

Engel & Dämonen

Ein Spiel um Seelen von Sascha Pogacar

Version: 1.0 | 02.08.2023

Das Spiel um die Seelen

Seit es Leben gibt, kämpfen die Mächte des Himmels und der Hölle um die Seelen. Dies ist ihr Spiel.

Du brauchst:

- 2-6 Spielende
- Ein Pokerspiel mit 54 Karten (Die Karten 2-10 + Ass mit dem Wert 11, 3 Bildkarten (die Seelen) je Farbe und 2 Jokers)
- mindestens vier rote und vier schwarze 10-seitige Würfel (andere Farben gehen auch)
- Optional: Glassteine oder Cent-Stücke für Glückspunkte



Wenn alles beisammen ist, geht es los!

Viel Spaß!

Der Anfang des Spiels

Zunächst werden die Spielenden in zwei Gruppen aufgeteilt (z.B. durch das Ziehen von Spielkarten). Die eine Gruppe (schwarz) sind die Dämonen, die andere (rot) sind die Engel. Am besten setzen sich die beiden Gruppen auf jeweils eine Seite eines Tisches. Auf eine Seite kommt der gemischte Kartenstapel, so dass alle gut drankommen.

Zunächst bekommen alle Spielenden 3 Karten auf die Hand, die Dämonen einen schwarzen Würfel und die Engel einen roten. Zunächst wird ausgewürfelt, welche Gruppe beginnt. Dann kommen beide Gruppen immer abwechselnd und die jeweiligen Spielenden der Reihe nach dran.

Ist eine Person am Zug, macht er oder sie folgendes:

- eine Karte vom Kartenstapel ziehen,
- entweder einen Angriff auf eine Seele machen (wenn Seelen da sind) oder
- eine Karte auf den Ablagestapel auf der anderen Seite legen.

Zu Beginn liegen noch keine Seelenkarten in der Mitte, dann ziehen die Spielenden abwechselnd vom Kartenstapel, nehmen Karten auf die Hand und werfen sie wieder ab. Dabei gilt, dass Engel nur rote und Dämonen nur schwarze Karten verwenden können, die ihnen Boni bei dem Kampf um die Seelen geben. Die Bildkarten sind die Seelen (unabhängig von ihrer Farbe) und es können maximal drei Seelen in der Mitte liegen. Wird eine Bildkarte gezogen, legt die spielende Person die Karte in die Mitte des Tisches. Damit

wird die Seele geboren und die Person, die die Karte abgelegt hat beschreibt, was für ein Wesen da wo und in welchen Umständen geboren wird und welchen Namen es hat. Dann würfeln beide Seiten ihren Würfel. Die höhere Zahl gewinnt, legt einen Würfel ihrer Farbe mit der eigenen Zahl minus der Zahl der anderen Seite auf die Karte. Die gewinnende Seite beschreibt dann anhand der Sünden (Dämonen) und der Tugenden (Engel), wann und wie die Seele auf die jeweils eigene Seite gekommen ist.

Ein Beispiel: Jan spielt auf der Seite der Engel, zieht die Herz-Dame, legt sie in die Mitte und sagt: „Dies ist Laura, sie ist ein Menschenmädchen und wurde in den Favelas von Rio de Janeiro geboren.“ Dann würfelt er seinen roten Würfel (3), Linda würfelt für die Seite der Dämonen (6), legt einen schwarzen Würfel auf die Herz-Dame Karte von Laura und sagt: „Superbia (Hochmut/Stolz) – Laura hat als Kind, schöne Haare und eine schöne Gestalt, was sie Hochmützig und Stolz werden lässt.“

Damit ist die Seele im Spiel, Jans Zug ist zu Ende und um die Seele Lauras kann in der nächsten Runde gekämpft werden.

Es können bis zu drei Seelen in der Mitte liegen, um die gekämpft werden kann. Zieht man eine Bildkarte, solange drei Karten in der Mitte liegen, muss man diese sofort wieder ablegen und der eigene Zug ist zu Ende. Sind alle Karten des Kartenstapels verbraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt und wird der neue Kartenstapel.

Das Ringen um die Seelen

Ist eine spielende Person dran und hat eine Karte gezogen, kann sie um eine Seele ringen. Um das zu tun, legt sie eine Karte von der Hand vor die Karte der Seele, um die sie kämpfen will und beschreibt, welche Tugend oder Sünde sie einsetzt. Der Wert der Karte (2-10, Ass zählt 11), dient als Bonus für den Wurf.

Bei einem Joker wird einfach die Würfelfarbe der Seele gewechselt (z.B. schwarz 3 wird zu rot 3) ohne zu würfeln.

Dann legt die spielende Person auf der anderen Seite eine Karte dagegen und beschreibt mit welcher Sünde oder Tugend sie die Seele auf ihre Seite ziehen will, dann wird gewürfelt.

Die Seite, die mit dem Bonus den höchsten Wert hat, gewinnt und der Würfel der Seele verändert sich entsprechend des Wertes des höheren Würfels minus des niedrigeren Würfels, unabhängig, welche Farbe die jeweiligen Würfel haben. Wäre das Würfelergebnis mit den Boni 0, wird noch einmal gewürfelt.

Ein Beispiel: Jan will um die Seele Lauras kämpfen, er legt eine Herz 8 vor die Herz-Dame-Karte von Laura und sagt: „Prudentia (Klugheit) – Laura ist ein kluges Mädchen und sie merkt, wie sich Menschen von ihr abwenden und ihr Stolz ihr schadet.“ Marc, auf der Seite der Dämonen, legt eine Kreuz 5 dagegen und sagt: „Ira (Zorn) – Es macht Laura zornig, dass die Menschen ihre Schönheit nicht sehen wollen.“ dann würfeln beide ihre Würfel. Jan würfelt eine 5 und Marc eine 7, mit den Boni ergibt das für Jan $8+5 = 13$ und für Marc $5+7 = 12$, damit hat Jan gewonnen und Lauras Würfel wird von schwarz 3 um zwei Punkte ($5-7=2$) in die rote Richtung also auf schwarz 1 gestellt.

Hätte das Ergebnis den Würfel der Seele auf 0 gebracht, wäre der Würfel weggenommen worden und hätte das Ergebnis den Würfel noch weiter auf die rote Seite gebracht, hätte Laura jetzt einen roten Würfel mit der entsprechenden Zahl.

Zeigen allerdings beide Würfel die selbe Zahl, stirbt das Wesen, und die Seele geht auf die Seite, deren Farbe ihr Würfel vor dem Wurf hatte.

Hätten in unserem Beispiel Marc und Jan jeweils eine 3 gewürfelt, hätten die Dämonen Lauras Seele (und die Herz-Dame-Karte) bekommen und Marc hätte erzählen können, wie Laura ums Leben kam.

Nach dem Wurf kommen die ausgespielten Karten auf den Ablagestapel.

Das Ende des Spiels

Sind alle 12 Seelen in dem Spiel gestorben, ist das Spiel zu Ende und die Seelen auf der jeweiligen Seite werden gezählt. Die Gruppe mit den meisten Seelen hat gewonnen. Wenn das Spiel so zu lange dauert, kann man beliebig viele Bildkarten aus dem Kartenstapel entfernen und zur Seite legen, um die Spieldauer zu verkürzen.

Option: Glückspunkte

Wenn man das Spiel mit zusätzlichen Glückspunkten spielen will, bekommt jede Gruppe mit dem Auftauchen einer neuen Seele einen neuen Glückspunkt. Mit diesen Glückspunkten kann die Gruppe dann entweder einen Wurf wiederholen lassen oder einen Bonus von 6 auf ein Ergebnis geben, dann ist der Glückspunkt allerdings verbraucht.

Die Kardinaltugenden

- Prudentia (Klugheit)
- Temperantia (Mäßigung)
- Justitia (Gerechtigkeit)
- Fortitudo (Tapferkeit)
- Fides (Glaube)
- Spes (Hoffnung)
- Caritas (Liebe/Nächstenliebe)

Die Todsünden

- Superbia (Hochmut/Stolz)
- Avaritia (Habgier/Gier)
- Invidia (Neid)
- Ira (Zorn/Wut)
- Luxuria (Wollust/Unzucht)
- Gula (Völlerei/Unmäßigkeit)
- Acedia (Trägheit/Faulheit)

Quellen und Lizenzhinweise

Einige Icons sind von Game-Icons. [<https://www.game-icons.net>]

Dieses Spiel ist unter der Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY-4.0) veröffentlicht. [<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>]

Dieses Spiel kommt von Sascha Pogacar [<https://www.narramur.de>]

Feedback gerne an: sascha@narramur.de



Die Kardinaltugenden

Prudentia (Klugheit)

Temperantia (Mäßigung)

Justitia (Gerechtigkeit)

Fortitudo (Tapferkeit)

Fides (Glaube)

Spes (Hoffnung)

Caritas (Liebe/Nächstenliebe)

Die Todsünden

Superbia (Hochmut/Stolz)

Avaritia (Habgier/Gier)

Invidia (Neid)

Ira (Zorn/Wut)

Luxuria (Wollust/Unzucht)

Gula (Völlerei/Unmäßigkeit)

Acedia (Trägheit/Faulheit)