

Offenbarung 12, Verse 7-9:

Da entbrannte im Himmel ein Kampf; Michael und seine Engel erhoben sich, um mit dem Drachen zu kämpfen. Der Drache und seine Engel kämpften, aber sie konnten sich nicht halten, und sie verloren ihren Platz im Himmel. Er wurde gestürzt, der grosse Drache, die alte Schlange, die Teufel oder Satan heisst und die ganze Welt verführt; der Drache wurde auf die Erde gestürzt, und mit ihm wurden seine Engel hinabgeworfen.

Und wer jetzt denkt, dass damit Ruhe wäre, der täuscht sich ganz gewaltig, denn Luzifer mit seinen Teufeln kämpft weiterhin gegen den Erzengel und seine Heerschaaren. Wer wird sich als besserer Feldherr erweisen?

Himmel und Hölle

Ein Brettspiel für zwei Personen von Marco Aschwanden

• Grafische Gestaltung und Layout: SeBiG •



Spielmaterial

Die folgenden Materialien liefert unser Download:

- zwei Spielbrett-Teile (ergeben zusammengesetzt die Spielfläche) •
- zwei Aktionspunkte-Anzeiger (einmal Himmel, einmal Hölle) •
- zwei Spielübersichten (Grundregeln und Konfliktregeln) •
- 26 Karten in zwei Farben, jeweils mit den Werten 0 bis 12 •



...des Weiteren werden benötigt:

- Zehn sechseckige Würfel in zwei Farben (jeweils fünf für Himmel und Hölle) •
- Zwei Marker für die Aktionspunkte-Anzeiger •

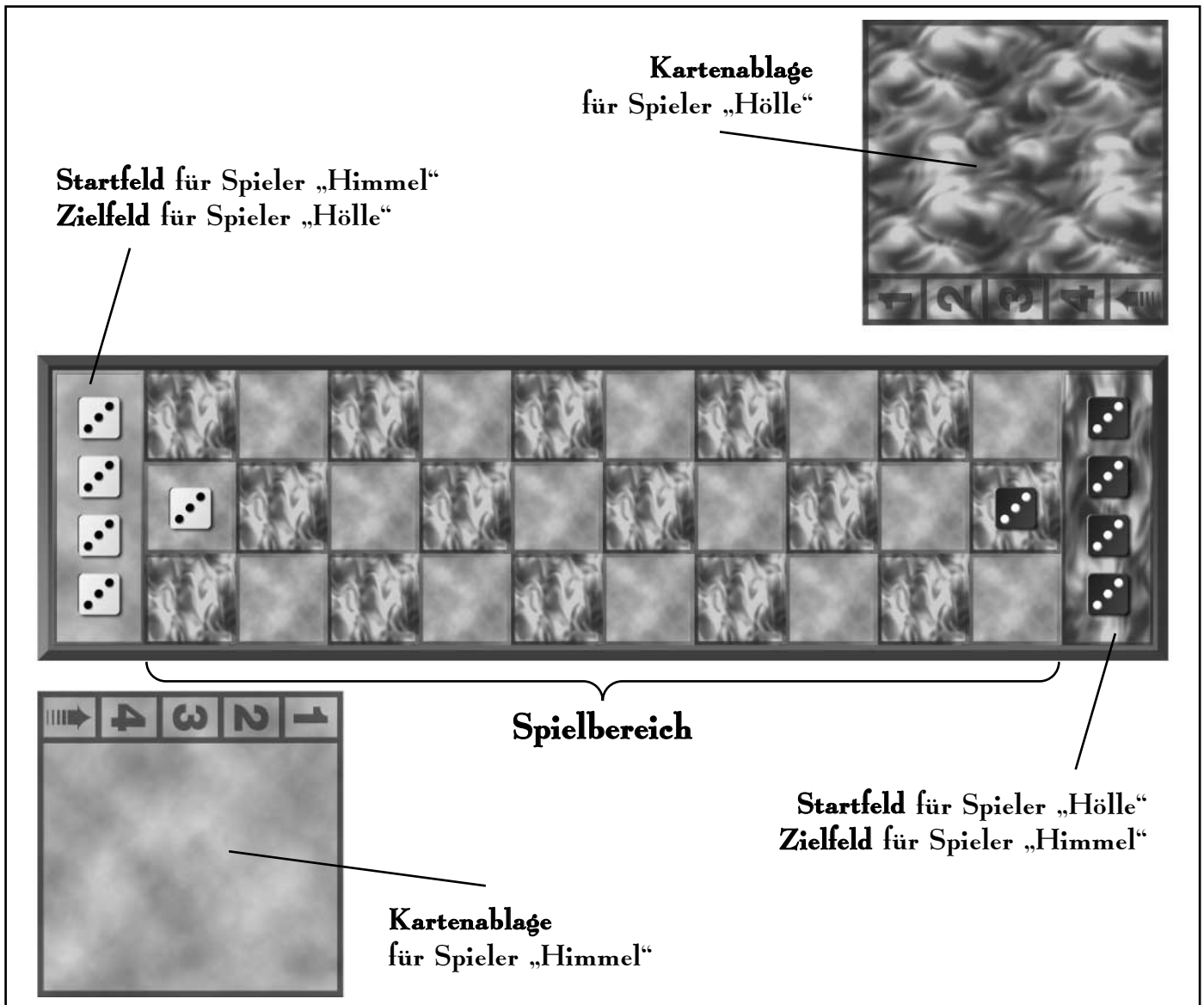
Spielziel

Die beiden Feldherren versuchen, drei möglichst starke Kämpfer (Würfel mit möglichst hoher Augenzahl) in das gegnerische Reich (das Zielfeld) zu führen. Es gewinnt derjenige, der die wertvolleren Würfel beim Gegner platzieren konnte.

Spielvorbereitung

- Setzen Sie die **Spielfläche** aus den beiden Spielbrett-Teilen zusammen. Daneben legen Sie die **Aktionspunkte-Anzeiger**.
- Jeder Spieler erhält **fünf Würfel** einer Farbe. **Alle Würfel werden auf die 3 gedreht**. Vier Würfel werden ins **Startfeld** des jeweiligen Spielers gelegt. Der fünfte Würfel wird in das erste, mittlere Feld im **Spielbereich** gelegt, das gleich auf das Startfeld folgt.
- Jeder Spieler erhält außerdem einen Satz gleichfarbiger **Karten** mit den Werten von 0 bis 12.
- **Der Höllenspieler beginnt das Spiel.**

So sollte die Startaufstellung jetzt aussehen:



Laut oben ersichtlichem Aufbau ist für den **Höllenspieler**...

- das **Startfeld** das erste grosse Feld mit Feuer-Hintergrund, in dem zu Beginn 4 Würfel platziert werden
 - der **Spielbereich** der karierte Bereich mit 10x3 Feldern in der Mitte des Spielbretts.
 - das **Zielfeld** das grosse Feld mit Himmel-Hintergrund am anderen Ende des Spielfeldes

Diese drei Begriffe müssen **gut auseinandergehalten** werden für die nachfolgenden Erklärungen.

Für den **Himmel-Spieler** ist der Spielbereich gleich wie für den Höllenspieler, die anderen beiden Felder aber natürlich genau umgekehrt.



Spielablauf

Ziel eines jeden Spielers ist es, drei seiner Würfel möglichst punkteträchtig ins **Zielfeld** zu führen.



Nehmen Sie jetzt am besten die beiden **Spielübersichten** zur Hand. Anhand dieser Übersichten werden auf den folgenden Seiten die detaillierten Regeln erläutert. Mit Hilfe der beiden Spielübersichten kann das Spiel anschließend einem Mitspieler in vier bis fünf Minuten erklärt werden.

Spielübersicht I. – Die Phasen eines Zuges

Die Spieler spielen abwechselnd einen Zug. Ein Zug besteht aus 3 Phasen.

Ein Spieler ist immer der sogenannte Hauptspieler, der andere der passive Spieler. Der Hauptspieler führt alle drei Phasen eines Zugs aus. Danach wird sein Gegner zum Hauptspieler. Im Falle eines **Konflikts** (siehe unten) wird der passive Spieler ebenfalls aktiv ins Spiel eingreifen.

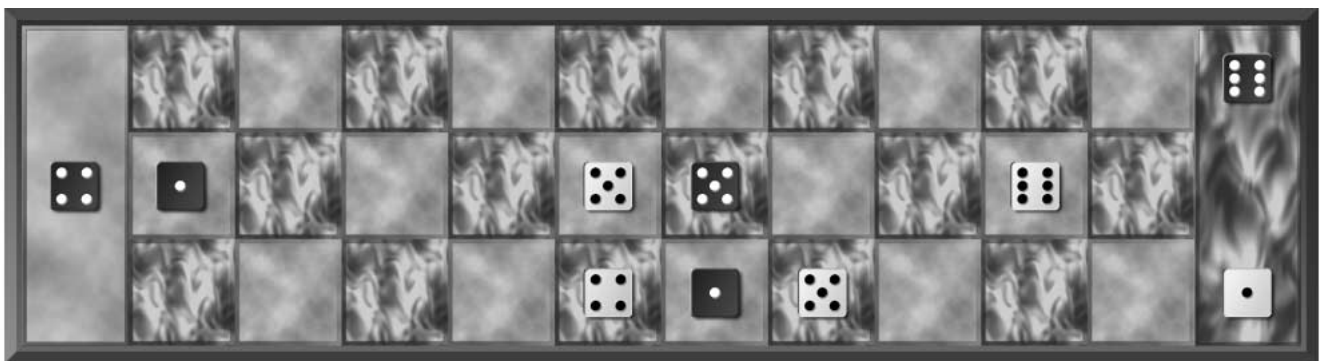
Phase 1: Aktionspunkte berechnen

Aktionspunkte = Anzahl eigener Würfel im Spielbereich.

Beginnt ein Spieler seinen Zug, so bestimmt er die Anzahl **Aktionspunkte**, die ihm zur Verfügung stehen. Es stehen ihm so viele Punkte zur Verfügung, wie er Würfel im Spielbereich stehen hat. Den aktuellen Bestand an Aktionspunkten kann der Hauptspieler auf den **Aktionspunkte-Anzeigern** festhalten.

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine **Aktionspunkte** zur Verfügung, dann endet das Spiel wegen Zugunfähigkeit ➡ **Spielende** (weiter unten).

Beispiel



Wäre der Himmel gerade Hauptspieler, dann würden ihm **vier Aktionspunkte** zur Verfügung stehen.

Wäre jedoch die Hölle am Zug, würden ihr nur **drei Aktionspunkte** zur Verfügung stehen.

Phase 2: Ziehen und Konflikte austragen

- Für jeweils einen Aktionspunkt kann man einen eigenen Würfel...

... vom **Startfeld** in den **Spielbereich** bringen (auf die 3 drehen)

... vom **Spielbereich** auf das **Ziel- bzw. Startfeld** bringen

... im Spielbereich **um 1 hoch drehen**

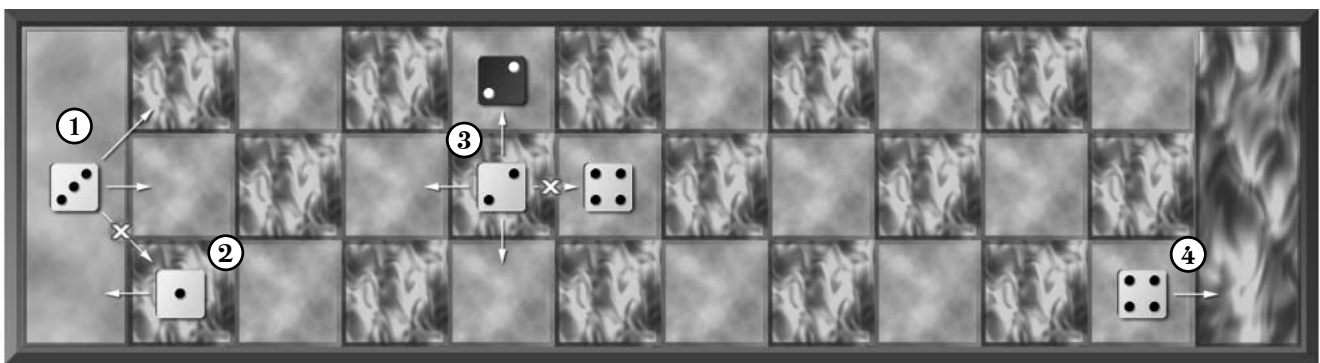
... im Spielbereich **um 1 Feld bewegen**

- Eigene Würfel im Spielbereich nach unten drehen =
je **Drehung** darf sich der Würfel **1 Feld bewegen**.

Sind am Ende einer Würfelbewegung zwei verschiedenfarbige Würfel auf dem gleichen Feld, kommt es sogleich zum **Konflikt** ➡ **Spielübersicht II – Konflikte austragen**.

Der Spieler am Zug kann nun seine **Aktionspunkte** benutzen, um seine Würfel zu bewegen (➡ **1. Bewegung**) oder um ihren Wert zu steigern (➡ **2. Würfelwert ändern**).

1. Bewegung:



Nur mit Hilfe von Aktionspunkten können Würfel den Spielbereich betreten oder verlassen!

1. Würfel in den Spielbereich bringen

Unter Aufwendung eines **Aktionspunktes** kann ein Würfel vom Startfeld auf eines der drei angrenzenden **Spielbereichsfelder** gebracht werden – dieses Feld darf nicht von einem Würfel der gleichen Farbe besetzt sein. In den **Spielbereich** überführte Würfel starten mit dem Wert 3.

2. Würfel auf das Startfeld bringen

Ein Würfel kann jederzeit – unter Aufwendung eines **Aktionspunktes** – in das **Startfeld** zurückgeführt werden, wenn er auf einem der drei angrenzenden **Spielbereichsfelder** steht. Der Würfel wird auf die 3 gedreht.

3. Würfel im Spielbereich bewegen

Ein Würfel, der sich im Spielbereich befindet, kann unter Aufwendung von **Aktionspunkten** und/oder **Herunterdrehen** des entsprechenden Würfels bewegt werden. Ein Würfel darf sich nur horizontal und vertikal bewegen. Felder, die von einem gleichfarbenen Würfel besetzt sind, dürfen weder betreten noch übersprungen werden.

4. Würfel auf das Zielfeld bringen

Steht ein Würfel auf einem der 3 angrenzenden **Spielbereichsfelder** zum **Zielfeld**, kann der Würfel unter Aufwendung eines **Aktionspunktes** in das **Zielfeld** überführt werden. Ein Würfel im **Zielfeld** ist **tabu**, das heisst, er darf im weiteren Verlauf des Spiels weder bewegt noch im Wert verändert werden. Auch kann er nicht in einen Konflikt verwickelt werden.

Betritt ein Würfel ein Feld mit einem andersfarbigen Würfel, kommt es sogleich zum Konflikt ➡ **Konflikt**


2. Würfelwert ändern:

Würfel können pro aufgewendetem **Aktionspunkt** um 1 im Wert gesteigert werden. Würfel können hingegen beliebig im Wert gesenkt werden. Wenn man möchte, kann (!) man für jedes **Herunterdrehen** des Würfels diesen um ein Feld bewegen. Ein Würfel kann nicht unter den Wert 1 gesenkt werden.

Aktionspunkte-Anzeiger:

Der Hauptspieler sollte zu Beginn seines Zuges auf dem Aktionspunkte-Anzeiger die Zahl markieren, die den ihm zur Verfügung stehenden Aktionspunkten entspricht; für jeden eingesetzten Punkt setzt er den Marker um eine Zahl tiefer, so daß beide Seiten immer sehen können, wieviele Aktionspunkte dem Spieler noch zur Verfügung stehen.

Konflikt

Sind am Ende einer Würfelbewegung zwei verschiedenfarbige Würfel auf dem gleichen Feld, kommt es sogleich zum Konflikt  **Spielübersicht II – Konflikte austragen**.

Spielübersicht II. – Konflikte austragen

Kommen im Verlaufe eines Zuges zwei verschiedenfarbige Würfel auf ein gleiches Feld im Spielbereich, dann kommt es zum Konflikt, der sogleich ausgetragen wird.

Landen im Verlaufe eines Zugs zwei verschiedenfarbige Würfel auf dem gleichen Feld, kommt es sogleich zum Konflikt. Während ein Konflikt her besteht, darf der Hauptspieler zu keinem Zeitpunkt auf seine Aktionspunkte Rückgriff nehmen, noch darf er Würfel herunterdrehen.



**Angreifer ist immer der Spieler,
der den Konflikt hätte vermeiden können.**



A. Beide Spieler legen verdeckt eine Karte

Der Angreifer wird in jeder Konfliktrunde neu bestimmt. **Angreifer** ist immer der Spieler, der den Konflikt hätte vermeiden können. Normalerweise bedeutet dies, daß er einen Würfel auf ein Konfliktfeld bewegt hat, aber es kann auch sein, daß er einen Würfel nicht aus einer Konfliktsituation herausbewegt hat, als er die Gelegenheit dazu hatte. Der andere Spieler wird als **Verteidiger** bezeichnet.

Beide Spieler wählen aus ihren (noch verbleibenden) Karten eine geeignete Karte aus und legen diese verdeckt neben das Spielfeld. Die Wahl der Karte ist insofern eingeschränkt, als dass nicht alle Karten auf alle Würfel gespielt werden dürfen – auf welche Würfel eine Karte gespielt werden darf, ist auf den Karten angegeben.

Beispiel:

Der Höllen-Spieler hat einen 5er-Würfel im Konflikt her. Er darf darum nur eine Karte mit einem Wert zwischen 0 und 8 spielen.

B. Karten aufdecken und Konfliktwert berechnen

Jeder Spieler addiert den Wert seines Konfliktwürfels zum Wert seiner Karte.

Beide Kontrahenten decken gleichzeitig ihre Karten auf. Der **Konfliktwert** wird berechnet, indem man seinen Würfelwert zum Wert seiner Karte addiert - der maximal zu erreichende Konfliktwert ist 13. Hat einer der Spieler eine **unerlaubte** Karte gespielt, zählt der Kartenwert bei der Bestimmung des Konfliktwerts nicht mit. Diese irreguläre Karte wird am Ende des Konflikts ebenfalls aus dem Spiel genommen.

Beispiel:

Der Höllen-Spieler hat einen 5er-Würfel im Konflikttherd, der Himmel-Spieler ist mit einem 4er-Würfel am Konflikt beteiligt.

- Hölle legt eine 2er-Karte und Himmel eine 4er-Karte.
- Konfliktwert der Hölle: 5er-Würfel + 2er-Karte = 7
- Konfliktwert des Himmels: 4er-Würfel + 4er-Karte = 8



C. Sieger bestimmen



Es gewinnt, ...
 ...wer den höheren Konfliktwert hat,
 ...oder bei gleichem Konfliktwert, wer die höhere Karte gespielt hat,
 ...oder bei gleicher Karte und gleichem Würfelwert der Verteidiger.

Die beiden Spieler vergleichen nun ihre Konfliktwerte miteinander: **Es gewinnt grundsätzlich der Spieler mit dem höheren Konfliktwert.** Ist der Konfliktwert beider Parteien gleich gross, gewinnt der Spieler, der die höhere Karte gelegt hat. Haben beide Spieler den gleich hohen Würfel und die gleichwertige Karte gelegt, dann gewinnt der Verteidiger (der Angreifer ist also ein wenig im Nachteil!).

Beispiel:

Hölle hat einen 5er-Würfel, Himmel einen 1er-Würfel im Konflikttherd.

Hölle legt eine 8er-Karte und Himmel eine 12er-Karte,

- Konfliktwert Hölle: 5er-Würfel + 8er-Karte = 13
 - Konfliktwert Himmel: 1er-Würfel + 12er-Karte = 13
- = **Die Konfliktwerte sind gleich.**

Aber: Himmel hat die höhere Karte gespielt und gewinnt darum diesen Konflikt.

D. Konsequenzen für Sieger & Verlierer

Der Verlierer vermindert den Wert seines Würfels um 1 (möglicherweise ins Startfeld zurück).

Der Sieger dreht seinen Würfel um 1 hoch (möglicherweise Übertrag auf anderen Würfel).

Der Sieger erhält 1 Aktionspunkt, den er für einen beliebigen (auch gegnerischen) Stein sogleich einsetzen darf (ansonsten verfällt der Aktionspunkt).

Achtung - Hierbei gilt: Es dürfen NIE zwei gleichzeitig bestehende Konflikttherde entstehen.

Sieger und Verlierer sind nun bestimmt. Der Verlierer muss seinen Würfel um 1 im Wert vermindern. War der Wert des Würfels schon auf 1, dann wird der Würfel statt dessen **in das Startfeld** des Verlierers zurückgestellt!

Der Sieger seinerseits muss seinen Würfel um 1 hochdrehen. War der Wert des Würfels schon 6, dann muss er statt dessen **einen anderen seiner Würfel** im Spielbereich um 1 hochdrehen. Befindet sich kein weiterer Würfel im Spielbereich, verfällt dieser Wertzuwachs!

Der Sieger erhält **einen zusätzlichen Aktionspunkt**, den er aber **sofort benutzen** muss – benutzt er diesen Aktionspunkt nicht, so verfällt er. Mit diesem Aktionspunkt kann der Sieger alle legalen Aktionen aus der Sicht von Himmel oder Hölle machen - er kann also einen Himmel- oder Höllen-Würfel vom Startfeld in den Spielbereich bringen oder einen beliebigen Würfel ins Ziel- oder Startfeld bugsieren (falls dieser neben dem entsprechenden Feld steht!) oder auch einen beliebigen Würfel im Spielbereich um 1 hoch drehen bzw. um ein Feld bewegen. Entscheidet er sich dabei für die letzte Möglichkeit, so ist seine Bewegungsfreiheit den üblichen Bewegungsregeln unterworfen; ausserdem darf durch eine Bewegung **kein zweiter Konflikttherd** entstehen.

E. Karten entfernen

Nuller-Karten kommen auf die Hand zurück, alle anderen kommen aus dem Spiel.

Zum Schluss werden alle ausgespielten Karten verdeckt auf die Kartenablage (das unbeschriftete Feld auf dem Aktionspunkte-Anzeiger) gelegt, ausser der Karte mit dem Wert 0, die wieder auf die Hand des entsprechenden Spielers kommt.

Besteht der Konflikt fort, dann weiter bei

☛ **A. – Beide Spieler legen verdeckt eine Karte...**

Wenn es weiterhin einen Konfliktherd im Spielbereich gibt, kommt es zum nächsten Konflikt. In allen anderen Fällen führt der Hauptspieler seinen Zug fort ☛ **Spielübersicht I: Die Phasen eines Zugs** ☛ **2. Phase: Ziehen und Konflikte** austragen.

Phase 3: Zug für beendet erklären

Wenn der Hauptspieler entweder alle Aktionspunkte verbraucht hat oder keine mehr einsetzen will und auch keinen Würfel mehr herunterdrehen möchte, so erklärt er seinen Zug für beendet.

Spielende



Zieht ein Spieler den dritten Würfel ins Zielfeld oder hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges (☛ **Phase 1: Aktionspunkte bestimmen**) keine Würfel im Spielbereich (**Zugunfähigkeit**), endet das Spiel sofort.



Im Falle einer **Zugunfähigkeit** darf der andere Spieler sein Zielfeld noch auf drei Würfel ergänzen (zusätzliche Würfel auf die 6 drehen!).

Es gibt zwei **mögliche** (1, 2) und ein **theoretisches** Spielende (3).

- ① Der dritte Würfel eines Spielers landet im Zielfeld. Das Spiel endet augenblicklich und es kommt zur ☛ **Wertung**.
- ② Der letzte Würfel eines Spielers verlässt den Spielbereich, ohne dass ein Spieler dabei drei Würfel ins Zielfeld bringt. Dies hätte zur Konsequenz, dass ein Spieler, wenn er seinen Zug beginnt, 0 Aktionspunkte zur Verfügung hätte. Ohne Aktionspunkte können aber keine neuen Steine in den Spielbereich gebracht werden – der Spieler ist zugunfähig. Falls der zugfähige Spieler noch nicht drei Würfel im Zielfeld hat, darf er sein Zielfeld mit entsprechend vielen 6er-Würfeln auffüllen. Dann kommt es zur ☛ **Wertung**.
- ③ Es sind keine Würfel mehr im Spielbereich vorhanden. Das Spiel endet und es kommt zur ☛ **Wertung**.

Wertung

Sieger bestimmen: Jeder Spieler erhält so viele Punkte, wie die Summe seiner Würfelaugen im Zielfeld beträgt.

Jetzt zählt jeder Spieler die Augen seiner Würfel im Zielfeld zusammen. Wer die höhere Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel und hat einen Sieg im immerwährenden Kampf seiner Seite gegen den ewigen Gegner errungen. Bei Punkte-Gleichstand ergibt sich ein Patt – ein weiteres Spiel muss die Entscheidung bringen. Am besten spielt man über eine gerade Anzahl von Runden und addiert die erreichten Resultate.

Im Anfang war der Zufall!

Und der Zufall war im Würfel. So schuf ich die Idee und trennte den Zufall vom Würfel. Noch war alles wüst und öde und das Spiel lag in Dunkelheit.

Die Idee aber schwebte über dem Ganzen. ...und aus dieser Idee ist über die letzten 10 Jahre Himmel und Hölle geboren worden!

Zuerst waren es Würfel auf einem Schachbrett, die gegeneinander antraten, dann verkleinerte sich das Spielbrett Schritt um Schritt auf eine Grösse, die fast zwingend die Würfel in den Konflikt führte. Erst musste man alle feindlichen Würfel vom Brett schlagen, dann galt es, diese zu blockieren und schliesslich musste man sie im gegnerischen Reich versenken. Unzählige Schlagmechanismen wurden durchexerziert, bis schliesslich die Karten eingeführt wurden und diese dem Spiel die lang gesuchte wohltarierte Unberechenbarkeit brachten.

Im letzten Jahr des verflossenen Jahrhunderts ging meine Frau schwanger mit einem Mädchen. Die Namensfindung war - wie üblich - keine einfache. Sie wollte partout eine „Fiona“, während mir von einer „Maere“ (sprich: „Meif“) träumte. Der gordische Knoten war nicht auflösbar.

Und ich spürte wohl, dass meine „Maere“ nicht den Hauch einer Chance hatte. In meiner Verzweiflung schlug ich meiner Frau vor, den Würfel entscheiden zu lassen. Bei einer 1 oder 2 würde es eine „Maere“ geben, bei allen anderen Werten eine „Fiona“. Da kehrte sie für ein paar Stunden in sich und willigte schliesslich ein. Sie würfelte. Es wäre mir egal gewesen, wenn sie eine 4, eine 5 oder 6 gewürfelt hätte, aber nicht eine 3. Just jene Zahl auf die ich aus überzeugungstechnischen Gründen verzichtet hatte. Seither weiss ich: Würfel sind keine Zufallsgeneratoren, sondern Teilnehmer einer weltweiten Verschwörung, die an jedem grausame Rache üben, der sie entlarvt.

Marco Aschwanden

(der dieses Spiel seiner Tochter Fiona Maere widmet)

Eglisau, 30. August 2001