

DEAD OR ALIVE

Ein Kartenspiel über Wahrheit, Macht und Vertrauen

Jerusalem ist in Aufruhr. Ein Wanderprediger sorgt für Hoffnung – und für Angst bei den Mächtigen. In der Nacht verschwören sich **Pharisäer und Schriftgelehrte**, um ihn zum Schweigen zu bringen. Am Tag versuchen die Freunde Jesu (**Apostel**) und das **Volk von Jerusalem**, die Wahrheit herauszufinden. Doch niemand weiß, wem er trauen kann.

Ziel des Spiels

Es gibt zwei Hauptgruppen: **Die Apostel und das Volk von Jerusalem** versucht herauszufinden, wer zu den Pharisäern und Schriftgelehrten gehört. **Die Pharisäer und Schriftgelehrten** versuchen heimlich alle Gegner auszuschalten.

Das Volk gewinnt wenn alle Pharisäer und Schriftgelehrten enttarnt und besiegt wurden. **Die Pharisäer und Schriftgelehrten gewinnen** wenn sie genauso viele oder mehr Spieler sind als das Volk.

Spielvorbereitung

Die Spieler sitzen im Kreis.

1. Die Karten werden nach der Anzahl der Spieler zusammengestellt.
2. Ein Spielleiter mischt alle Karten.
3. Jeder Spieler erhält **verdeckt eine Karte**.
4. Niemand zeigt seine Rolle.
5. Der Spielleiter erklärt kurz die Sonderrollen (siehe unten).

Spielablauf

Das Spiel verläuft in **Runden aus Nacht und Tag**.

Die Nacht

Alle Spieler schließen die Augen. Der Spielleiter ruft nun nacheinander die Rollen auf. Nur die aufgerufene Rolle öffnet die Augen.

Reihenfolge der Nacht

1. Maria Magdalena (Amor)

Sie war eine enge Freundin Jesu, manche glauben, dass Jesus und Maria Magdalena eine Beziehung gehabt hätten. Im Spiel nun verbinde sie zwei Liebende miteinander.

- nur in der ersten Nacht
- verbindet zwei Spieler miteinander

2. Jesus

Jesus ist der verheißene Messias Gottes, der dem Jüdischen Volk die Erlösung bringt.

- nur in der ersten Nacht
- Spielleiter muss Jesus für die Rolle des Petrus kennen

3. Tempelwache

- blockiert die Fähigkeit eines Spielers

4. Pharisäer und Schriftgelehrte

Sie waren die spirituellen Leiter des jüdischen Volkes und bildeten die Tempelaristokratie. Sie kannten sich sehr gut in den Gesetzen aus und hielten diese streng ein. Wenn sich jemand als Messias durch die Lande zog, läuteten bei ihnen die Alarmglocken.

- wählen gemeinsam ein Opfer

5. Judas Iskariot

Judas war ein enger Freund Jesu. Er verriet ihn an die Pharisäer und Schriftgelehrten, um ihn zum politischen Handeln zu bewegen. Im Spiel sammelt er Informationen über die Spieler.

- darf die Rolle eines Spielers anschauen

6. Lazarus (Heilerin)

Lazarus war ein enger Freund Jesu und wurde nach seinem Tod von ihm auferweckt. Im Spiel darf er nun einmalig jemanden heilen.

- kann heilen

Der Spielleiter merkt sich alle Entscheidungen. Alle Rollen schließen wieder die Augen.

Der Morgen

Der Spielleiter verkündet: **Wer in der Nacht gestorben ist**. Diese Spieler zeigen ihre Rolle und scheiden aus.

Der Tag

Nun diskutieren alle Spieler.

Sie versuchen herauszufinden:

- Wer lügt?
- Wer verdächtig wirkt?
- Wer gehört zu den Pharisäern und Schriftgelehrten?

Am Ende der Diskussion wird abgestimmt.

Die Abstimmung

Alle zeigen gleichzeitig auf eine Person, die sie verdächtigen. Die Person mit den meisten Stimmen **wird verurteilt**. Sie zeigt ihre Rolle und scheidet aus.

Sonderregeln

7. Pontius Pilatus – Statthalter in Jerusalem

Pontius Pilatus war Präfekt in Judäa, in der Provinz Syrien. Er ist die oberste Verwaltungsgewalt in Jerusalem.

- Seine Stimme zählt doppelt.

8. Petrus

Petrus war der Anführer und Sprecher der Apostel. Er versprach Jesus Treue bis in den Tod, konnte sein Versprechen aber nicht halten.

- Wenn Petrus stirbt, bestimmt er eine Person, die ebenfalls sterben muss.

9. Barmherziger Samariter

Die Juden mochten die Samariter nicht. Jesus erzählt mal von einem Samariter, der einem Juden etwas Gutes tut. Manchmal helfen uns jene, von denen wir es am wenigsten erwarten.

- Einmal im Spiel kann er jemanden retten, der tagsüber verurteilt wurde.

10. Liebespaar (durch Maria Magdalena)

- Wenn einer der beiden stirbt, stirbt der andere ebenfalls. Wenn das Liebespaar als letzte zwei überlebt, **gewinnen beide gemeinsam**.

11. Simon von Cyrene

Simon von Cyrene hilft Jesus, sein Kreuz zu tragen.

- Wenn Jesus von den Pharisäern und Schriftgelehrten ausgewählt worden ist, darf Simon von Cyrene ihm einmalig helfen und den Tod verhindern.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn:

- alle Pharisäer und Schriftgelehrten tot sind und **das Volk gewinnt** oder
- die Pharisäer und Schriftgelehrten die Mehrheit haben und die **Pharisäer und Schriftgelehrten gewinnen**.

Tipps für den Spielleiter

- Erzähle die Nacht **atmosphärisch**.
- Lass Diskussionen zu – sie sind der Kern des Spiels.
- Erinnere die Spieler daran: **Lügen gehört zum Spiel**.

Atmosphäre

Das Spiel lebt von Geschichten. Der Spielleiter kann z. B. sagen: »Die Nacht legt sich über Jerusalem. In den Gassen flüstern Verschwörungen. Wer wird den Morgen erleben?«

Anzahl der Spielenden

Wenn weniger als 32 Personen mitspielen, entfallen Rollen. Hierbei sollte nicht nur beim Volk von Jerusalem und den Aposteln gekürzt werden, sondern auch bei den Sonderrollen (bspw. Tempelwache, Barmherziger Samariter, Simon von Cyrene und Petrus).

Die Pharisäer und Schriftgelehrten sollten zu den anderen Rollen in einem Verhältnis von 1 zu 3 oder 1 zu 4 stehen. Wenn das Spiel noch unbekannt ist, kann die Anzahl der Pharisäer und Schriftgelehrten auch verringert werden; spielen Profis, kann ihre Anzahl erhöht werden.

Rollen

für 32 Spieler

- 4 Pharisäer
 - 3 Schriftgelehrte
 - 1 Petrus (Apostel)
 - 1 Andreas (Apostel)
 - 1 Jakobus der Ältere (Apostel)
 - 1 Johannes (Apostel)
 - 1 Philippus (Apostel)
 - 1 Bartholomäus (Apostel)
 - 1 Thomas (Apostel)
 - 1 Matthäus (Apostel)
 - 1 Jakobus der Jüngere (Apostel)
 - 1 Simon (Apostel)
 - 1 Judas Thaddäus (Apostel)
 - 1 Judas Iskariot (Apostel)
 - 1 Lazarus
 - 1 Maria Magdalena
 - 1 Pontius Pilatus
 - 1 Jesus
 - 1 Simon von Cyrene
 - 1 Tempelwache
 - 1 Barmherziger Samariter
 - 6 Volk von Jerusalem
-

Idee und Umsetzung

Michael H. Kreher (Diözesanjugendseelsorger)
Christin Noack (Digitale Glaubenskommunikation)
Das Spiel wurde im Rahmen der Vorbereitung für die Kar- und Ostertage mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen vom 02.-05.04.2026 im Bistum Dresden-Meißen erstellt.

Layout & Gestaltung

Christin Noack (Digitale Glaubenskommunikation)
Die Illustration sind im Dialog von Mensch und KI entstanden.
