

## Einführung

«Der Schatz in den Katakomben» ist ein Erzählspiel rund um die Bibel und wird in einer Gruppe von 2 bis 6 Spielenden gespielt. Das Spiel dauert zirka drei Stunden, kann jedoch in Etappen gespielt werden.

Eine Person der Gruppe übernimmt die Spielleitung und erzählt die Geschichte mit Hilfe des Spielheftes. Die übrigen Spielenden schlüpfen in die Rollen der Hauptfiguren und gestalten den Verlauf der Geschichte entscheidend mit. Die Spielleitung gibt die Rahmenhandlung vor und schildert Situationen, in denen die Spielenden agieren müssen. Dabei steht es ihnen grundsätzlich offen, was sie tun wollen. In allen ihren Handlungen bleiben sie jedoch stets auf die Fähigkeiten der Figuren, die sie spielen, beschränkt.

Die Spielenden spielen nicht gegen-, sondern miteinander. Nur mit Grips, Glück und Geschick können

sie die ihnen gestellten Aufgaben und Herausforderungen meistern. Ziel des Spiels ist es, das Abenteuer erfolgreich zu bestehen und die Geschichte zu einem guten Ende zu führen. Die gesammelten Gegenstände helfen ihnen dabei.

Alles, was zum Spielen benötigt wird, sind Schreibzeug, eine Schere und eine Münze, um das Glück zu befragen, und die Bibel. Denn die Spielenden gelangen in Situationen, in denen sie bestimmte Passagen der Heiligen Schrift nachschlagen und vorlesen müssen.

**Die Informationen in diesem Heft sind allein der Spielleitung vorbehalten.** Damit das Spiel wirklich spannend werden kann, sind die Spielenden gebeten, hier nicht mehr weiter zu lesen und das Heft wegzulegen. Andernfalls würden sie wichtige Details erfahren, die den Verlauf der Geschichte verraten und dem Spiel die Spannung nehmen.

## Spielregeln

Du hast dich entschieden, die Rolle der Spielleitung zu übernehmen. Zur Vorbereitung liest du das Spielheft aufmerksam durch, markierst allenfalls wichtige Stellen und suchst die zu den Ereignissen gehörenden Bilder und Rätsel heraus.

Es ist wichtig, dass du dir vor dem Spiel einen guten Überblick über den Ablauf der Geschichte verschaffst. Schließlich führst du die Spielenden durch das Abenteuer und erzählst ihnen, was ihre Figuren erleben. Da die Spielenden die Geschichte durch ihre Aktionen beeinflussen, kann der genaue Verlauf des Abenteuers nicht vorhergesehen werden. Als Spielleitung musst du also in der Lage sein zu improvisieren, wenn es die Situation erfordert.

Nur wenn du gut vorbereitet bist, kannst du auch auf überraschende Handlungen der Spielenden reagieren. Sollten die Spielenden einmal nicht weiterwissen, hilfst du ihnen mit Hinweisen auf die Sprünge. Du verhinderst so, dass das Spiel ins Stocken gerät.

Bei einer Meinungsverschiedenheit mit den Spielenden liegt das letzte Wort immer bei dir. Allerdings musst du aufpassen, dass du die Spielenden nicht durch zu harte oder nicht nachvollziehbare Urteile verärgerst. Andererseits darfst du es ihnen auch nicht zu leicht machen. Wähle einen Mittelweg zwischen Milde und Strenge. Wenn es dem Spiel und der Spannung dient, darfst du dich sogar über die Regeln hinwegsetzen.



---

## 🕒 Vorbereitung

Die Spielleitung liest das Heft aufmerksam durch und macht für jedes Mitglied der Gruppe eine Fotokopie des Abenteuerpasses mit Bibel-Mirakelbuch, der Vorgeschichte (Comic) und der Fakten. Die Vorgeschichte und die Fakten werden vor dem Spiel an die Spielenden abgegeben und von diesen zur Vorbereitung durchgelesen.

Die Bildtafeln, die Vorgeschichte und der Spielplan in der Heftmitte lassen sich durch Öffnen und Entfernen der mittleren Heftklammer herauslösen. Die einzelnen Bildtafeln werden ausgeschnitten.

Außerdem kopiert die Spielleitung das Tangram-Rätsel und schneidet die Teile aus.

## 🕒 Abenteuerpass

Auf dem Abenteuerpass vermerken die Spielenden ihre aktuellen Lebens- und Abenteuerpunkte. Ebenso notieren sie darauf die Gegenstände und Schätze, die sie im Verlauf des Spiels finden – oder streichen sie, wenn sie diese abgeben oder verlieren. Falls die Spielenden schummeln, führt die Spielleitung eine Liste mit den Lebens- und Abenteuerpunkten.

## 🕒 Lebenspunkte

Die Spielenden starten mit je 12 Lebenspunkten. Im Verlauf des Spiels können sie Punkte verlieren (z.B. durch Verletzungen) oder hinzugewinnen (z.B. durch Essen). Sinkt die Anzahl der Lebenspunkte auf 0, scheidet die Person aus dem Spiel aus.

## 🕒 Abenteuerpunkte

Die Spielenden können Abenteuerpunkte gewinnen, wenn sie knifflige Aufgaben lösen, brenzlige Situationen meistern oder gute Ideen ins Spiel einbringen. Unüberlegtes Handeln oder Pech führen unter anderem dazu, dass die Spielenden Abenteuerpunkte verlieren. Die Anzahl der Abenteuerpunkte einer Spielerin oder eines Spielers kann auch unter 0 fallen. Im Text ist jeweils angegeben,

wie viele Punkte die Spielenden erhalten oder verlieren. Sind die Spielenden bei einer Aufgabe auf die Hilfestellungen der Spielleitung angewiesen, sinkt die Höhe der Belohnung.

Die Spielleitung darf die Spielenden für gute Ideen jeweils mit 1 Abenteuerpunkt belohnen. Die Gesamtzahl an zusätzlichen Belohnungen sollte 10 Abenteuerpunkte jedoch nicht übersteigen.

Unvernünftige Handlungen sowie Störungen des Spielablaufs werden hingegen mit Punktabzügen bestraft.

## 🕒 Bibel-Mirakelbuch

Die Spielenden müssen im Verlauf der Geschichte bestimmte Textstellen in der Bibel nachschlagen. Die Gruppe diskutiert jeweils kurz, was an der Bibelstelle wichtig ist. Im Bibel-Mirakelbuch hält jede Person das neu gewonnene biblische Wissen fest, indem sie zentrale Stichworte dazu notiert. Die Verweise auf die Bibelverse sind im Bibel-Mirakelbuch in abgekürzter Form angegeben.

Es ist von Vorteil, wenn die Spielleitung die Bibelstellen vor dem Spiel selbst einmal herausucht. So kann sie, wenn nötig, den Spielenden helfen.

## 🕒 Spielplan

Der Spielplan dient den Spielenden dazu, sich in den Katakomben zu orientieren. Mit einer Spielfigur wird der Ort markiert, an dem sich die Spielenden gerade befinden. Eine einzige Figur genügt, denn die Spielenden können sich nur gemeinsam von Ort zu Ort bewegen. Zu Beginn des Spiels wird die Figur auf Start gestellt.

## 🕒 Räume und Ereignisse

Wenn die Spielenden zu einem Raum mit Nummer gelangen, ermittelt die Spielleitung im **Verzeichnis der Räume** (Seite 6) das entsprechende Ereignis. Im Kapitel **Ereignisse** (ab Seite 8) findet sie zu jedem Buchstaben einen Text, den sie den Spielenden vorliest.

Die Spielenden können wählen, welche Räume sie betreten wollen und welche nicht. Es ist ihnen jedoch nicht möglich, Nummern zu überspringen, die auf direktem Weg liegen. Mit anderen Worten: An Räumen, wie beispielsweise **Raum Nr. 2** oder **Nr. 4**, können die Spielenden nicht vorbeigehen, ohne dass die Spielleitung ihnen die entsprechende Beschreibung des Raumes vorliest. Räume ohne Nummern führen zu **Ereignis V**.

Besuchen die Spielenden einen Raum, den sie schon einmal besucht haben, findet das entsprechende Ereignis selbstverständlich kein zweites Mal statt. In diesem Fall passt die Spielleitung die Beschreibung des Raumes an. Ausnahmen sind die Räume, in denen es zu Begegnungen mit den Vandalen kommt.

**Wichtig:** Die Ereignistitel und die grau unterlegten Texte sind nicht zum Vorlesen gedacht. Sie enthalten Anweisungen, oder geheime Informationen, die der Spielleitung vorbehalten sind.

## Münzwurf

Um das Glück zu befragen, wird in verschiedenen Situationen eine Münze geworfen.

## Sichtschutz

Da die Spielenden keinen Einblick in das Spielheft haben sollen, ist es sinnvoll, wenn die Spielleitung einen Sichtschutz (z.B. einen aufgeklappten Ordner) aufstellt.

## Grabschändungen

Sollten die Spielenden auf die Idee kommen, Grabschändungen aufzubrechen, z.B. weil sie nach Schätzen suchen, verlieren sie je 7 Abenteuerpunkte. Die Ruhe der Toten darf nicht gestört werden.







## Lärm

Wenn sich die Spielenden in den Katakomben sehr laut verhalten, werden die Vandalen auf sie aufmerksam. In der Folge kommt es zu einer Begegnung mit ihnen. Die Spielenden schaffen es zwar zu fliehen, verlieren jedoch alle je 2 Lebenspunkte und 3 Abenteuerpunkte.

## Gewalt ist keine Lösung!

Weil die Spielenden in der Anfangsphase des Spiels mit dem Koboldfluch (**Ereignis A2**) belegt werden, ist es ihnen nicht möglich Gewalt anzuwenden. Sollten sie es dennoch tun, erfährt die Spielleitung tollpatschige Unfälle (z.B. Ausrutscher, Stürze, Eigentreffer), welche alle Spielenden je 3 Lebenspunkte und 4 Abenteuerpunkte kosten.

## Erklärung der Symbole

-  Die Spielleitung händigt den Spielenden ein Dokument aus (beispielsweise ein Bild oder ein Rätsel).
-  Die Spielenden notieren etwas auf ihrem Abenteuerpass.
-  Eine Person wirft eine Münze.
-  Die Spielenden schlagen eine Stelle in der Bibel nach, lesen sie vor und notieren dazu zentrale Stichworte in ihre Bibel-Mirakelbücher.
-  Die Spielenden müssen eine Wissensfrage beantworten.
-  Die Spielleitung blättert im Spielheft zur angegebenen Stelle.