

# Sangha-Dō

## ANLEITUNG

### Spielidee und Spielziel

In diesem Spiel spielt man gemeinsam, nicht gegeneinander. Es gewinnen alle zusammen oder alle verlieren. Der Grundgedanke des Spiels ist dabei, dass jeder Mensch auf seine Weise im Leben nach Glück und Zufriedenheit strebt. Zu überwinden sind dabei grundlegende Schwierigkeiten des Lebens, abgebildet in den Karten und Regeln des Spiels. Einige Karten des Spiels zeigen Dinge, an denen Menschen leiden: unerfüllte Wünsche, negative Erfahrungen, Krankheit. Andere Karten zeigen Möglichkeiten der Hilfe, um diese Leiden aufzulösen. Doch unsere Lebenszeit ist begrenzt, irgendwann schlägt die letzte Stunde. Sterben wir mit einem erfüllten Herzen oder voller Leid, das sich nicht auflösen ließ? Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Spieler\_innen von ihren Karten des Leidens befreit wurden, bevor sie die letzte Karte Lebenskraft abgeben müssen.

### Spielmaterial



4 Karten zur  
Katastrophenwarnung



50 doppelseitige  
Herz-Karten



5 Informationskarten  
zum Spielablauf



1 doppelseitige Karte  
zum Anzeigen einer  
Glückskette



1 Karte für bessere  
Rundenübersicht:  
„Du bist dran!“



5 Lebenskraft-  
Verteilungs-Karten



43 Karten der Hilfe +



65 Karten des Leidens ●



12 Ereigniskarten !

### Hinweise zu den Erweiterungskarten

(5 x Karte „Sexuelle Sehnsucht“ / 3 x Karte „Sex“)

Die Autoren betrachten Sexualität als ein natürliches Phänomen des menschlichen Lebens. Mit diesem Thema kann im Rahmen des Spiels in der Rolle einer erwachsenen, geschlechtlich nicht näher bestimmten menschlichen Person umgegangen werden. Der Einsatz der Karten verdeutlicht also lediglich exemplarisch einen Aspekt des menschlichen Daseins anhand einer gespielten Rolle. Möglicherweise verlangen unterschiedliche Spielgruppenkonstellationen jedoch den Ausschluss dieses Kartenpaares – beispielsweise im familiären Kontext, im Zusammenspiel von/mit unterschiedlichen Altersgruppen, aufgrund ethisch-religiöser Überzeugungen oder emotionaler Sensibilität. Bitte prüfen Sie vor Spielbeginn selbst, ob Sie es für die Spielgruppe für vertretbar halten, diese Erweiterungskarten zu verwenden! Wenn die Erweiterungskarten nicht verwendet werden sollen, sortieren Sie diese Karten vor Spielbeginn bitte einfach ganz aus!

### **Spielvorbereitung für 3 Mitspieler\_innen**

**Ereigniskarten, Karten der Hilfe, Karten des Leidens:**

Für das Spiel mit 3 Mitspieler\_innen (im Folgenden zur Vereinfachung nur noch „Spieler“) werden nicht alle mitgelieferten Ereigniskarten, nicht alle Karten der Hilfe und nicht alle Karten des Leidens benötigt.

**Benötigt werden: 3 Karten „Heilung“, 4 Karten „Genau das Richtige“, 1 Karte „Katastrophe“, 1 Karte „Schwere Krankheit“, 1 Karte „Unfall“**

Alle anderen Ereigniskarten und Karten der Hilfe werden nur 2x benötigt. Jede Karte des Leidens wird nur 4x benötigt. Die übrigen Karten werden beiseitegelegt. (Bitte Hinweise zu den Erweiterungskarten beachten!)

### **Lebenskraft (Standard-Variante für 3 Mitspieler):**

Für das Spiel mit 3 Mitspielern werden nicht alle mitgelieferten Lebenskraft- und Lebenskraft-Verteilungs-Karten benötigt.

Alle Spieler ziehen zunächst verdeckt eine Karte zur „schicksalhaften“ Verteilung der Lebenskraft. Hierzu werden nur die Lebenskraft-Verteilungs-Karten „10“ bis „12“ verwendet. Dann erhält jeder eine entsprechende Anzahl an Lebenskraft-Karten, die man so vor sich stapelt, dass das rote Herz sichtbar ist. Die Verteilungs-Karte wird zur Erinnerung als unterste Karte unter den Stapel gelegt. Die unterschiedlichen Zahlen verdeutlichen die ungleiche Lebenszeit der Menschen. Die übrigen Lebenskraft- und Lebenskraft-Verteilungs-Karten werden beiseitegelegt.

### **Spielvorbereitung für 4 Mitspieler\_innen**

**Ereigniskarten, Karten der Hilfe, Karten des Leidens:**

Für das Spiel mit 4 Mitspieler\_innen (im Folgenden zur Vereinfachung nur noch „Spieler“) werden alle mitgelieferten Ereigniskarten sowie alle Karten der Hilfe und des Leidens benötigt.

(Bitte Hinweise zu den Erweiterungskarten beachten!)

### **Lebenskraft (Standard-Variante für 4 Mitspieler):**

Für das Spiel mit 4 Mitspielern werden nicht alle mitgelieferten Lebenskraft- und Lebenskraft-Verteilungs-Karten benötigt.

Alle Spieler ziehen zunächst verdeckt eine Karte zur „schicksalhaften“ Verteilung der Lebenskraft. Hierzu werden nur die Lebenskraft-Verteilungs-Karten „9“ bis „12“ verwendet. Dann erhält jeder eine entsprechende Anzahl an Lebenskraft-Karten, die man so vor sich stapelt, dass das rote Herz sichtbar ist. Die Verteilungs-Karte wird zur Erinnerung als unterste Karte unter den Stapel gelegt. Die unterschiedlichen Zahlen verdeutlichen die ungleiche Lebenszeit der Menschen. Die übrigen Lebenskraft- und Lebenskraft-Verteilungs-Karten werden beiseitegelegt.

### **Spielvorbereitung für 5 Mitspieler\_innen**

**Ereigniskarten, Karten der Hilfe, Karten des Leidens:**

Für das Spiel mit 5 Mitspieler\_innen (im Folgenden zur Vereinfachung nur noch „Spieler“) werden alle mitgelieferten Ereigniskarten sowie alle Karten der Hilfe und des Leidens benötigt.

(Bitte Hinweise zu den Erweiterungskarten beachten!)

### **Lebenskraft:**

Für das Spiel mit 5 Mitspielern werden alle mitgelieferten Lebenskraft-Karten und Lebenskraft-Verteilungs-Karten benötigt.

Alle Spieler ziehen zunächst verdeckt eine Karte zur „schicksalhaften“ Verteilung der Lebenskraft. Hierzu werden die Lebenskraft-Verteilungs-Karten „8“ bis „12“ verwendet. Dann erhält jeder eine entsprechende Anzahl an Lebenskraft-Karten, die man so vor sich stapelt, dass das rote Herz sichtbar ist. Die Verteilungs-Karte wird zur Erinnerung als unterste Karte unter den Stapel gelegt. Die unterschiedlichen Zahlen verdeutlichen die ungleiche Lebenszeit der Menschen.

## Weitere allgemeine Vorbereitungen

### Gemeinsame Kartenstapel:

In der Mitte der Spielfläche werden **drei Stapel mit Karten** vorbereitet:

#### Stapel 1

Die benötigten Karten der Hilfe und Ereigniskarten kommen zusammen in einen Stapel und werden gemischt (beide Kartentypen haben goldgelbe Rückseiten). Nur die Rückseiten sind sichtbar/oben. Dazu entsteht im Spielverlauf ein gemeinsamer Ablagestapel.

#### Stapel 2

Die benötigten Karten des Leidens (schwarze Rückseiten) werden gemischt und bilden den zweiten Stapel. Nur die Rückseiten sind sichtbar/oben. Auch dazu entsteht im Spielverlauf ein gemeinsamer Ablagestapel.

#### Stapel 3

Hier liegen die 4 Karten zur „Katastrophenwarnung“ sortiert nach Größe der Gefahr, sichtbar ist die Anzahl der Blitze. Ganz oben sichtbar liegen vier Blitze, zu unterst liegt die Karte mit einem Blitz.

### Persönliche Karten:

Jeder Spieler erhält eine Informationskarte zum Spielablauf. Diese Karte legt jeder sichtbar vor sich auf der Spielfläche aus. Die Karte hat keine eigentliche Spielbedeutung, sondern dient lediglich als Orientierungshilfe in Ergänzung zur Spielanleitung.

Jeder Spieler zieht verdeckt 10 Karten des Leidens vom gemeinsamen Stapel in der Mitte (schwarze Rückseiten) und legt sie unafgedeckt auf einen persönlichen Stapel vor sich hin. Die obersten 5 dieser Karten werden dann als Handkarten aufgenommen, die anderen 5 Karten dürfen noch nicht angesehen werden und bleiben als persönlicher Stapel zum Nachziehen unafgedeckt liegen.

Dann zieht jeder Spieler 2 Karten der Hilfe vom gemeinsamen Stapel in der Mitte (goldgelbe Rückseiten), die als

weitere Handkarten zu den Karten des Leidens aufgenommen werden. Werden dabei Ereigniskarten gezogen, müssen diese wieder in den Zugstapel hineingemischt werden und es werden Karten nachgezogen, bis jeder über 2 Karten der Hilfe verfügt. **Die Handkarten dürfen den anderen Mitspielern nicht gezeigt werden!**

### Spielablauf

Der Spieler mit der höchsten Lebenskraft beginnt. Als Nächster ist der Spieler zur Linken an der Reihe usw.

**Wer an der Reihe ist, erhält die Karte „Du bist dran!“ und führt 5 Aktionen in der folgenden, festgelegten Reihenfolge aus:**

#### Spielaktion 1: Einsicht in das Leiden geben

Der Spieler legt vor sich eine seiner Handkarten des Leidens sichtbar aus und informiert so die Mitspieler über eine Sache, an der „er“ (gemeint ist natürlich hier immer die Rolle der gespielten Person!) aktuell leidet. Diese Karte des Leidens bleibt während der ganzen nachfolgenden Hilfe-Phase offen liegen, sofern das Leiden nicht aufgelöst wird.

#### Spielaktion 2: Hilfe zur Auflösung von Leiden / Möglichkeit einer „Glückskette“

Der Spieler zieht eine Karte vom Zugstapel der Hilfe- und Ereigniskarten und nimmt sie für die anderen nicht sichtbar zu seinen Handkarten (Ausnahme: Ereigniskarte! – siehe Kapitel „Besondere Karten und Regeln“: Ereigniskarten). Nun kann der Spieler eine seiner drei Hilfskarten zur Auflösung eines Leidens einsetzen, damit das Spielziel erreicht werden kann: Alle sollen ihre Karten des Leidens loswerden! Dazu gibt es 3 Möglichkeiten: **Hilfe „auf gut Glück“** (man bietet einem Mitspieler eine Hilfe-Karte an, weiß aber nicht sicher, ob sie für eines seiner Leiden passend ist), **gezielte Hilfe** (man weiß genau, woran ein Mitspieler leidet und kann die Hilfe-Karte somit gezielt zur Auflösung eines Leidens einsetzen) oder **Selbsthilfe** (Auflösung eines eigenen Leidens).

Die 3 Möglichkeiten der Hilfe und der Verlauf einer durch gelungene Hilfe erzeugten „**Glückskette**“ werden im Folgenden ausführlich erklärt:

### **Hilfe „auf gut Glück“:**

Der Spieler bietet einem Mitspieler eine Karte der Hilfe in der Hoffnung an, damit eines seiner Leiden aufzulösen, obwohl er nicht genau weiß, ob die Karte tatsächlich helfen wird. Die Hilfe-Karte kann dabei auf alle Handkarten des Mitspielers angewendet werden.

Passt die Hilfe-Karte tatsächlich zu einer Leid-Karte, die der Mitspieler auf der Hand hält, dann darf die so aufgelöste Karte des Leidens auf dem gemeinsamen Ablagestapel für Leid-Karten abgelegt werden. Die benutzte Hilfe-Karte wird auf den entsprechenden gemeinsamen Ablagestapel für die Hilfe- und Ereigniskarten gelegt.

Außerdem wird bei gelungener Hilfe eine „Glückskette“ in Gang gesetzt, mit der es möglich ist, sofort weitere Hilfe zu leisten, die Katastrophengefahr zu senken und verlorene Lebenskraft zurückzugewinnen (s. u.).

Passt die Karte nicht auf eine Leid-Karte des Mitspielers, ist ihm zwar Hilfe zuteilgeworden, sie konnte aber keines seiner tatsächlichen Leiden auflösen. Die Hilfe-Karte wird ohne Effekt auf den gemeinsamen Ablagestapel für Hilfs- und Ereigniskarten gelegt.

### **Gezielte Hilfe:**

Weiß man aufgrund der „Einsicht in das Leiden“ genau, woran ein Mitspieler leidet, dann kann man ihm gezielt helfen. Die Hilfe-Karte darf auf alle Handkarten des Mitspielers oder seine ausgelegte Leid-Karte (vgl. Einsicht in das Leiden geben) angewendet werden. Passt die Karte, dann wird eine „Glückskette“ (s. u.) in Gang gesetzt und die entsprechende Karte des Leidens darf auf den Ablagestapel gelegt werden. Die benutzte Hilfe-Karte wird ebenfalls auf ihren entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Wenn die Karte nicht passt (z. B. weil man sich nicht richtig gemerkt hat, woran jemand leidet), ist dem Mitspieler zwar Hilfe zuteilgeworden, sie konnte aber keines seiner tatsächlichen Leiden auflösen. Die Hilfe-Karte wird ohne Effekt auf den Ablagestapel für Hilfe- und Ereigniskarten gelegt.

### **Selbsthilfe:**

Der Spieler wendet eine Karte der Hilfe auf sich selbst an. Die Selbsthilfe darf auf eine eigene ausgelegte Leid-Karte (vgl. Einsicht in das Leiden geben) oder die eigenen Handkarten angewendet werden. Hat der Spieler eine passende Hilfe-Karte, um eines seiner eigenen Leiden aufzulösen, dann darf er die entsprechende Karte des Leidens auf den gemeinsamen Ablagestapel für Leid-Karten legen. Nach erfolgter Hilfe wird auch die Hilfe-Karte auf den entsprechenden gemeinsamen Ablagestapel für die Hilfe- und Ereigniskarten gelegt.

Besonderheiten: Selbsthilfe setzt keine „Glückskette“ in Gang; eine laufende Glückskette wird durch Selbsthilfe beendet.

### **Glückskette:**

Konnte man einem anderen Mitspieler erfolgreich helfen, dann wird eine „Glückskette“ in Gang gesetzt. Der Spieler, dem geholfen wurde, zieht gleich selbst eine weitere Hilfe-Karte und nimmt diese zu seinen Handkarten. Nun bietet auch er wiederum (noch innerhalb des Zuges des anderen Mitspielers!) einem beliebigen Spieler Hilfe an (auch Selbsthilfe ist dabei möglich). Kann ein weiteres Leiden eines Mitspielers so aufgelöst werden, wird die Glückskette fortgesetzt. Die Glückskette wird beendet, wenn kein Leiden aufgelöst werden konnte, eine Ereigniskarte gezogen wird oder nur eine Selbsthilfe erfolgte. **In jedem Fall endet die Glückskette nach 3 Hilfsaktionen**, d. h. der letzte Spieler in der Kette nach Hilfsaktion 3 zieht keine Karte mehr vom Stapel der Hilfs- und Ereigniskarten!

### **Beispiel:**

**Spieler A: Hilfsaktion 1 →**

**B: Hilfsaktion 2 → C: Hilfsaktion 3 → D: Ende;**

**oder auch:**

**Spieler A: Hilfsaktion 1 →**

**B: Hilfsaktion 2 → A: Hilfsaktion 3 → B: Ende).**

Damit für alle deutlich ist, wie die Glückskette gerade im Spiel abläuft, wird eine spezielle Karte zum Anzeigen einer Glückskette verwendet. Der Spieler B in der Kette erhält als Erster diese Karte und zeigt seine Position mit der Karten-Vorderseite „Hilfsaktion 2“ an. Wird die Kette fortgesetzt, wird die Karte weitergegeben und der nächste Spieler zeigt seine Position mit der Karten-Rückseite „Hilfsaktion 3“ an. Mehr Hilfsaktionen sind in der Glückskette nicht möglich (s. o.). Zusätzliche Orientierung im Spielgeschehen bietet die Karte „Du bist dran!“.

### **Rückgewinnung von Lebenskraft mit einer Glückskette:**

Wenn eine Kette maximaler Länge (also mit drei erfolgreichen Hilfsaktionen) gelingt, erhält jeder Spieler sofort eine Karte „Lebenskraft“ zurück! Ein Überschreiten des Startwertes auf der Lebenskraft-Verteilungs-Karte ist jedoch nicht möglich. Eine Rückgewinnung von „Herz-der-Erfüllung“-Karten (s. u.) ist nicht möglich.

### **Senkung der Katastrophengefahr:**

Je besser sich die Menschen gegenseitig helfen, desto geringer ist die Bedrohung durch eine Katastrophe. Die Länge der Glückskette verdeutlicht die Fähigkeit der Zusammenarbeit der Menschen und senkt die Gefahr, beim Ereignis einer Katastrophe Lebenskraft zu verlieren.

- Sobald im Spiel erstmalig eine erfolgreiche Hilfe-Weitergabe der Länge **A → B** stattgefunden hat, senkt sich die Katastrophengefahr einmalig von „Extreme Gefahr“ auf „Große Gefahr“. (Die oberste Karte „Extreme Gefahr“ von Stapel 3 in der Mitte der Spielfläche wird unter den Stapel gelegt.) Grundsätzlich wirkt sich eine weitere Kette der gleichen Länge nicht nochmalig auf die Katastrophenstärke aus.
- Sobald im Spiel erstmalig eine erfolgreiche Hilfe-Weitergabe der Länge **A → B → C** stattgefunden hat, senkt sich die Katastrophengefahr auf „Erhöhte Gefahr“.

- Sobald im Spiel erstmalig eine erfolgreiche Hilfe-Weitergabe der Länge **A → B → C → D** stattgefunden hat, senkt sich die Katastrophengefahr auf „Geringe Gefahr“. Die „Geringe Gefahr“ bleibt bis zum Spielende bestehen. Entscheidend ist immer die Länge der Glückskette, nicht die Anzahl der verschiedenen beteiligten Spieler (möglich ist also auch z. B. **A → B → A → B**).

### **Spielaktion 3: Wiederaufnehmen der Karte zur Einsicht in das Leiden**

Die ausgelegte Karte des Leidens wird wieder aufgenommen, sofern dieses Leiden nicht schon aufgelöst werden konnte.

### **Spielaktion 4: Auffüllen der Handkarten (alle Spieler!)**

Jetzt ziehen alle Spieler, die Leidenskarten losgeworden sind, für jede abgelegte Karte eine neue Karte **von ihrem persönlichen Stapel** nach, solange dort Karten vorhanden sind – d. h. im Grundsatz verfügt jeder Spieler am Ende des Zuges wieder über 7 Handkarten (2 Karten der Hilfe und 5 Karten des Leidens). Erst bei fortgeschrittenem Spielverlauf kann sich die Anzahl der Handkarten verringern, wenn nämlich die Anzahl der Leid-Karten soweit reduziert wurde, dass auf dem persönlichen Stapel keine Leid-Karten zum Nachziehen mehr vorhanden sind.

### **Spielaktion 5: Verminderung der Lebenskraft**

Als letzte Aktion muss eine Karte „Lebenskraft“ bzw. „Herz der Erfüllung“ (s. u.) abgegeben werden. Diese Karte wird auf einen gemeinsamen Ablagestapel gelegt. Mit Abgabe der letzten Herz-Karte stirbt der Mensch, dessen Rolle man im Spiel eingenommen hat. Hat ein Spieler bei Abgabe seiner letzten Karte „Lebenskraft“ noch Karten des Leidens auf seiner der Hand, dann endet das Spiel sofort und alle haben verloren! Hat jemand das „Herz der Erfüllung“ erlangt, gibt es während dieser Spielaktion noch einmal eine besondere Gelegenheit zur Hilfe (mehr dazu s. u.).

## Besondere Karten und Regeln

### Ereigniskarten

Wird beim Ziehen vom Stapel der Hilfe-Karten eine Ereigniskarte gezogen (erkennbar am Info-Text und am Symbol ♣), tritt dieses Ereignis sofort ein und beendet damit die Hilfsaktion und auch eine evtl. laufende Glückskette. Nach Abwicklung des Ereignisses geht es dann gleich weiter mit Spielaktion 3 (s. o.).

### Wille und innere Stärke:

Diese Karte wirkt wie eine spezielle Hilfe-Karte ausschließlich zur Selbsthilfe. Der Spieler, der diese Karte zieht, darf 2 beliebige eigene Karten des Leidens loswerden (allerdings nicht vom unaufgedeckten persönlichen Stapel zum Nachziehen).

### Katastrophe:

Jeder Spieler verliert Lebenskraft in Abhängigkeit von der bestehenden Katastrophengefahr (s. o. bei Hilfe und Auflösung von Leiden). Die Anzahl der Blitze der oben liegenden Karte zeigt an, wie stark die Menschen von der Katastrophe getroffen werden:

### **4 Blitze – Abgabe von 4 Herzkarten; 3 Blitze – Abgabe von 3 Herzkarten usw.**

So zeigt sich im Spiel, dass Menschen, die bessere Fähigkeiten zur gegenseitigen Hilfe entwickelt haben, die Bedrohung durch eine Katastrophe mindern können.

Auch wenn ein Spieler das „Herz der Erfüllung“ (s. u.) erlangt hat, muss er die entsprechende Anzahl an Herz-Karten abgeben!

### Ego-Drama:

Der Spieler, der diese Karte zieht, zieht sofort vom gemeinsamen Zugstapel in der Mitte der Spielfläche 3 zusätzliche Karten des Leidens. Diese Karten dürfen nicht angesehen werden, sondern werden unaufgedeckt direkt auf den persönlichen Zugstapel gelegt. So wie das Ablegen von Leid-Karten verdeutlicht, dass ein Mensch an bestimmten Schwierigkeiten des Lebens nicht mehr leidet, so verdeutlicht diese Karte eine Zunahme des Leidens aufgrund übermä-

ßiger Selbstbezogenheit. Ein Spieler mit dem „Herz der Erfüllung“ (s. u.) kann vom Ego-Drama nicht mehr betroffen werden. Die Karte bleibt dann ohne Effekt.

### Schwere Krankheit:

Wer diese Ereigniskarte zieht, legt sie aufgedeckt vor sich hin. Die Karte bleibt so lange dort liegen, bis sie durch die Hilfe-Karte „Heilung“ aufgelöst wird. Die Karte „Heilung“ ist die einzige Möglichkeit zur Auflösung der schweren Krankheit. Der Spieler muss am Ende seines Zuges bis zur Auflösung der schweren Krankheit eine zusätzliche Herzkarte „Lebenskraft“ oder „Herz der Erfüllung“ (s. u.) abgeben, d. h. seine Lebenskraft schwindet doppelt so schnell wie die Lebenskraft der anderen Spieler, weil er pro Runde nun 2 Herz-Karten verliert!

(Ergänzende Anmerkung: Wie groß auch die Schwierigkeiten sein mögen, die eine schwere Krankheit verursachen kann, so kann im Spielverlauf sinnbildlich das „Herz der Erfüllung“ (s. u.) am Ende sogar auch eine solche schwere Erkrankung ohne leidvolle geistige Verwicklung erdulden, auch wenn die Lebenskraft schneller schwindet.)

### Unfall:

Wer diese Ereigniskarte zieht, verliert einmalig sofort 1 Herz-Karte „Lebenskraft“ oder „Herz der Erfüllung“ (s. u.) und legt diese auf den gemeinsamen Ablagestapel. Eine Verhinderung des Verlustes (z. B. durch die Hilfe-Karte „Heilung“ o. ä.) ist im Rahmen des Spielgeschehens nicht möglich. Falls dieses Ereignis unvermittelt zur Abgabe der letzten Herz-Karte eines Spielers führt, scheidet er in diesem Moment sofort aus dem Spiel aus (siehe dazu auch Kapitel „Spielende“!).

### Tiefe Weisheit:

In dem Augenblick, wo diese Karte gezogen wird, erhält der Spieler einen tiefen Einblick in die Zusammenhänge des Lebens und erfährt einen Moment tiefer Weisheit. Diese Erfahrung wirkt sich nicht nur auf ihn selbst, sondern auch auf sein ganzes Umfeld aus und führt dazu, dass ALLE Spieler sofort eine beliebige Karte des Leidens loswerden dürfen (allerdings nicht vom persönlichen Stapel zum Nachziehen).

## Herz der Erfüllung

Sobald ein Spieler seine letzte Karte des Leidens abgegeben hat, wandelt sich sein Leben grundlegend. Ihm wird das „Herz der Erfüllung“ zuteil und er kann seine Lebenskraft frei zur Unterstützung seiner Mitmenschen einsetzen. Bei Abgabe der letzten Leid-Karte wird der Lebenskraft-Stapel dieses Spielers SOFORT (auch innerhalb einer laufenden „Glückskette“) so umgedreht, dass bei jeder Karte die Seite mit dem „Herz der Erfüllung“ oben liegt. Wenn nun am Ende des Zuges eine Herzkarte abgegeben werden muss, kann diese Karte für einen anderen Mitspieler wie eine zusätzliche Hilfskarte eingesetzt werden! Der Spieler, dem so geholfen wird, darf eine beliebige Handkarte des Leidens loswerden und füllt danach seine Handkarten sofort wieder auf, falls noch Karten des Leidens auf dem persönlichen Stapel zum Nachziehen vorhanden sind.

### Spezielle Hinweise:

Eine Glückskette kann hier am Ende des Zuges nicht in Gang gesetzt werden; ein Spieler mit dem „Herz der Erfüllung“ zieht weiterhin regulär Hilfe-Karten mit der Möglichkeit zu helfen, aber keine weiteren Karten des Leidens; so ist das „Herz der Erfüllung“ auch gefeit gegen das Ego-Drama, welches ohne Effekt einfach abgelegt wird; Ereigniskarten, die zum Ablegen von Leid-Karten führen, entfalten beim Herz der Erfüllung keine Wirkung mehr; Hilfe an einen Spieler mit dem Herz der Erfüllung ist nicht möglich und spieltechnisch nicht sinnvoll, die einzige Ausnahme ergibt sich bei Betroffenheit durch die Karte „Schwere Krankheit“, worüber dann auch eine Glückskette durchgeführt werden darf; bei schwerer Krankheit müssen am Ende des Zuges statt der Lebenskraft-Karten zwei Karten „Herz der Erfüllung“ abgegeben werden, aber weiterhin kann nur eine Karte davon zur Hilfe eingesetzt werden; das „Herz der Erfüllung“ kann erlangt werden, auch wenn der Spieler zu dem Zeitpunkt noch gleichzeitig von einer schweren Krankheit betroffen ist; hat ein Spieler das Herz der Erfüllung erlangt, muss beim Ereignis „Unfall“ ebenfalls statt der Lebenskraft-Karte eine Karte „Herz der Erfüllung“ abgegeben werden, aber auch diese kann in der Situation des Unfalls nicht als zusätzliche Hilfe eingesetzt werden; eine Rückgewinnung von

„Herz-der-Erfüllung“-Karten durch eine lange Glückskette ist nicht möglich!

### Kartenmangel

Sobald ein gemeinsamer Zugstapel ganz leer ist, werden die Karten vom entsprechenden Ablagestapel neu gemischt und wieder als Zugstapel verwendet.

### Unmöglichkeit der Hilfe

In seltenen Fällen kann es dazu kommen, dass es für einen Spieler unmöglich ist, eine Hilfe-Karte auszuspielen (z. B. weil die Mitspieler keine Leid-Karten mehr haben und gleichzeitig eine Selbsthilfe nicht möglich ist, weil die eigenen Hilfe-Karten zu keiner der eigenen Leid-Karten passen). In diesem Fall wählt der Spieler eine seiner 3 Hilfe-Karten aus und legt sie ohne Effekt auf den gemeinsamen Ablagestapel für Hilfs- und Ereigniskarten. Die Spielaktion 2 endet dann ohne weitere Hilfeleistung.

### Spielende

Wenn es gelingt, dass jeder Spieler vor Ablauf seiner „eigenen Lebenszeit“ jeweils alle seine Karten des Leidens loswerden konnte, so gewinnt die Spielgruppe zusammen gegen die Hindernisse des Spiels. Das Spiel ist also nur gewonnen, wenn jeder einzelne Spieler vor Abgabe seiner eigenen letzten Lebenskraft-Karte alle seine Karten des Leidens ablegen konnte!

Hat ein Spieler bei Abgabe seiner letzten Lebenskraft-Karte noch Karten des Leidens auf seiner Hand, dann endet das Spiel sofort für alle und die ganze Spielgruppe hat verloren!

Gibt ein Spieler seine letzte Herzkarte als „Herz der Erfüllung“ ab, dann scheidet er mit erfülltem Herzen einfach aus dem Spiel aus, aber die übrigen Mitspieler spielen noch weiter! Das Spiel endet erst, wenn entweder im weiteren Verlauf doch noch jemand „leidvoll stirbt“ und so alle verlieren, weil das Spielziel nicht erreicht wurde – oder wenn alle vor Ende ihrer Lebenszeit ihre Leid-Karten losgeworden sind und die Gruppe so gemeinsam gewinnt. **Sangha-Dō!**



## Spielvarianten mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad

### Variante 1: Veränderte Rückgewinnung von Lebenskraft

Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades kann ganz ohne die Rückgewinnung von Lebenskraft-Karten gespielt werden. Eine lange Glückskette führt dann lediglich zu einer optimalen Senkung der Katastrophengefahr.

Etwas gemäßigter verläuft diese Spielvariante, wenn im Falle einer langen Glückskette nur ein Spieler 1 Karte Lebenskraft zurückerhält - und zwar derjenige mit der geringsten Lebenskraft (nicht über Startwert!). Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl an Lebenskraft-Karten, entscheidet der aktive Spieler („Du bist dran!“), wer Lebenskraft zurückgewinnt.

### Variante 2: Reduzierte Lebenskraft

Alle Spieler ziehen wie sonst auch verdeckt eine Karte zur „schicksalhaften“ Verteilung der Lebenskraft. Hierzu werden aber bei diesen Varianten andere Lebenskraft-Verteilungs-Karten verwendet. Bei 3 Spielern nimmt man nun die Verteilungs-Karten „9“ bis „11“, bei 4 Spielern die Karten „8“ bis „11“. Dann erhält jeder seine entsprechende Anzahl an Lebenskraft-Karten. Die geringere Lebenskraft erfordert ein größeres Spielgeschick, weil weniger Zeit zur Verfügung steht, um alle von ihren Leiden zu befreien. Für 5 Spieler steht diese Spielvariante aufgrund der Gesamtkartenmenge leider nicht zur Verfügung.

Die Spielvarianten 1 und 2 können auch miteinander kombiniert werden. Viel Erfolg!

**Anleitung, Spielidee und Konzept:** Matthias Harnitz 2016

**Illustrationen:** Franziska J. Drescher 2016

**Danksagung:** Franziska J. Drescher und Matthias Harnitz danken herzlich Uli Volke und Lena Rodriguez (sam nok), Vera Grobe, Arne Altdörfer, Martin Rüsich, Nikola Huppertz und Dieter Paulus Ho Ko für ihre Unterstützung und die zahlreichen Anregungen, die in dieses Spiel eingeflossen sind.

### Haftungsausschluss:

Die Nutzung der Materialien und Inhalte des Kartenspiels „Sangha-Dō“ erfolgt in eigener Verantwortung und auf eigene Gefahr. Die Autoren Franziska J. Drescher und Matthias Harnitz / Künstlerstudio Ars Unicornum Matthias Harnitz übernehmen keinerlei Verantwortung für Schadensfälle und Haftungsansprüche, die auf die Nutzung oder Nicht-Nutzung des Kartenspiels oder einzelner Bestandteile sowie auf die unsachgemäße Verwendung der Spielmaterialien zurückgeführt werden sollen. Haftungsansprüche gegen die Autoren, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die auf die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Inhalte zurückgeführt werden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens der Autoren kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.