

Spielregeln

„Wenn ich reich wäre, so wollte ich mir ein goldenes Schachspiel und silberne Karten kunstvoll zurichten lassen zu einer Erinnerung; denn Gottes Schach und Karten sind große, mächtige Fürsten, Könige, Kaiser etc., da er immer einen durch den andern sticht oder schlägt, das ist aushebt und stürzt. Nun ist [Ferdinand] die Schellen-Vier, der Papst die Schellen-Sechs, der Türke die Schellen-Acht, der Kaiser ist der König im Spiel. Letztlich kommt unser Herr Gott, teilt das Spiel aus, schlägt den Papst mit dem Luther; der ist sein Daus.“

Einleitung

Bei *Luther – Das Kartenspiel* schlüpfen die Spieler in die Haut von Schreibern, die die wichtigsten Kapitel aus Luthers Leben für die Nachwelt festhalten. Während sie an ihren Kapiteln schreiben, müssen sie darauf achten, dass ihre Gegenspieler die Aufzeichnungen nicht mit allerlei Tricksereien verfälschen oder verkürzen.

Spielmaterial



134 Informationskarten



60 Ereigniskarten



10 Hilfskarten



16 Kapiteleroöffnungskarten

76 Spielsteine in zehn verschiedenen Farben:
– 9 gelbe, grüne und rote Spielsteine
– 7 graue, schwarze, rosa, orangene, braune, blaue und lila Spielsteine

Spielziel

Die Spieler „schreiben“ mit Hilfe der Informationskarten die einzelnen Abschnitte aus Martin Luthers Leben auf. Je mehr Details sie zu einem Kapitel hinzufügen, indem sie Karten ablegen und diese mit ihren Spielsteinen markieren, desto mehr Punkte können sie sammeln. Die Spielerin mit den meisten Punkten gewinnt!

Spielvorbereitung

– Entnehmt den Spielkarten die 16 Kapiteleröffnungskarten und legt sie auf einen Stapel. Die Karten aus dem Kapiteleröffnungstapel können von allen jederzeit eingesehen werden.

– Jeder Spieler erhält eine Hilfskarte, damit er eine Übersicht über die Spielmöglichkeiten hat.

„Ich habe Mag. Philipps Apologie [d. h. das Augsburger Bekenntnis] durchgelesen; die gefällt mir sehr wohl, und ich weiß nichts daran zu bessern noch zu ändern. Das würde sich auch nicht schicken, denn ich kann so sanft und leise nicht treten.“

Spielablauf

Jeder wirft einen Spielstein in die Spielschachtel und der jüngste Mitspieler zieht einen davon mit geschlossenen Augen. Derjenige, dessen Spielstein gezogen wurde, darf das Spiel beginnen, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Dann nehmen alle Spieler ihre Spielsteine aus der Schachtel heraus und es kann losgehen! In jeder Runde darf ein Spieler 3 Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Dabei darf eine Aktion auch mehrmals, also bis zu dreimal, ausgeführt werden.

Es bestehen folgende Möglichkeiten:

1. Nachziehen einer Karte
2. Eröffnung eines Kapitels
3. Schreiben eines Kapitels
4. Spielen einer Ereigniskarte
5. Kartentausch
6. Rücknahme eines Spielsteins
7. Abschließen eines Kapitels



Bei weniger als 6 bzw. weniger als 4 Mitspielern sortiert die entsprechenden Spielkarten aus (siehe Markierung 2+, 4+ oder 6+ unten auf den Spielkarten).

– Jetzt werden die Karten gemischt und jeder Spieler erhält 7 Karten.

– Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.

– Dann wählt jede Spielerin eine Farbe und erhält 7 entsprechende Spielsteine, bei 2–3 Spielern erhält jeder Spieler 9 Spielsteine.

Die Melanchthon-Spielvariante

(für 2–8 Spieler)

Diese Spielvariante empfiehlt sich für alle, die es lieben, aus zahlreichen Möglichkeiten eine pfiffige Strategie auszutüfteln.



1. Nachziehen einer Karte

Du ziehst eine Karte vom Stapel.

2. Eröffnung eines Kapitels

Die Kapitel werden von allen Spielern gemeinsam geschrieben. Sie werden in Reihen untereinander angeordnet. Jeder darf zu jedem beliebigen eröffneten Kapitel Karten ablegen. Allerdings darf immer nur an 5 Kapiteln gleichzeitig geschrieben werden.



Zur Eröffnung eines Kapitels musst du neben die Kapiteleröffnungskarte zwei verschiedene in das Kapitel passende (mit gleichfarbigen Buchzeichen versehene) Karten ablegen können. Es müssen Informationskarten sein (es darf weder eine Martin-Luther- noch eine Klatsch-und-Tratsch-Karte sein).

Lege die beiden Karten ab und markiere sie mit einem deiner Spielsteine. Suche dann die entsprechende Kapitelöffnungskarte heraus und lege sie an den Anfang der Reihe.

Hinweis: Du brauchst nur dann keinen Spielstein auf eine von dir abgelegte Karte zu setzen, wenn du keinen mehr hast oder wenn du eine Klatsch-und-Tratsch-Karte legst (mehr dazu später).

Jedes Kapitel kann nur einmal eröffnet werden.

Hinweis: Es kann passieren, dass auf beiden Informationskarten, mit denen du beginnst, mehrere Buchzeichen vorhanden sind, die miteinander übereinstimmen. In diesem Fall darfst du entscheiden, welches Kapitel du eröffnen möchtest.



3. Schreiben eines Kapitels

Du legst eine Karte in die Reihe eines eröffneten Kapitels ab. Wenn es eine Informationskarte ist, musst du sie mit einem Spielstein markieren. Jede Informationskarte sowie die Martin-Luther-Karte darf in jedem Kapitel nur einmal auftauchen.



Beispiel: Wenn in einer Reihe schon die Karte Augsburg liegt, dann darfst du deine Augsburg-Karte nicht dazulegen.

Auf die Martin-Luther-Karte darfst du sogar zwei Spielsteine setzen und es zählt trotzdem nur als eine Aktion. Auf die Karte Klatsch und Tratsch darf kein Spielstein gesetzt werden.



4. Spielen einer Ereigniskarte

Beim Ausspielen einer Ereigniskarte muss die beschriebene Aktion sofort ausgeführt werden. Das Ausführen kostet den Spieler keine weitere Aktion.

Ereigniskarten-Typen:



Plagiat: Du darfst einem Mitspieler eine Karte aus der Hand ziehen.



Piratenausgabe: Du darfst zwei Spielsteine aus zwei verschiedenen Kapiteln vertauschen oder einen Spielstein aus einem Kapitel auf eine leere Karte eines anderen Kapitels setzen. Dabei darfst du keinen Spielstein von einer Karte nehmen, auf der mehrere Spielsteine liegen.

Mit dieser Ereigniskarte kannst du so eigene und fremde Spielsteine bewegen.



Die rote Spielerin spielt eine Piratenausgabe. Sie darf somit bspw. den Spielstein auf der Tölpel-Karte auf die Laute-Karte setzen, um in dieser Reihe die Mehrheit zu erlangen, oder sie tauscht die Spielsteine auf den Karten Mönch und Hans Luder miteinander. Von der Martin-Luther-Karte kann sie keinen Spielstein wegnehmen und bspw. auf die Krankheit-Karte setzen, da der blaue Spieler dort schon zwei Spielsteine platziert hat.



Bücherverbrennung: Du darfst eine beliebige Karte aus einer beliebigen Reihe auf den Ablagestapel legen. Die darauf platzierten Spielsteine werden an ihren Besitzer zurückgegeben. Du darfst auch eine Karte „verbrennen“, auf der keine oder mehrere Spielsteine liegen. Auch die Karte Klatsch und Tratsch bildet hier keine Ausnahme.

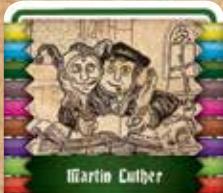
Hinweis: Es kann passieren, dass ihr alle Karten aus einem Kapitel „verbrennt“. In diesem Fall bleibt die Kapitelöffnungskarte ohne Informationskarten liegen. Sie darf nicht „verbrannt“ werden und das Kapitel kann durch Ablegen von Karten neu geschrieben werden.



Sola gratia: Du darfst zwei neue Karten ziehen.



Druckmonopol: Du darfst einen Spielstein auf eine leere Karte oder auf eine legen, auf der schon einer deiner Spielsteine liegt. Auf einer Karte können beliebig viele Spielsteine platziert werden.



Martin Luther: Diese Karte darf in jeder Reihe abgelegt werden. Wenn du noch Spielsteine hast, musst du mindestens einen auf dieser Karte platzieren. Du darfst sogar zwei auf ihr platzieren und es kostet dich nur eine Aktion. In jeder Reihe darf nur eine Martin-Luther-Karte abgelegt werden.



Klatsch und Tratsch: Darf in jeder Reihe abgelegt werden, aber Spielsteine werden nicht auf ihr platziert. Beim Beenden eines Kapitels erhält derjenige die Klatsch-und-Tratsch-Karten, der das Kapitel gewonnen hat, und somit 3 Minuspunkte je Karte. Es dürfen in jeder Reihe beliebig viele Klatsch-und-Tratsch-Karten abgelegt werden.



5. Kartentausch

Du wirfst drei deiner Handkarten ab und ziehst dafür zwei neue vom Stapel.



6. Rücknahme eines Spielsteins

Du nimmst einen deiner abgelegten Spielsteine zurück. So kann es auch passieren, dass eine Karte leer wird, wenn du den Stein nicht von einer Karte nimmst, auf der mehrere Spielsteine liegen.



7. Abschließen eines Kapitels

Ein Kapitel darf abgeschlossen werden, wenn die beiden folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:

1. Das Kapitel muss aus mindestens 7 Karten bestehen (inklusive Kapitelöffnungskarte, Martin-Luther-Karte und Klatsch-und-Tratsch-Karten).
2. Es muss eindeutig sein, welcher Spieler die meisten Spielsteine in dem Kapitel platziert hat.



Das Kapitel Kindheit kann abgeschlossen werden, da 7 Karten in der Reihe liegen und der grüne Spieler eindeutig in der Mehrheit ist. Das Kapitel Deutschland in Aufruhr kann nicht abgeschlossen werden, da der gelbe Spieler und die blaue Spielerin dort jeweils drei Spielsteine haben. Das Kapitel 95 Thesen kann nicht beendet werden, da es noch nicht aus 7 Karten besteht.

Hinweis: Ein Kapitel muss aus mindestens 7 Karten bestehen, um abgeschlossen werden zu können, aber es darf auch aus mehr als 7 Karten bestehen. Solange das Kapitel noch nicht abgeschlossen worden ist, können Karten dazugelegt werden.

Das Kapitel darf von jeder Mitspielerin abgeschlossen werden, nicht nur von einer, die über die meisten Spielsteine in dem Kapitel verfügt, ja sogar auch von einem Spieler, der keinen Spielstein in der Reihe hat.

Wenn du ein Kapitel abschließt, dann

– bekommt der Spieler mit den meisten Spielsteinen die Kapiteleröffnungskarte und die Klatsch-und-Tratsch-Karten, falls es welche gab. Er bekommt keine weiteren Karten.

– bekommen alle anderen jene Karten, auf denen sie einen Spielstein platziert hatten und legen diese beiseite, da es für diese später Punkte gibt.

– bekommen alle ihre Spielsteine zurück, die sie dann wieder einsetzen können.

– werden die verbleibenden Karten ohne Spielstein auf den Ablagestapel gelegt.



Die braune Spielerin hat das Kapitel gewonnen. Sie bekommt die Kapiteleröffnungskarte sowie alle Klatsch-und-Tratsch-Karten und nimmt alle ihre Spielsteine zurück. Ihre Karten, auf denen Spielsteine waren, legt sie auf den Ablagestapel. Der rosa Spieler bekommt die Hans-Luder-Karte, weil er sie mit einem Spielstein markiert hatte. Er legt sie neben sich und vermischt sie nicht mit den Handkarten. Seinen Spielstein erhält er zurück. Verbleibende Karten ohne Spielstein legen die beiden auf den Ablagestapel.

Eine der Spielerinnen möchte ein neues Kapitel beginnen, doch sie darf nicht, da schon an fünf Kapiteln geschrieben wird und keines zu diesem Zeitpunkt abgeschlossen werden kann.



Spielende

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden:

1. Wenn die Karten des Stapels aufgebraucht sind, dann ist das Spiel sofort beendet.

2. Sobald die Spieler insgesamt fünf Kapitel abgeschlossen haben, endet das Spiel, nachdem die laufende Runde zu Ende gespielt worden ist.

Zählt dann die Punkte zusammen!

Hinweis: Falls ihr gerne länger spielen wollt, erhöht einfach die Zahl der abzuschließenden Kapitel.



Punktewertung

Für jede Kapiteleröffnungskarte gibt es **12 Punkte**.



Für jede Klatsch-und-Tratsch-Karte gibt es **3 Minuspunkte**.



Für jede Karte aus einem abgeschlossenen Kapitel gibt es **2 Punkte**.



Für jede abgelegte und mit Spielstein markierte Karte in einem un abgeschlossenen Kapitel gibt es **1 Punkt**.



Der orangene Spieler bekommt bei Spielende 3 Punkte, die rosa Spielerin und der lila Spieler jeweils 1 Punkt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel!

Die Mützer-Spielvariante

(für 2–10 Spieler)

Diese Spielvariante empfehlen wir jenen Spielern, die einen flotten Spielverlauf und drastische Lösungen bevorzugen, die genug haben vom zaghaften Zaudern und endlosen Gegrübel: es ist Zeit zu handeln! Da eine Partie dieser Spielvariante innerhalb von 40 Minuten gespielt werden kann, ist sie bestens für den Religions- oder Konfirmandenunterricht geeignet.

Spielablauf

Das Spiel verläuft ähnlich wie die oben beschriebene Variante, mit folgenden Abweichungen:

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, zieht er zunächst eine neue Karte. Danach darf er nur eine der folgenden vier Aktionen ausführen:

1. Nachziehen einer Karte

2. Eröffnung eines Kapitels

3. Schreiben eines Kapitels

4. Spielen einer Ereigniskarte

Die Beschreibung dieser Aktionen kann weiter oben nachgelesen werden.

Ein Kapitel wird automatisch abgeschlossen, wenn zwei Bedingungen erfüllt sind: es liegen 7 Karten in der Reihe und es ist eindeutig, welcher Spieler die meisten Spielsteine in der Reihe platziert hat.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden:

1. Wenn die Karten des Stapels aufgebraucht sind, dann ist das Spiel sofort beendet.

2. Sobald die Spieler insgesamt fünf Kapitel abgeschlossen haben, endet das Spiel, nachdem die laufende Runde zu Ende gespielt worden ist.

Zählt dann die Punkte zusammen!

„[Mützer will] die Sache nicht mit Worten bewenden lassen, sondern mit der Faust austragen, sich mit Gewalt der Obrigkeit widersetzen und also direkt einen Aufruhr anzetteln. [...] Ich habe wahrhaftig früher schon hier in Wittenberg von demselben Geist [d. h. von Mützer] gehört, dass er meinte, man müsse die Sache mit dem Schwerte austragen. Da dachte ich schon, dass sie beabsichtigen, die weltliche Obrigkeit zu stürzen und selber Herren in der Welt zu sein.“



Punktwertung

Für jede Kapiteleröffnungskarte gibt es **12 Punkte**.

Für jede Klatsch-und-Tratsch-Karte gibt es **3 Minuspunkte**.

Für jede Karte aus einem abgeschlossenen Kapitel gibt es **2 Punkte**.

Für die Karten in un abgeschlossenen Kapiteln (mit oder ohne Spielstein) gibt es keine Punkte.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel!

Vorschläge, Ideen für das Spielen im Unterricht

– Damit sich die einzelnen Informationen besser einprägen, kann man sie beim Ausspielen laut vorlesen bzw. vorlesen lassen oder sie beim Abschließen eines Kapitels in der richtigen Reihenfolge hintereinander lesen.

– Hinweis: Falls ihr gerne länger spielen wollt, erhöht einfach die Zahl der abzuschließenden Kapitel, beziehungsweise verringert sie, wenn ihr wenig Zeit zum Spielen habt.

– Wenn das Spiel nur zur Einstimmung dienen soll, kann es auch nur bis zum ersten abgeschlossenen Kapitel gespielt werden!



Danksagung

Unser Dank gilt dem Professor der Evangelisch-Theologischen Universität Budapest Dr. Zoltán Csepregi für seine fachliche Unterstützung; Laura Paschirbe, Dénes Horváth-Hegyí und Thomas Lösche für das Zustandekommen der deutschen Ausgabe; Johannes Schwarz für das Lektorat sowie Noémi Bencéné Horváth für ihre allumfassende Unterstützung.

Wir danken allen, die durch das Spielen von Testpartien geholfen haben, dem Spiel den letzten Schliff zu geben.

Besonderer Dank gilt István Czöndör für die Idee, dieses Spiel zu entwickeln.

„Ich bin vielleicht meinem Gott und der Welt noch eine Torheit schuldig, die habe ich mir jetzt vorgenommen, nämlich – so gut es mir gelingt – ordentlich zu zahlen und auch einmal Hofnarr zu werden. Gelingt es mir nicht, so habe ich doch den Vorteil, dass mir niemand eine Kappe zu kaufen noch den Kamm zu scheren braucht. Es steht aber noch dahin, wer dem andern die Narrensellen umhängt! [...] Es hat gewiss mehrmals ein Narr weise geredet, und vielmals sind weise Leute in hohem Maße zu Narren geworden, wie Paulus sagt: ‚Wer da will weise sein, der muss ein Narr werden.‘ Auch weil ich nicht nur ein Narr, sondern auch ein vereidigter Doktor der heiligen Schrift bin, freue ich mich, dass sich mir die Gelegenheit bietet, meinem Eid auf eben diese Narrenweise Genüge zu tun. Ich bitte, Ihr wollt mich bei den mäßig Verständigen entschuldigen, denn der Überhochverständigen Gunst und Gnade weiß ich mir nicht zu verdienen, die ich so oft mit großer Mühe gesucht habe und nun fortan auch nicht mehr haben noch beachten will. Gott helfe uns, dass wir nicht unsere, sondern allein seine Ehre suchen.“



10+



2-10



40'

Ninirc Games ist geistiges Eigentum der Bence Művek Bt. (KG).

www.luthergame.com

www.facebook.de/lutherdaskartenspiel

Autor und Grafiker: Domonkos Bence

Illustrator und Texter: Áron Bence

Übersetzung ins Deutsche: Laura Paschirbe



Zitate

Seite 2: Tischreden Oder Colloquia Doct. Mart. Luthers (Hg. Aurifaber, Johannes). Urban Gaubisch, Eisleben 1566, S. 45.

Seite 3: Luther an Johann den Beständigen. Veste Coburg, 15. Mai 1530. In: Luther Deutsch (Hg. Aland, Kurt). Bd. 10. Ehrenfried Klotz Verlag, Stuttgart 1959, S. 202 (Nr. 188).

Seite 7: An die Fürsten zu Sachsen wider den aufrührerischen Geist zu Allstedt. Wittenberg, 18. Juni 1524. In: Martin Luther Taschenausgabe (Hg. Horst Beintker, Helmar Junghans, Hubert Kirchner). Bd. 5. Evangelische Verlagsanstalt, Berlin 1982, S. 35.

Seite 8: An den christlichen Adel deutscher Nation von des christlichen Standes Besserung. Wittenberg, 23. Juni 1520. In: Martin Luther Taschenausgabe (Hg. Horst Beintker, Helmar Junghans, Hubert Kirchner). Bd. 2. Evangelische Verlagsanstalt, Berlin 1984, S. 45.