

# INTRODUKTION

1

## Historier om hverdagskristendom

Krøniken er en del af spillene om kongeriget Salem. Krøniken er først og fremmest fælles historiefortælling om hverdagskristne emner, med udgangspunkt i Salems beboere.

Spillerne tager udgangspunkt i bibelske emner og beretninger, som får betydning for beboerne. På denne måde øver spillerne sig i at fortælle historier og drøfte, hvad Bibelens emner betyder for mennesker generelt og hvordan et hverdagskristent liv ser ud.

Krøniken spilles uafhængigt, som et selvstændigt kortspil. Det kan du læse om på side 4.

Men Krøniken er også en del af Salem-spillene. Det betyder, at Krøniken relaterer til de andre spil i form af emnesammenhæng, point som overføres fra det ene spil til det andet og fordele i ét spil som kræver, at man har gennemført et af de to andre.

## Skoler og klubber

Krønikens fælles historiefortælling om hverdagskristendom egner sig til skoler, klubber og på lejre. Spilmekanismen er simpel og har et konkurrencepræg, som øger engagementet i at fortælle historien og finde ud af, hvordan de valgte bibelske beretninger skal få indpas og konsekvenser for de personer, historierne handler om og som de enkelte spillere "kontrollerer" igennem deres spillekort.

The screenshot shows a search interface with the following sections:

- EMNER**: A scrollable list of topics with counts in parentheses:
  - Åbenbaring (5)
  - Advarsel (1)
  - Ægteskab (17)
  - Ægteskab med ikke-kristen (1)
  - Ægteskabsbrud (1)
  - Afguder (2)
  - Afgudsdyrkelse (11)
  - Afholdenhed (1)
  - Alderdom (2)
  - Ambitioner (1)
  - Åndskraft (4)
  - Anger (2)
  - Angst (1)
  - Arbejde (2)
- BIBELSK BØGER**: A dropdown menu currently showing "Bøger".
- TIDSPERIODE**: A dropdown menu currently showing "Perioder".
- BIBELSK HØJTID**: A section header at the bottom.

# ONLINEBIBELN

Kongeriget Salem har begrænset adgang til Bibelen og dens tekster.

Det skyldes først og fremmest, at riget i år 25 efter Isvinteren (e.V.) forbød udøvelse af religion i det offentlige rum og salg af religiøse bøger.

Nogle borgere i kongeriget har stadig brudstykker af bibeltekster og enkeltvers, og efter Gabriel i år 79 e.V. fandt rejsekrydstallerne og i år 80 foretog den første rejse tilbage i tiden til en bibelsk beretning, er det gået noget hurtigere med at få en forståelse af, hvad kristendom helt grundlæggende går ud på. Det er nemlig en viden, som på mange punkter er forsvundet, også fra undergrundskirken i riget, efter religionskrigen og forbuddet i år 25.

## Adgang til de bibelske beretninger foregår online, på [spillegudsrige.dk](http://spillegudsrige.dk) eller [spillegudsrige.dk](http://spillegudsrige.dk)

Derfor er det nødvendigt, at mindst én spiller i gruppen har en mobil eller tablet med internetadgang.

Bibelen på [spillegudsrige.dk](http://spillegudsrige.dk) indeholder forkortede genfortællinger af over 270 af Bibelens beretninger, og langt de fleste af dem fylder i udprintet udgave max 3/4 eller et helt A4-ark.

## Søgefunktionen

Det vigtigste redskab er søgefunktionen, som giver mulighed for krydssøgning imellem emner, bøger, tidsperioder, højtid og egne søgeord.

Når spillerne fx har valgt et tema for en historie - eller har kastet fortælleterningerne for at finde et tema - så kan de på [spillegudsrige.dk](http://spillegudsrige.dk) bruge søgefunktionen til at finde det samme eller tilnærmelsesvist samme tema i en bibelsk beretning.

Det er, med krydssøgningen, muligt at finde ganske specifikke beretninger: Fx en beretning om højtiden påske som skal handle om temaet frelse og være fra en bestemt bibelsk bog.

[www.spillegudsrige.dk/bibel](http://www.spillegudsrige.dk/bibel)

# MATERIALER OVERSIGT

**FORBEREDELSE TIL FÆLLES HISTORIEFORTÆLLING**  
**BIBELSK/hverdagskristen TEMA**  
 Find eventuelt inspiration på [vejntilsalem.dk/bibel/](http://vejntilsalem.dk/bibel/)

**TERNINGKAST: DILEMMA/KONFLIKT kapitel 1, 2 og 3**

Kapitel 1:  
 Kapitel 2:  
 Kapitel 3:

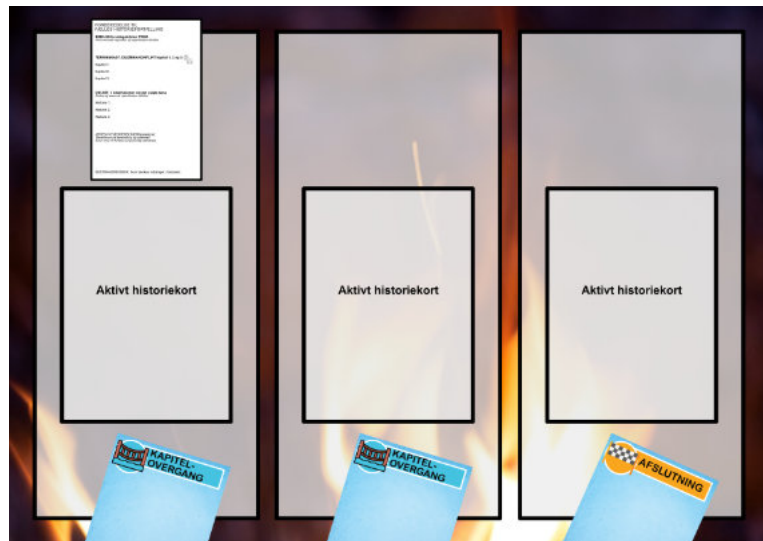
**ONLINE: 3 bibelhistorier om det valgte tema**  
 Findes og læses på [vejntilsalem.dk/bibel/](http://vejntilsalem.dk/bibel/)

Historie 1:  
 Historie 2:  
 Historie 3:

**JERES HOVEDPERSONER/karakterer:**  
 Startadresse (se adressebog og spillebræt)  
 Evner (max 20 fordeles på personligt spillebræt)

**EKSTRA ADRESSER:** Som tænkes inddraget i historien:

Forberedelsesark



Fortælleplade



Spillebræt - Fortælleterninger - Mobil/tablet

ADRESSEBOGEN		
DISTRIKT 1		
ADRESSE	ARBODE	RELATIONER
D101 Kongebøden	Torshøj (Borgert, Colven Sønnen)	
D102 Kongebøden		
D103 Kongebøden		
D104 Kongebøden		
D105 Kongebøden		
D106 Kongebøden		
D107 Kongebøden		
D108 Kongebøden		
D109 Kongebøden		
D110 Kongebøden		
D111 Kongebøden		
D112 Kongebøden		
D113 Kongebøden		
D114 Kongebøden		
D115 Kongebøden		
D116 Kongebøden		
D117 Kongebøden		
D118 Kongebøden		
D119 Kongebøden		
D120 Kongebøden		

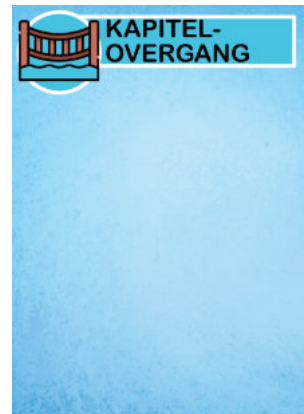
Adressebogen



Historiekort



Afslutningskort



Kapitelovergangskort

**POINT/KARAKTERER**  
**AKADEMIET**  
 Antal 'kristne' brikker (1 point pr.)

Antal vundne Discipelkort (1 point pr.)

Antal vundne semester-bibelkort (2 point pr.)

Evner (1 point for antal evner som er over +4)

Abslutningskorts værdi (3 point)

**I ALT MAX 20**

**Discipelkort** (+3 Læste)

**Kampkort**

Progress bar and diamond icons.

Personligt spillebræt



Konsekvenskort

*Den primære spillemekanisme i Krøniken er fælles historiefortælling.*

*Der er ingen færdigskrevne historier i Salem. Det er op til spillerne at skabe historierne sammen. Spillerne får hjælpemidler og et simpelt regelsæt som sætter historien i gang og giver forløbet et konkurrencepræg.*

### DEN KORTE VERSION

Spillerne tager et Forberedelsesark og bruger det til at lave de indledende øvelser. Ønsker spillerne at lave en fri historie, fx som en hyggelig aktivitet, kan man undlade at bruge såvel Forberedelsesarket som Fortællepladen.

Det kræver besøg i Salems onlinebibel at udfylde Forberedelsesarket. Det kræver også, at man tager sig tid til at læse og udvælge korte bibelberetninger. Derudover vælger hver spiller en person/karakter, typisk ved hjælp af Adressebog og spillebræt, og personerne gives de Evner, man har valgt på sit personlige spillebræt. Derefter får spillerne et antal historiekort, som er inddelt i kategorier som Person, Ting, Begivenhed, Sted og Aspekt. De får også hver et Afslutningskort.

En spiller indleder historien - under hensyntagen til det vedtagne emne, hovedpersoner og adresser - ved at smide et historiekort som fx angiver en Begivenhed. Spilleren fortæller, og kan i løbet af sin fortælling smide flere historiekort. Den, der får smidt alle sine historiekort og derefter, i sidste kapitel, afrunder historien med sit afslutningskort, vinder historien. Men de andre spillere skal også bruge deres kort og forsøge at afslutte deres historie med deres afslutningskort. Det betyder, at spillerne må afbryde hinanden og overtage historien - og få den til at nærme sig den afsluttende sætning, som står på deres afslutningskort.

### FORBEREDELSE FØR EN FORTÆLLING

- 1: Forberedelsesarket udfyldes. Det kræver besøg i onlinebibelen på spillelegudsrige.dk og brug af fortælleterningerne.
- 2: Der laves en bunke med Historiekort og en bunke med Konsekvenskort.
- 3: Hver spiller laver korthånd.

### SÅDAN SPILLES FORTÆLLINGEN

Der vælges en spiller til at begynde, og personen smider et kort fra korthånden og indleder fortællingens kapitel 1. Eksempel: Personen smider Personkortet »Tyv«, og siger: »En særlig mørkt aften sneg en tyv sig rundt i kongeriget.« Personen smider endnu et kort, Stedkortet »Kongeslottet«, og tilføjer: »Tyven var på vej et bestemt sted, nemlig hen imod kongeslottet.« Spilleren forsøger at styre handlingen frem mod at kunne smide enten sit Kapitelovergangskort eller sit Afslutningskort. Men det samme gør alle de andre spillere også, og derfor har historiefortællingen et konkurrencepræg, som dels går ud på at alle gerne vil afslutte kapitler og smide Afslutningskort og dels at man må afbryde hinanden eller videregive fortællingen til hinanden:

### KAPITLER OG OVERGANGE

Hvis I vælger at fortælle en historie med 3 kapitler, skal I bruge Fortællepladen, og overgangen mellem kapitlerne sker, når en spiller som det sidste af sine kort kaster et Kapitelovergangskort.

*Et kapitelovergangskort består i, at spilleren: ENTEN går online og inddrager en emnerelateret bibelsk beretning ELLER inddrager en af sine erhvervede evner. Inddragelsen sker ved at spilleren lader bibelberetningen/evnen påvirke historiens personer eller historiens handling. Den, der kaster sit kapitelovergangskort, skal derfor indlede næste kapitel og vise, hvordan bibelberetningen/evnen påvirker personerne eller handlingen!*

### AFBRYDELSER OG ANDRE REGLER

*Når man som spiller bliver afbrudt: Den afbrudte trækker et Historiekort fra bunken!*

#### A. Afbrydelser:

*Afbryd med cirka samme Historiekort:* Afbryderen har et kort med samme indhold som noget Fortælleren har nævnt. Fortælleren nævner fx en drage, og du har et kort med »Drage« som du smider.

#### Afbryd med Afbryd historie-kort:

Afbryderen har et kort med »Afbryd« fra samme kategori som et netop smidt kort, fx kategorien »Ting.«

#### Afbryd med Konsekvenskort:

Fortælleren har smidt et »Begivenhed«-kort. Afbryderen tager et Konsekvenskort og vurderer begivenhedens konsekvens:

*Rødt:* Fortælleren tager ekstra Historiekort.

*Rødt men:* Afbryderen overtager historien og forklarer hvad dette »men« er.

*Rødt og:* Afbryderen overtager historien og den afbrudte tager ekstra Historiekort.

*Grønt:* Fortælleren fortsætter historien.

*Grønt men:* Fortælleren fortsætter men tager ekstra Historiekort.

*Grønt og:* Fortælleren fortsætter og afbryderen tager ekstra Historiekort.

#### B. Pas:

Fortælleren siger pas og tager 1 Historiekort fra bunken.

#### C. Mislykket afbrydelse:

Afbryder trækker to Historiekort.

#### D. Mislykket afslutning:

Læg kortet nederst i bunken, træk et nyt Afslutningskort og to nye Historiekort. Spilleren til venstre tager over.

#### E. Ulovlig kortbrug

Historiekort kan ikke bare smides ved at nævne en ting eller et sted, og slet ikke

**Fortællepladen**  
Bruges til at holde styr på historiefortællingen og skabe overblik:



ved at nævne lister af ting, fx "han ejede en hest, en ko og en abe." De smidte kort skal udgøre en afgørende del af fortællingen.

#### F. Afslutning:

Når en spiller i kapitel 3, smider sit Afslutningskort, kan der ikke afbrydes, men de andre spillere må bagefter gerne vurdere afslutningen.

#### G. Mislykket:

Fortælleren sidder fast, modsiger sig selv, siger »øøhh« for meget, vrøvler eller fjoller. Turen går videre.

### SOM SELVSTÆNDIGT SPIL

Et selvstændigt spil foregår udelukkende med Historiekortene, Kapitelovergangskortene og Afslutningskortene. Det er altså uden Fortælleplade, Forberedelsesark og Fortælleterninger. Se reglerne for selvstændigt spil her i manualen på næste side.



# SPILLEREGLER

## 4

### REGLER KRØNIKEN HISTORIEFORTÆLLING

*En historie i 3 kapitler*

#### FORBEREDELSE KAPITEL 1

1: Spillebrættet med Salemkortet: Hvis én gruppe spiller fordeler I jer i distrikterne (hver spillers "hjemmedistrikt"). Hvis flere grupper spiller er hver gruppe i ét eget distrikt.

2: Klargør/find Fortælleplade Krøniken.

3: Kortbunker: Konsekvenskort, Historiekort, Afslutningskort, Kapitelovergangskort.

4: Fortælleterninger.

5: Udfyld Forberedelsesarket.

6: Hver spiller tager i hånden: 4 historiekort, 1 kapitelovergangskort. Øvrige kort placeres i en fælles bunke.

*Følg reglerne for Afbrydelse (se foregående side her i manualen)*

#### KAPITEL 1

Hvem begynder: ENTEN den ældste ELLER den med flest point/årskaraktet fra Akademiet.

#### OVERGANG TIL KAPITEL 2

Den, der smider sit sidste Historiekort og derefter sit Kapitelovergangskort.

#### FORBEREDELSE KAPITEL 2

1: Ny korthånd: 4 historiekort, 1 kapitelovergangskort.

2: Tjek forberedelsesarket. Nye adresser? Emne(skift)?

#### KAPITEL 2

Den, der afsluttede kapitel 1 begynder (og inddrager indholdet fra sit Kapitelovergangskort).

#### OVERGANG TIL KAPITEL 3

Den, der smider sit sidste Historiekort og derefter sit Kapitelovergangskort.

#### FORBEREDELSE KAPITEL 3

1: Ny korthånd: 4 historiekort, 1 Afslutningskort.

2: Tjek forberedelsesarket. Nye adresser? Emne(skift)?

#### KAPITEL 3

Den, der afsluttede kapitel 2 begynder (og inddrager indholdet fra sit Kapitelovergangskort).

#### AFSLUTNING KAPITEL 3

Den, der smider sit sidste Historiekort og derefter sit Afslutningskort har vundet historien.

### SELVSTÆNDIGT SPIL

*Uden spillebræt, Forberedelseskort, Fortælleterninger og Fortælleplade.*

#### FORBEREDELSE

1: Kortbunker: Konsekvenskort, Historiekort, Afslutningskort.

#### HISTORIEFORTÆLLING

1: Vælg hvem der skal begynde.

2: Følg reglerne for Afbrydelse (se foregående side).

3: Den, der smider sit sidste Historiekort og derefter sit Afslutningskort har vundet historien.

