



JÜNGER



JÜNGER



JÜNGER



JÜNGER



JÜNGER



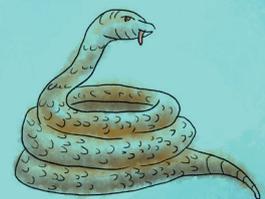
JÜNGER



JÜNGER



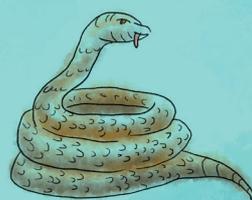
JÜNGER



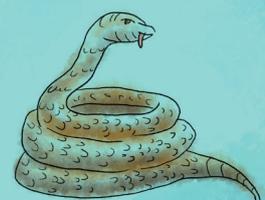
SCHLANGE



JÜNGER



SCHLANGE



SCHLANGE



JÜNGER



JÜNGER



JÜNGER



JÜNGER



JÜNGER



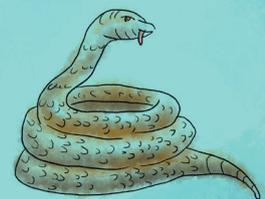
JÜNGER



JÜNGER



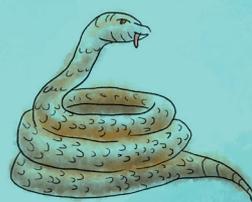
JÜNGER



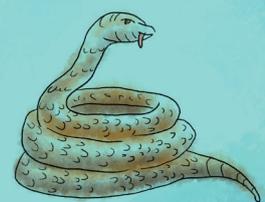
SCHLANGE



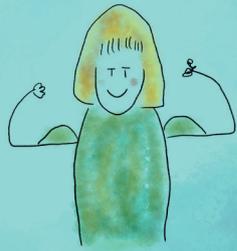
JÜNGER



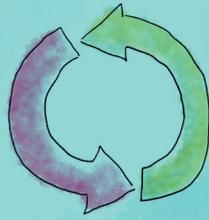
SCHLANGE



SCHLANGE



DIE MUTIGE RAHAB



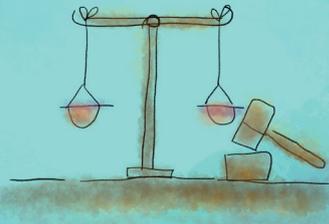
SAULUS PAULUS



TU NICHT GUT JUDAS



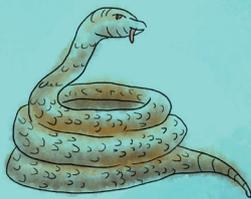
PROPHETIN



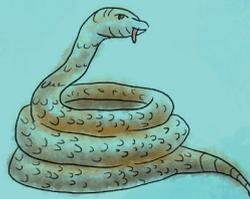
RICHTER PONTIUS PILATUS



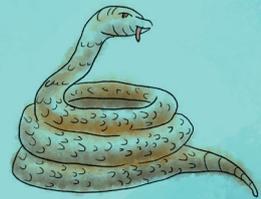
NOAH



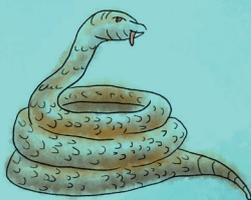
SCHLANGE



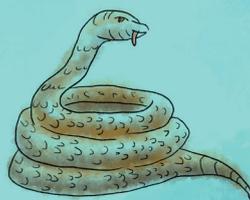
SCHLANGE



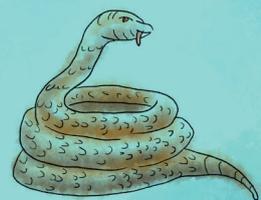
SCHLANGE



SCHLANGE



SCHLANGE



SCHLANGE

SCHLANGE - DAS SPIEL

SPIELANLEITUNG

HINTERGRUND:

Vor den verschlossenen Pforten des ewigen Paradieses lebt im Dorf „Katholis“ die Glaubensgemeinschaft „Domini sancti“. Jedoch hängt seit geraumer Zeit der Hausfrieden der Gemeinschaft schief. Denn jede Nacht bekommt ein Mitglied einen giftigen Apfel von den Schlangen untergejubelt. Das Können der Jünger wird auf die Probe gestellt, denn sie müssen herausfinden, wer die Schlangen unter ihnen sind, bevor es zu spät ist.

SPIELZIEL:

- Für die Jünger: Alle Schlangen zu beseitigen
- Für die Schlangen: Alle Jünger zu beseitigen

CHARAKTERE:

SCHLANGEN

Die Schlangen sind die jüngsten Probleme der Gruppe.

Jede Nacht schaffen sie es, einem Mitglied der Gruppe ihren giftigen Apfel unterzujubeln. Am Tag jedoch versuchen sie, freundlich und unschuldig zu sein.

Je nach Anzahl der Mitglieder variiert die Anzahl der Schlangen.

JÜNGER –

MITGLIEDER VON „DOMINI SANCTI“

Die Jünger haben nichts anderes zu tun, als Jesus zu begleiten und dem Wort Gottes zu glauben.

Sollten aber die Schlangen zuschlagen, müssen sie all ihr Können zeigen um die Bösewichte zu entlarven. Während der Diskussionsrunde muss Redekunst gezeigt werden, damit sie nicht vom Rest der Gruppe aus dem Dorf verdammt werden.

PROPHETIN

Propheten und Prophetinnen gibt es in der Bibel viele. Sie bringen die Überlieferungen des Herrn in die weite Welt hinaus. Auch in der Glaubensgemeinschaft lebt eine Prophetin, welche ein essenzieller Bestandteil dieses Spiels ist.

Jede Nacht, bevor die Schlangen ihr Unheil treiben, darf die Prophetin die wahre Identität eines Mitstreiters erfahren. Am frühen Morgen darf sie den Jüngern die Überlieferung bringen, wer in der Gruppe eine potentielle Schlange ist. Jedoch muss sie aufpassen, da die Schlangen ansonsten sehr schnell ihr den Apfel unterjubeln werden.

NOAH

Als damals die große Sintflut kam, nahm Noah von jedem Tier ein Paar mit auf seine Arche.

Auch in diesem Spiel darf Noah das Paar bestimmen. Das Paar, welches er bestimmt, ist unendlich ineinander verliebt. Noah darf sogar für sich selbst seinen Traumpartner wählen, wenn er will.

Sollten die Schlangen den Apfel jemandem aus dem Paar geben, geht auch die andere Seite des Paares vor Kummer und Traurigkeit mit in die Ewigkeit.

SAULUS PAULUS

Saulus, er wütete mit Mord und Drohungen.

Paulus, er trägt den Glauben in die weite Welt hinaus.

Im Spiel kann er wahre Wunder vollbringen. Denn er hat die auserkorene Fähigkeit einmal, im Spiel jemanden in das Reich der Toten zu schicken. Oder man entscheidet sich dazu, jemanden von den Toten unter die Lebenden zurückzuholen.

DIE MUTIGE RAHAB

Rahab versteckt Spione in ihrem Dachboden und lügt zu deren Schutz sogar die Soldaten an.

Rahab darf während der Nacht immer wieder blinzeln. Dabei beobachtet sie die Schlangen während ihrer Wachphase. Wird Sie jedoch von den Schlangen gesehen, wird sie sehr wahrscheinlich den Apfel für diese Nacht erhalten. Ansonsten verfügt sie über wichtige Informationen, welche sie bei der Diskussionsrunde geschickt miteinbringen kann. Für diese Rolle ist ordentlich Mut und Geschick von Nöten.

RICHTER PONTIUS PILATUS

Pontius Pilatus war ein Präfekt, welcher die Macht hatte, zwischen Leben und Tod zu entscheiden.

Da er seine Hände in Unschuld gewaschen hat, darf Pontius Pilatus nicht über Leben und Tod entscheiden, jedoch hat er einmal im Spiel die Macht, eine zweite Abstimmung zu starten. Ebenso wird jede Stimme von Pontius Pilatus, während der morgendliche Diskussionsrunde, doppelt gezählt.

TU NICHT GUT JUDAS

Judas ist einer der bekanntesten Jünger Jesu.

Im Spiel wird er für die ersten 4 Runden an der Seite der restlichen Jünger sein und helfen, alle Schlangen zu finden. Doch nach 4 Runden entscheidet sich Judas, sich mit den Schlangen anzufreunden und an deren Seite die Jünger ins Reich der Toten zu versenden.

SPIELVORBEREITUNG:

Bevor die erste Runde beginnt, müssen die Rollen verteilt werden. Ebenso muss der*die Spielleitende vor Beginn über bestimmte Rollen informiert sein.

- Zu Beginn des Spiels müssen die Spieler*innen eine*n Spielleitenden bestimmen, welche*r die anderen Mitspielenden durchs Spiel führen wird.
- Der*die Spielleitende überreicht jedem*jeder Spieler*in eine Charakterkarte. Die Spielenden sehen sich die Karte an und legen die Karte verdeckt vor sich hin.
- **Die Nacht beginnt:**
 - Der*die Spielleitende leitet die Nacht ein. Alle Spielenden schließen die Augen. Anschließend ruft der*die Spielleitende die Charaktere der Reihenach auf.
- **Der*die Spielleitende ruft Pontius Pilatus**
 - „Pontius Pilatus wach auf, du wirst gerufen“, sagt der*die Spielleitende. Pontius Pilatus öffnet seine Augen, gibt sich dem*der Spielleitenden zu erkennen und schläft wieder ein.
- **Der*die Spielleitende ruft Noah**
 - „Noah wach auf, du wirst gerufen“, sagt der*die Spielleitende. In diesem Fall darf Noah seine Augen öffnen. Anschließend darf Noah das Paar für dieses Spiel bestimmen, indem er mit dem Finger darauf zeigt. Der*die Spielleitende tippt anschließend den betroffenen Personen auf die Schulter, welche ihre Augen aber noch NICHT öffnen dürfen. Anschließend schläft Noah wieder ein.

- **Der*die Spielleitende ruft das Paar**

◦ „Verliebte wachet auf, ihr werdet gerufen“, sagt der*die Spielleitende. Die betroffenen Personen öffnen ihre Augen, geben sich zu erkennen und schlafen anschließend wieder ein.

SPIELABLAUF:

Anschließend kann die erste Runde beginnen. Die Charaktere werden immer in derselben Reihenfolge aufgerufen.

- **Der*die Spielleitende ruft die Prophetin**

◦ „Prophetin wach auf, du wirst gerufen“, sagt der*die Spielleitende. Die Prophetin wachet auf und zeigt auf die Person deren Rolle sie erfahren will. Der*die Spielleitende zeigt ihr die entsprechende Charakterkarte.

◦ Anschließend schläft die Prophetin wieder ein.

- **Der*die Spielleitende ruft die Schlangen**

◦ „Schlangen wachet auf, ihr werdet gerufen. Wem gebet ihr den giftigen Apfel“, sagt der*die Spielleitende. Die Schlangen wachen auf und bestimmen schweigend wer das nächste Opfer sein wird.

◦ Die mutige Rahab darf während dieser Zeit auch ihre Äuglein kurz öffnen, wenn sie will. Wird sie jedoch erwischt, können die Schlangen sie als Opfer wählen.

◦ Anschließend schlafen alle wieder ein.

◦ Nach 4 Runden darf Tu nicht gut Judas ebenso mit den Schlangen das nächste Opfer wählen.

◦ Anschließend schlafen alle wieder ein.

- **Der*die Spielleitende ruft Saulus Paulus**

◦ „Saulus Paulus wach auf, du wirst gerufen“, sagt der*die Spielleitende. Der*die Spielleitende zeigt Saulus Paulus das Opfer, welches von den Schlangen gewählt worden ist. Er hat dann drei Möglichkeiten. Er kann das Opfer retten, er kann ein weiteres Opfer ins Reich der Toten senden oder er unternimmt nichts. Entscheidet er sich etwas zu tun, zeigt er zuerst auf die entsprechende Person. Daumen hoch bedeutet, er möchte den Spieler retten. Daumen runter bedeutet, er möchte den Spieler vergiften.

◦ Anschließend schläft er wieder ein.

DISKUSSIONSRUNDE:

Der*die Spielleitende weckt die Gruppe und zeigt auf das Opfer, welches von den Schlangen und eventuell auch von Saulus Paulus bestimmt wurde. Die betroffene Person deckt ihre Karte auf und darf für das restliche Spiel nicht mehr an der Diskussion teilnehmen.

- Ist das Opfer jemand aus dem Paar, scheiden beide aus dem Spiel aus.
- Anschließend gibt es eine große Diskussionsrunde
 - Der*die Spielleitende leitet die Diskussion. Er wirft Fragen in den Raum, ob jemand ein verdächtiges Geräusch gehört hat oder sich jemand auffallend verhalten hat.
 - Die Gruppenmitglieder müssen versuchen, die Schlangen aus dem Dorf zu wählen.
 - Die Schlangen müssen unschuldig spielen und versuchen die Jünger aus dem Dorf zu wählen.
 - Die Prophetin sowie die mutige Rahab können mit ihren Infos versuchen, den Jüngern zu helfen, ohne sich dabei aber selbst in Gefahr zu bringen.
 - Das Paar muss sich gegenseitig schützen.
- Anschließend wird abgestimmt wer aus dem Dorf verdammt werden soll. Der*die Spielleitende kündigt an, dass jede*r auf die Person zeigt, welche aus dem Dorf verbannt werden soll. Wichtig: Die Stimme von Pontius Pilatus zählt dabei doppelt.
 - Bei Gleichstand wird neu gewählt. Sollte es dann erneut gleich ausgehen, wird niemand aus dem Dorf verbannt.

Am Ende schläft die Gruppe wieder ein und der Ablauf wird neu gestartet.

SIEGBEDINGUNGEN:

- Wurden alle Schlangen aus dem Dorf verbannt, haben die Jünger gewonnen.
- Wurden alle Jünger von den Schlangen beseitigt, haben die Schlangen gewonnen.
- Sollte nur noch das Paar übrig bleiben, welches aus einer Schlange und einem Jünger besteht, hat das Paar gewonnen.