

Spielanleitung:

Das Kartenspiel besteht aus je 18 Teufels- und 18 Engelskarten. Es können insgesamt 16 Paare gebildet werden, wobei die 2 bis maximal 4 Mitspieler die Probleme auf den Teufelskarten erkennen und mit Hilfe der Engelskarten lösen müssen. So schafft jeder Spieler gedanklich ein Stück Barrierefreiheit. Man sollte sich aber nicht vom ersten Blick täuschen lassen. Die Teufels- und Engelskarten werden als getrennte Stapel gut gemischt und jeder Mitspieler erhält verdeckt 4 Engelskarten. 4 Teufelskarten werden offen auf den Tisch gelegt. Im Uhrzeigersinn wird nun gespielt und mit den passenden Engelskarten werden Teufelskarten einfach einkassiert und somit die bestehende Barriere überwunden. Der handelnde Spieler erklärt den anderen den Kartenzusammenhang und legt das Pärchen vor sich offen auf den Tisch. Nun fehlende Teufelskarten werden vom Kartenstock genommen und wieder offen auf den Tisch gelegt, damit immer 4 Karten offen vorhanden sind. Der nächste Spieler ist dran. Wenn keine Barriere überwunden werden kann, muss der Spieler zuerst eine offen liegende Teufelskarte mit einer Karte vom Teufelsstock austauschen und

eine Engelskarte vom Engelsstock ziehen und schon ist der nächste Spieler dran. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst keine Karten mehr in der Hand hält. Nun gibt es noch Besonderheiten. Die vielen vom Teufel geschaffenen Barrieren sind zwar schon schlimm genug, aber es gibt zusätzlich noch 2 ganz teuflische Karten, die den Besitzer eine Runde aussetzen lassen. Diese teuflische Karte wird dann gegen eine normale Teufelskarte vom Stock getauscht und es geht mit dem nächsten Spieler weiter. Aber auch die Engelskarten verfügen über 2 besondere Überraschungskarten. Wer den besonderen Inklusionsengel bekommt oder zieht, darf eine von seinen Karten mit dieser Engelskarte unter dem Engelsstock ablegen. Es gilt dabei taktisch abzuwägen, ob dieser Schritt gleich mit der ersten Möglichkeit vollzogen wird. Er kann auch als Überraschungsmoment bis zum Schluss aufbewahrt werden oder kommt als mögliche Ersatzspielhandlung zum Einsatz, wenn keine Karte mit einer Barriere entfernt werden kann. Bei 4 Spielern sollte nur mit jeweils 3 Karten gespielt werden. Viel Spaß bei der spielerischen Schaffung von Barrierefreiheit als Voraussetzung für Inklusion.