karte sonst so steif, dass du sie nicht mehr vernünftig mischst.
- Matte Folie, wenn du die Wahl hast. Glänzend spiegelt beim Legen, und bei so dunklen Karten siehst du dann mehr Deckenlampe als Motiv.
- Die Tinte muss trocken sein. Frisch gedruckt in den heißen Laminator heißt verlaufene Farben. Lass die Blätter über Nacht liegen.
- Mach vorher ein Testblatt. Manche Papier-Tinten-Kombinationen werden nach dem Laminieren dunkler oder bekommen einen Schleier. Das siehst du erst hinterher.

Schneiden

Immer mit der Vorderseite nach oben. Auf der Rückseite siehst du nicht, wo eine Karte aufhört, sie ist dunkel auf dunklem Grund. Wer sie oben hat, schneidet blind.

Der eigentliche Trick: Versuche nicht, die Kartenkante zu treffen. Schneide bewusst etwa einen Millimeter ins Bild hinein.

Das klingt falsch, ist aber genau richtig. Wer die Kante treffen will, erwischt sie mal knapp daneben, und dann hat die Karte an einer Seite einen schmalen Streifen Hintergrund und an der anderen nicht. Das sieht man sofort.

Schneidest du dagegen überall einen Millimeter zu weit innen, ist jede Karte rundum gleich, und niemand vermisst den Millimeter.

Rund um jede Karte läuft der Hintergrund noch vier Millimeter weiter. Du hast also fünf Millimeter Spielraum, und ein weißer Rand kann gar nicht entstehen. Viel mehr als einen Millimeter solltest du allerdings nicht hineingehen, sonst verschwindet der kleine Hinweis am unteren Kartenrand.

Zwischen zwei Karten liegen acht Millimeter Hintergrund. Zweimal schneiden, den Streifen dazwischen wegwerfen.

Zum Schluss lohnt ein Eckenrunder. Karten mit runden Ecken fühlen sich sofort nach echtem Deck an, und die Folie schält sich an spitzen Ecken mit der Zeit ab, weil sie beim Mischen hängen bleiben. Drei Millimeter Radius sind richtig.

Wenn etwas nicht stimmt

- Weiße Ränder rings ums Blatt: normal. Der Drucker kann die äußersten drei Millimeter nicht bedrucken, dort steht keine Karte.
- Karten zu klein: Im Druckfenster ist "An Seitengröße anpassen" angehakt.
- Farben matschig oder feucht: falsche Papiersorte im Treiber.
- Rückseite sitzt verschoben: an der langen Kante wenden, nicht an der kurzen. Oder das Blatt lief schief ein.
- Streifen im Druckbild: Düsentest machen, gegebenenfalls den Druckkopf reinigen.

Und dann

Nimm dir Zeit mit den Karten. Leg sie erst mal aus, schau sie dir an, lass sie ein paar Tage bei dir liegen. Ein Deck, das man selbst gemacht hat, fühlt sich anders an als eines aus der Packung.

Was jede einzelne Karte bedeutet, findest du auf deinherzblick.de unter "Die 36 Karten". Und wenn du magst, dass ich sie einmal für dich lege, weißt du ja, wo ich bin.

Tanja

Diese Vorlage ist für dich privat, zum Selberdrucken und Verschenken an Menschen, die du magst. Bitte verkaufe sie nicht weiter und nutze sie nicht gewerblich.