

Dogma

Stellen Sie sich eine Welt vor, die täglich von neuen Skandalen um hochrangige Kirchenvertreter erschüttert wird. Das Volk hat das Vertrauen zu den Geistlichen verloren und avor gerechtem Zorn. Um die Menschen in den Schoß der Kirche zurückzuholen, beschließt Papst Speculatus XII., **den sündigsten Kardinal** auf dem Marktplatz **zu verbrennen**.

Im Spiel **Dogma** schlüpft ihr in die Rolle von Kardinälen, die mit aller Kraft versuchen, dem Scheiterhaufen zu entgehen. Ihr müsst auf Teufel komm raus **lügen, betrügen, schwindeln, Rivalen abzocken** und **dreiste Affären durchziehen**, damit eure Sünden verborgen bleiben. Und sollte das noch nicht reichen, könnt ihr die heiligen Dogmen umformulieren, woraufhin sich **Laster in Tugenden verwandeln**.

Wozu Verbrechen vertuschen, wenn man das **Gesetz ändern** kann?

Bestandteile des Spiels

Tugenden und Sünden

56 Spielkarten
(28 + 28)



Rubine

18 Stück



Katalog

8 Broschüren



Der Altar

1 Stück



Dogmen

14 Karten



Das Große Siegel des Kardinalsrates

inkl. 2 Stangen Siegellack



Ziel des Spiels

Jeder Kardinal will die Karten auf der Hand um jeden Preis loswerden.

Der Kardinal, der keine Karten mehr hat, ist aus dem Spiel raus. Mit unverhohlener Schadenfreude und Verachtung beobachtet er seine weniger gerissenen Mitbrüder.

Der Kardinal, der als letzter noch Karten auf der Hand hat, ist der Verlierer. Unter dem lauten Gelächter der anderen Kardinäle wird er auf den Scheiterhaufen geschickt.

Vorbereitung



Mischt die Karten der Sünden und Tugenden gut durch.

Teilt alle Karten an die Spieler aus. Sollte ein Spieler eine Karte mehr als die anderen bekommen haben – nehmt es mit Demut hin. Zeigt eure **Karten niemals den anderen Spielern.**



Wenn **zu zweit** gespielt wird, bekommt jeder Spieler **20 Karten**. Die restlichen Karten wandern zurück in die Schachtel.



Legt in die Mitte des Tisches die Dogmenkarten, den Altar, Rubine, das Siegel des Kardinalsrates und eine Stange Siegellack.



Der Spieler, der diese Woche **am meisten gesündigt hat, beginnt mit der Beichte**. Falls sich hier am Tisch nur gottverdammte Heilige versammelt haben, spielt eine Runde „Schere, Stein, Papier“.

Ablauf der Beichte



Wenn du am Zug bist, musst du eine **Beichte ablegen**.

Lege **1 bis 3 Karten** aus der Hand **VERDECKT** vor den nächsten Spieler. Nun sag, was du beichten willst.

Gestanden werden ausschließlich die **Tugenden**, und zwar bei einer Beichte jeweils **nur eine einzige!**

Du kannst **BELIEBIGE** Karten legen.

Hauptsache, deine Täuschung wird nicht aufgedeckt.



„In letzter Zeit war ich drei Mal ehrlich!“

Monsignore Pius:

Der nächste Spieler hat drei Möglichkeiten:

I. Glauben

„Ich glaube seiner Eminenz Pius, seine Aufrichtigkeit ist unbestritten!“

II. Anzweifeln

„Du lügst, Monsignore Pius! Mit dieser widerwärtigen Heuchelei kommst du nicht durch!“

III. Sich der Beichte anschließen

„Auch ich, Bruder Pius, habe in den letzten sieben Tagen Ehrlichkeit bewiesen.“



In den ersten beiden Fällen (**Glauben und Anzweifeln**) werden NUR die Karten von Monsignore Pius aufgedeckt.

Monsignore Pius
hat nicht gelogen



- Wenn der Spieler bezweifelt hat, dass Monsignore Pius die von ihm genannten Karten ausgelegt hat, muss er zur Strafe dessen Karten nehmen.
- Wenn der Spieler dem rechtschaffenen Pius geglaubt hat, erhält er einen **RUBIN**

Die Karten von Monsignore Pius kommen auf den Ablagestapel.

Monsignore Pius
hat gelogen



- Wenn der Spieler dem Lügner geglaubt hat, muss er zur Strafe für seine Naivität alle seine Karten nehmen.
- Wenn der Spieler den elenden Sünder beim Lügen ertappt hat, erhält er einen **RUBIN**.

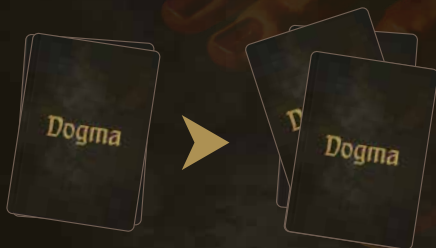
Monsignore Pius nimmt seine Karten zurück.

Das Spiel geht weiter, und der nächstfolgende Kardinal beginnt eine neue Beichte. Allerdings kann der Spieler zu Beginn seines Zuges (also noch vor der Beichte) **2 Rubine** ausgeben, um die Regeln zu ändern **und ein neues Dogma ins Spiel zu bringen** (s. Seite 7).



Und was ist, wenn man die Aufrichtigkeit des Mitspielers nicht auf die Probe stellen möchte?

Man kann sich der **Beichte anschließen**. Legt 1 bis 3 Karten verdeckt auf die Karten des vorherigen Spielers und überlässt den Zug dem nächsten Spieler.



«Was für ein Zufall!
Auch ich war diese Woche
ehrlich, wenn auch nur einmal.»

Monsignore Primus



Nun steht der **nächste Spieler** vor der Wahl, ob er **glauben, zweifeln** oder sich der gemeinsamen Beichte **anschließen** soll.

Entscheidet sich der Spieler fürs Glauben oder Anzweifeln, darf er beim **Überprüfen** des Wahrheitsgehalts der Beichte **nur die Karten von Monsignore Primus** aufdecken. Das heißt, dass die Aufrichtigkeit von Monsignore Pius für immer ein Geheimnis bleibt und keine Rolle mehr spielt.



Dank der gemeinschaftlichen Beichte lassen sich also viele Laster und Lügen hinter den anderen Karten verbergen. Allerdings muss jeder, der beim Lügen erwischt wird oder dem Lügner geglaubt hat, **den gesamten Stapel aufnehmen**

WICHTIG: Sobald ein Spieler **4 identische Sünden** oder **Tugendkarten** auf der Hand hat (z. B. 4 Mord- oder 4 Gnadenkarten), sagt er das an und legt die Karten ab.

Rubine

Der Reichtum der Kardinäle ist ein wirksames Mittel in ihrem Kampf um Macht und Einfluss. Im Spiel werden **Rubine** benötigt, um neue Dogmen einzuführen. **2 Rubine = 1 Dogma**.

Jedes Mal, wenn ein Spieler beim Aufdecken der gegnerischen Karten richtig gelegen hat, erhält er 1 Rubin. Man kann **nicht mehr als 2 Rubine** auf einmal besitzen. Der Spieler bekommt **keine neuen Rubine**, solange er die bereits gewonnenen Rubine nicht ausgegeben hat.

Erschaffung eines Dogmas

Vor Beginn einer neuen Beichte kann jeder Spieler mit **2 Rubinen** ein neues Dogma ins Spiel bringen. Geht dazu wie folgt vor:

- gibt **2 Rubine** ab und wählt das gewünschte Dogma aus.
- Er besiegelt das **Dogma** mit dem Siegel des Kardinalsrates und legt es auf den Altar.
- Befinden sich bereits **3 Dogmen** auf dem **Altar**, ersetzt die neue Dogmenkarte eine davon, die ersetzte Karte wandert in den Dogmenstapel zurück

Herzlichen Glückwunsch!

Ihr seid so böse und verdorben, dass euch selbst die heiligen Gebote nicht heilig sind.

Sünden, die auf dem Altar liegen, gelten von nun an als **Tugenden**. Das hat zur Folge, dass die Spieler ihre Beichte mit ihnen beginnen **DÜRFEN**.

Tugenden, die auf dem Altar liegen, gelten dagegen als **Sünden**. Es ist ab jetzt **VERBOTEN**, die Beichte mit ihnen zu beginnen.

Das Siegel des Kardinalsrates

Damit das Dogma seine Kraft und Legitimität erhält, muss der Kardinal es mit dem **Siegel des Kardinalsrates** besiegeln:

- **Zündet** vorsichtig den **Docht** einer Siegellackstange **an**.
- Tropft **15–20 Tropfen Siegellack** auf die Dogmenkarte. Haltet die Stange waagrecht und so wenig wie möglich geneigt.
- **Wartet ein paar Sekunden**, bis der Siegellack leicht abgekühlt ist.
- **Drückt das Siegel fest** auf den Siegellack.



Viel Spaß beim Spielen!

Spielautoren
Boris Kurochkin
Kirill Egorov

Illustratorin
Evgenia Sergeeva

Der heilige Vater beantwortet Fragen der Gläubigen

- **Warum beichten wir unsere Tugenden und nicht unsere Sünden?**

Denkt daran, dass die Kardinäle gar nicht erst versuchen, aufrichtig Buße zu tun. Mit geheuchelter Bescheidenheit loben sie sich selbst, um ihre wahre Lasterhaftigkeit zu verbergen.

- **Ich kann also meinen Zug nicht mit einem Sündenbekenntnis beginnen?**

Ja, genau so ist es. Ihr beichtet immer nur eure Tugenden. Allerdings könnt ihr neue Dogmen schaffen, in denen Sünden zu Tugenden erklärt werden.

- **Darf ich mehrere Tugenden auf einmal beichten? Zum Beispiel: „Ich war fleißig und ehrlich.“**

Nein, du musst dich für eine Tugend entscheiden.

- **Wie viele Karten muss ich aufdecken, um einen Mitspieler der Lüge zu überführen?**

Du müsstest ALLE Karten aufdecken, die der vorherige Spieler gelegt hat. Wenn er 3 Karten gelegt hat, schau dir alle 3 Karten an. Falls er sich der Beichte eines anderen Spielers angeschlossen hat, sodass ein Stapel Karten entstanden ist, deck trotzdem NUR DIE KARTEN DES LETZTEN SPIELERS auf.

- **Wenn sich also der nächste Spieler meiner Beichte anschließt und seine Karte hinzufügt, kann keiner meine Karten jemals aufdecken und mich der Lüge bezichtigen?**

So ist es. Du denkst wie ein echter Kardinal!

- **Ich habe nur noch Sünden auf der Hand. Aber man darf sie ja nicht beichten, oder? Wie soll ich dann meine Beichte begin-**

Nun ja ... Da müsst ihr halt lügen und hoffen, dass man euch glaubt. Ertappt andere Spieler beim Lügen oder geht mal von ihrer Aufrichtigkeit aus. Sobald ihr zwei Rubine beisammenhabt, könnt ihr vor eurem Zug ein neues Dogma einführen. Jetzt sind eure Sünden keine mehr, also könnt ihr euch getrost in der Beichte dazu bekennen.