



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Himmel + Hölle

Spielanleitung – kurz erklärt

3–5

SPIELER

ab 8

JAHREN

30

MINUTEN

Himmel + Hölle ist ein Kartenspiel von Michael Schacht für 3 bis 5 Personen. Reihum legt ihr Zahlenkarten links oder rechts an fünf farbige Himmel + Hölle Karten an und beeinflusst so, ob eine Farbe am Ende Plus- oder Minuspunkte bringt. Entscheidend ist, welche Karten ihr am Schluss noch auf der Hand haltet.

Spielziel

Ihr sammelt über mehrere Runden Pluspunkte. Wer am Ende die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt die 5 Himmel + Hölle Karten quer untereinander in die Tischmitte, mit der Seite nach oben, die Dreizack und Harfe zeigt. Jede Person erhält eine Dopplerkarte und legt sie offen vor sich ab. Der ausgeloste Geber mischt die Zahlenkarten und teilt jedem 6 Karten verdeckt aus. Der Rest bildet einen verdeckten Nachziehstapel.

So spielt ihr

- 1 Ihr zieht eine Zahlenkarte vom Stapel auf die Hand.
- 2 Ihr legt eine Handkarte offen und hochkant an die Himmel + Hölle Karte derselben Farbe an, entweder links oder rechts.
- 3 Rechts angelegte Werte sind Engelspunkte, links angelegte Teufelspunkte.
- 4 Eine Reihe fasst höchstens 5 Zahlenkarten, pro Seite höchstens 3.
- 5 Sind 2 Reihen voll (bei 5 Personen 3 Reihen), endet die Runde sofort.
- 6 Jede Farbe wird einzeln abgerechnet: Überwiegen die Engelspunkte, gibt es Plus-, überwiegen die Teufelspunkte, Minuspunkte für die höchste Handsumme in dieser Farbe.

So gewinnt ihr

Es werden so viele Runden gespielt, wie Personen mitspielen. Wer dann die meisten Pluspunkte notiert hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt am Ende die höchste Punktzahl auf dem Block stehen haben. Dafür steuert ihr mit euren angelegten Karten, ob eine Farbe positiv oder negativ gewertet wird. Gleichzeitig behaltet ihr möglichst hohe Handkarten in den Farben, die Pluspunkte bringen, und werdet hohe Karten in bedrohten Farben rechtzeitig los. Gespielt wird über so viele Runden, wie Personen am Tisch sitzen.

Spielmaterial

70 Zahlenkarten

5 Himmel + Hölle Karten

5 Dopplerkarten

1 Block

Spielaufbau

- Legt einen Stift und ein Blatt des Blocks bereit.
- Legt die 5 Himmel + Hölle Karten quer und untereinander in die Tischmitte. Nach oben zeigt die Seite mit Dreizack und Harfe.
- Jede Person bekommt eine Dopplerkarte und legt sie offen vor sich ab.
- Lost einen Geber aus. Er mischt die 70 Zahlenkarten gründlich.
- Jede Person erhält verdeckt 6 Zahlenkarten auf die Hand.
- Die übrigen Zahlenkarten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte.

Spielbeginn

Die Person links vom Geber eröffnet die Runde. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ab der zweiten Runde übernimmt die jeweils nächste Person die Aufgabe des Gebers.

Spielablauf

Der Zug

Wer an der Reihe ist, erledigt immer zwei Dinge in fester Reihenfolge: erst eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen, dann eine Handkarte anlegen. Die angelegte Karte liegt offen und hochkant neben der Himmel + Hölle Karte, deren Farbe zur Karte passt. Ihr entscheidet dabei, ob die Karte links oder rechts liegt.

Engel und Teufel

Rechts der Himmel + Hölle Karte angelegte Werte zählen als Engelspunkte. Links angelegte Werte zählen als Teufelpunkte. Die Abbildungen auf den Himmel + Hölle Karten zeigen euch, welche Seite welche ist.

Wie die Reihen wachsen

Es entstehen 5 Reihen, eine je Farbe. In eine Reihe passen höchstens 5 Zahlenkarten; die Himmel + Hölle Karte selbst zählt nicht mit. Auf einer Seite dürfen höchstens 3 Zahlenkarten liegen. Ist eine Seite mit 3 Karten belegt, legt ihr in dieser Reihe nur noch auf der anderen Seite an, sofern dort noch Platz ist. Sobald 5 Zahlenkarten in einer Reihe liegen, ist sie gesperrt. Dreht die zugehörige Himmel + Hölle Karte um, sie zeigt dann das Vorhängeschloss.

Rundenende

Die Runde endet sofort, sobald 2 Reihen mit je 5 Zahlenkarten gefüllt und damit 2 Himmel + Hölle Karten umgedreht sind. Bei 5 Personen endet die Runde erst nach 3 umgedrehten Himmel + Hölle Karten.

Abrechnung

Jede Reihe wird einzeln gewertet. Addiert die Engelspunkte rechts und vergleicht sie mit der Summe der Teufelpunkte links.

- 1 Engelspunkte überwiegen:** Diese Farbe bringt Pluspunkte. Vor dem Aufdecken darf jede Person ansagen, ob sie ihre Dopplerkarte einsetzt. Die Ansage muss laut erfolgen. Danach deckt ihr alle eure Handkarten dieser Farbe auf. Wer die höchste Summe in der Farbe hält, schreibt sie sich als Pluspunkte gut, alle anderen gehen leer aus. Hat diese Person gedoppelt, zählt die Summe doppelt.
- 2 Teufelpunkte überwiegen:** Diese Farbe bringt Minuspunkte. Alle decken ihre Karten dieser Farbe auf. Wer die höchste Summe hält, notiert sie als Minuspunkte.
- 3 Gleichstand:** Liegen links und rechts gleich viele Punkte, wird diese Farbe in der Runde nicht gewertet.

Alle eingesetzten Dopplerkarten kommen beiseite. Sie stehen erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

Nächste Runde

Nach der Abrechnung beginnt die nächste Runde. Der Geber wechselt zur nächsten Person, die alle Karten neu mischt. Jede Person erhält wieder 6 Zahlenkarten und eine Dopplerkarte. Der Ablauf bleibt identisch.

Der Spielzug

- 1 Zieh eine Zahlenkarte vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.
- 2 Leg eine Handkarte offen und hochkant links oder rechts an die Himmel + Hölle Karte der passenden Farbe.
- 3 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Kannst du keine Karte anlegen, musst du das beweisen und deine Handkarten zeigen. Anschließend wirfst du eine Karte ab, die aus dem Spiel kommt.
- Pro Seite einer Himmel + Hölle Karte sind höchstens 3 Zahlenkarten erlaubt.
- Eine Reihe mit 5 Zahlenkarten ist gesperrt; ihre Himmel + Hölle Karte wird auf die Seite mit dem Vorhängeschloss gedreht.
- Die Dopplerkarte darf nur bei einer Farbe mit überwiegenden Engelspunkten eingesetzt werden und muss vor dem Aufdecken laut angesagt werden.
- Setzt jemand die Dopplerkarte ein, hat aber nicht die höchste Summe, verfällt sie trotzdem für diese Runde.
- Bei Gleichstand mehrerer Personen in einer Farbe bekommen alle die vollen Punkte.

Spielende und Gewinn

Eine Runde endet sofort, wenn 2 Reihen mit je 5 Zahlenkarten gefüllt sind; bei 5 Personen erst bei 3 gefüllten Reihen. Danach wird abgerechnet. Insgesamt spielt ihr so viele Runden, wie Personen teilnehmen. Wer danach die meisten Pluspunkte auf dem Block hat, gewinnt. Halten bei der Wertung einer Farbe mehrere Personen dieselbe Summe, erhalten alle davon die entsprechenden Plus- oder Minuspunkte.

Tipps

- Hohe Karten einer Farbe lohnen sich auf der Hand nur, wenn diese Reihe am Ende mehr Engels- als Teufelspunkte zeigt. Achte also darauf, wie sich die Reihe entwickelt.
- Hältst du viele hohe Karten einer Farbe, kannst du die rechte Seite dieser Reihe stärken, damit sie positiv gewertet wird.
- Umgekehrt kannst du die linke Seite einer Farbe füttern, in der Gegner vermutlich hohe Karten halten.
- Behalte im Blick, dass die Runde schon bei 2 vollen Reihen endet. Du kannst das Ende aktiv herbeiführen, wenn deine Handkarten gerade günstig stehen.
- Setze die Dopplerkarte möglichst dann ein, wenn du sicher die höchste Summe in der positiven Farbe hältst, denn sie verfällt sonst ungenutzt.

Häufige Fragen

Muss ich wirklich erst ziehen und dann anlegen?

Ja, die Reihenfolge ist festgelegt. Zuerst nimmst du eine Zahlenkarte vom Nachziehstapel auf die Hand, danach legst du eine Handkarte an.

Was passiert, wenn ich keine Karte anlegen kann?

Du musst deine Handkarten vorzeigen, um das zu belegen. Anschließend wirfst du eine Karte ab, die aus dem Spiel kommt.

Wie viele Karten passen in eine Reihe?

Höchstens 5 Zahlenkarten, die Himmel + Hölle Karte zählt nicht mit. Pro Seite dürfen maximal 3 Zahlenkarten liegen.

Wann endet eine Runde?

Sobald 2 Reihen mit je 5 Zahlenkarten gefüllt und die zugehörigen Himmel + Hölle Karten umgedreht sind. Bei 5 Personen endet die Runde erst nach 3 umgedrehten Karten.

Wann darf ich die Dopplerkarte einsetzen?

Nur bei einer Farbe, in der die Engelspunkte überwiegen, und zwar bevor die Handkarten aufgedeckt werden. Der Einsatz muss laut angesagt werden.

Was passiert mit der Dopplerkarte, wenn ich nicht die höchste Summe habe?

Sie ist trotzdem verbraucht. Alle eingesetzten Dopplerkarten kommen beiseite und stehen erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

Was gilt bei Gleichstand der Handsummen in einer Farbe?

Haben mehrere Personen dieselbe Summe, erhalten alle davon die entsprechenden Plus- oder Minuspunkte. Das gilt für positive wie negative Wertungen.

Was passiert, wenn links und rechts gleich viele Punkte liegen?

Dann wird diese Farbe in der Runde nicht gewertet. Niemand bekommt Plus- oder Minuspunkte dafür.

Kann ich eine Karte an eine beliebige Reihe anlegen?

Nein, eine Zahlenkarte gehört immer an die Himmel + Hölle Karte in derselben Farbe. Du entscheidest nur, ob du links oder rechts anlegst.

Wie viele Runden werden gespielt?

So viele Runden, wie Personen mitspielen. Nach der letzten Abrechnung gewinnt, wer die meisten Pluspunkte hat.

Informationen zum Spiel

Autor	Michael Schacht
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 17.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/himmel-hoelle/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/himmel-hoelle/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026