

MATERIALER OVERSIGT

3



Spillebrikker



Hindringer/synd



Stop-brikker



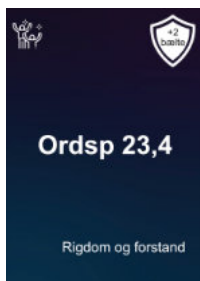
Kors-brikker



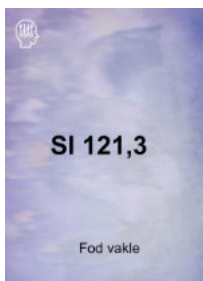
Konsekvenskort



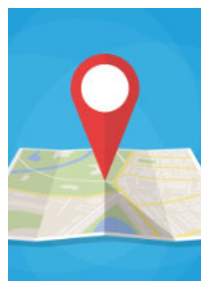
Vidnekort



Kampkort



Discipelkort



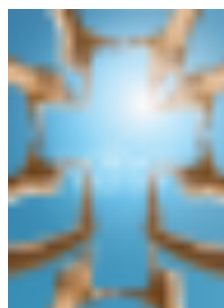
Adressekort



Kuverter med bevismaterialer + ekstra tre



Mobil med adgang til spillegudsrige.dk/bibel



Evangelisationskort



Historiekort
Aspekt - Ting - Begivenhed - Person - Sted
Afslutning - Mistænkt - Motiv/metode

ONLINEBIBEL

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.

Adgang til de bibelske beretninger foregår på spillegudsrige.dk/bibel

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

Bibelen på 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 vejtilsalem.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.

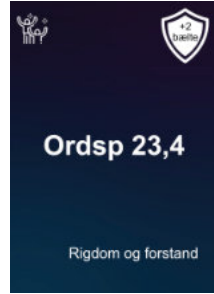
www.spillegudsrige.dk/bibel



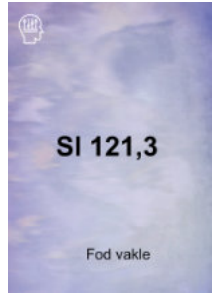
FÆLLES



Spillebrættet på midten af bordet



Bunke med Kampkort



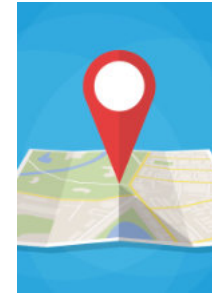
Bunke med Discipelkort



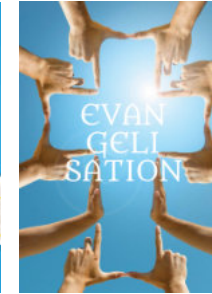
Bunke med Konsekvenskort



Bunke med vidner



Bunke med Adresser



Bunke med Evangelisationskort



Kuverter med bevismaterialer + ekstra tre



Bunke med blandede historiekort, minus Afslutningskortene



Bunke med Afslutningskortene



Kors-brikker



Hindringer/synd



Stop-brikker

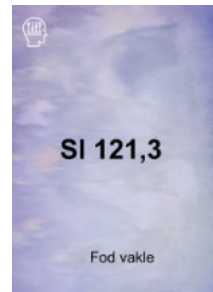
PERSONLIGT



Personlig spillebrik placeres på et distrikts startfelt (stjerne)



Træk et Afslutningskort (vis *ikke* til andre)

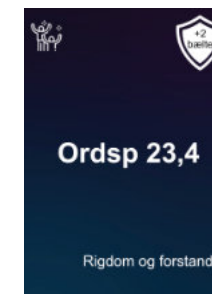


Træk 3 discipelkort (den fulde tekst nedad, dvs kig ikke på den fulde tekst selv)



Mobil med adgang til spillegudsrige.dk/bibel

MODSTANDER



Hvis I spiller med en »Modstander«: Denne spiller har bunken med Kampkort og Stop-brikker.



TRE DELE

Spillet er i tre-fire dele: (1) Et frivilligt forspil, hvor spillerne lærer Bibelkamp, (2) Skaffe beviser og adgang til potentielle vidner, (3) Besøge og hjælpe de potentielle vidner, (4) Fortællingen om Shula og Tristans forældre.

FORSPILET: En vigtig del af spillet er Bibelkamp. Det er et »spil i spillet«, som er godt at lære først. Brug eventuelt at spille en omgang Bibelkamp før I går videre med hovedspillet.

HISTORIEN: Sørg for, at spillerne er bekendt med den grundlæggende historie på side 2, om Shula og Tristan (teksten i kursiv) og eventuelt også det lille introkapitel om Gabriels besøg.

ROLLER: Vælg om I spiller med eller uden Modstander. Det gør spillet mere krævende og interessant, så det er værd at prøve en runde uden modstander. Modstanderen har Kampkortene og de sorte STOP-brikker. Spillerne placerer deres personlige brik i et distrikt på et af stjerne-startfelterne og får udleveret et Afslutningskort og 3 discipelkort - og mindst én spiller har mobil adgang til hjemmesiden spillegudsrige.dk/bibel.

PKT. 1-2: Spillerne får udleveret den første af otte kuverter med spor. De studerer sporene og vælger så, hver især, tre kort med dem, de nu mistænker i sagen. De tager også kortene med potentielle vidner der svarer til de mistænkte, de har valgt.

PKT. 3: Udbredelse af synd i Salem. En af spillerne tager et antal Adressekort svarende til antallet af spillere +2. På adresserne placeres de sorte firkanter. Disse skal fjernes/bekæmpes og i Salem sker det igennem Bibelkamp.

PKT. 4-6: Spillerne skal nu skaffe beviser og adgang til potentielle vidner, besøge og hjælpe de potentielle vidner og sammen fortælle historien om Shula og Tristans forældre.

Skaffe beviser og adgang til potentielle vidner:
Som en del af dette vinder spillerne de Historiekort, de skal bruge til fortællingen. Hver spiller skal ende med 6 Historiekort.
Også som en del af dette skal spillerne bekæmpe synden i området, ved hjælp af Bibelkamp.

Besøge og hjælpe potentielle vidner:
Man kan besøge et vidne for hvert kors, man får rejst i Salem. Når en spiller har sat et kors, kan vedkommende bevæge sig hen til et vidnes adresse og udføre den opgave, der står på kortet. Opgaverne indebærer kort historiefortælling og opslag i Salems udvalg af bibelhistorier på spillegudsrige.dk/bibel

PKT. 7: Fælles historiefortælling
Når alle spillere har skaffet hver 6 historiekort, alle har skaffet vidner til mindst én mistænkt og alle 8 kuverter med spor er åbnet - dvs. efter 8 runder - er det tid til at skabe fortællingen om, hvad der er sket med Shula og Tristans forældre.

SPIL I SPILLET

Bibelkamp
Kæmp om kort med bibelvers. Et spil, der primært handler om at lære bibelvers udenad og bruge dem som »kampmiddel.«

Små historier (de potentielle vidner)
Når der er adgang til vidnerne (se pkt. 7), skal spillerne fortælle små historier, hvor de enten hjælper vidnet eller hjælper dem til selvhjælp. I nogle tilfælde skal de også finde relevante historier fra Bibelen til at hjælpe vidnet. Historiernes udfald afgøres af terningkast og træk af et Konsekvenskort.

Fælles historiefortælling
Spillet anden store del er fælles historiefortælling om Shula og Tristans forældre. Ved hjælp af en simpel spilform fortæller deltagerne selv historien og kæmper om at lede historien i deres retning vha. det tildelte Afslutningskort.

SPILLEREGLER

FORSPILET

Lær bibelkamp.

ROLLER

Vælg personligt distrikt og stjernestartfelt. Udleveret Afslutningskort og 3 discipelkort. Spilles der med/uden Modstander?

RUNDER

- 1: Ny kuvert med bevismaterialer.
- 2: Tre Mistænkte-kort og ditto Vidne-kort.
- 3: Adressekort og sorte brikker/synd placeres.
- 4: På skift gør 4 af 6 mulige træk:

- A: Flyt spilbrik (1 træk)
- B: Flyt spilbrik til nyt distrikt (4 træk)
- C: Bibelkamp (2 træk)
- D: Evangelisation (1 træk)
- E: Plant kors (1 træk)
- F: Vidnebesøg (2 træk)
- G: Gave til medspiller (gratis)

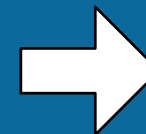
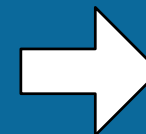
For hver 5 vundet syndebrick = +1 Historiekort.

- 5: Gentag punkt 4 en gang.
- 6: Gentag punkt 1 - 4.

MYSTERIET

Alle 8 kuverter er åbnet, alle har 6 historiekort og mindst 1 vundet vidne.

7: Fælles historiefortælling om Mysteriet.



BIBELKAMP

Kortene bruges i flere spil og har derfor ikoner og tal på forsiden hvis betydning ikke er relevant her.

1: Hver enkelt spiller har altid 3 Discipelkort liggende foran sig. Kortene placeres altid med den fulde bibeltekst nedad, dvs. så den ikke er synlig.

2: Spilleren udfører enten punkt 4.C eller 4.D eller bekæmper Modstanderen. Enten tager spilleren øverste kort fra Kampkortbunken eller Modstanderen tager et Kampkort og placerer på bordet (altid med den fulde bibeltekst nedad!). Spilleren vælger derefter mellem:

VALG 1

A: Citér udenad Kampkortets vers på bagsiden.

Sejr 4.C: Fjern 1 sort syndbrik.

Nederlag 4.C: Læg kortet tilbage i bunken.

Sejr 4.D: Få 1 Historiekort.

Nederlag 4.D: Føj 1 sort syndbrik til + STOP-brik.

Sejr mod Modstander: Modstanderens forsøg mislykkes.

B: Læs Kampkortet højt: Læs verset højt og læg kortet tilbage i bunken.

VALG 2

A: Tag fra dine 3 fremlagte discipelkort ét med samme ikon til venstre som det fremlagte eller øverste Kampkort og citér det udenad.

Sejr 4.C: Fjern 1 sort syndbrik.

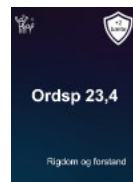
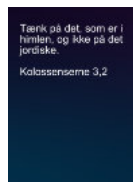
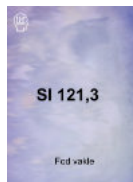
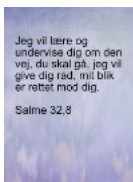
Nederlag 4.C: Læg kortet tilbage i bunken.

Sejr 4.D: Få 1 Historiekort.

Nederlag 4.D: Føj 1 sort syndbrik til + STOP-brik.

Sejr mod Modstander: Modstanderens forsøg mislykkes.

B: Tag fra dine 3 fremlagte discipelkort ét med samme ikon til venstre som det fremlagte eller øverste Kampkort og læs verset højt fra bagsiden på både Discipelkort og Kampkort. Læg begge kort tilbage.



MODSTANDER

En Modstander har den sorte spillerbrik og har sit stjernestartfelt i Byparken (D4.Q), og styrer Kampkortene (de mørke bibelkort).

I slutningen af hver runde, dvs. før punkt 5, gør Modstanderen sin gerning i TO (2) træk:

* Modstanderen vil forsøge at ødelægge opstillede Kors, dvs. nå hen til et felt med et Kors og fjerne det.

* Modstanderen vil forsøge at nå de felter, hvor der er 2 sorte syndbrikker og dér tilføje en STOP-brik.

* Modstanderen vil forsøge at standse adgang til Vidneadresser med STOP-brik, dvs. Hvis spilleren har fået adgang til en Vidneadresse og er på vej dertil, kan Modstanderen søge at nå derhen først. Der er nu Bibelkamp imellem spilleren og Modstanderen.

For hvert felt Modstanderen forlader placeres en syndbrik.

Kan Modstanderen besejres?

Ja, hvis en spiller står på samme felt som Modstanderen og alle spillerne ofrer et Historiekort. Modstanderen dukker dog op igen ved starten af en ny runde.

STOPBRIKKER

En STOP-brik betyder, at der ikke kan udføres træk og handlinger på adressen før efter næste kuvert er åbnet. Herefter fjernes brikken.

AFSLUTNINGSKORTET

Den afsluttende fælles historiefortælling foregår ved hjælp af Historiekort, og ét af dem, Afslutningskortet, får spillerne ved begyndelsen. De må læse kortet men ikke vise det til andre. De skal, når de når til historiefortællingen forsøge at være den, der som det sidste smider Afslutningskortet og dermed får opgaven med at afslutte historien.

HISTORIEKORTENE

Den afsluttende fælles historiefortælling består af Afslutningskort (se ovenfor), Ting, Aspekt, Sted og Begivenhed. Kortene anvendes til at gennemføre en historie, og nogle af kortene bruges til at afbryde hinanden.

MISTÆNKTE-KORT OG VIDNE-KORT

Når spillerne har nærstuderet kuverten med bevismaterialer, vælger de hver 3 Mistænkte og ditto Vidnekort, dvs kortene med de personer der potentielt vil vidne imod de Mistænkte, spilleren har valgt. Hvis et Vidne vindes (pkt. 4.F) placeres vidnekortet ovenpå det tilsvarende Mistænkt-kort.

RUNDEMULIGHEDERNE GENNEMGÅET

A: Flyt spilbrik (1 træk)

Spilleren bruger 1 træk på at flytte sin brik ét felt.

B: Flyt spilbrik til nyt distrikt (4 træk)

Spilleren vil gerne hurtigt ind i et andet distrikt og bruger alle 4 træk på at springe til distriktets stjernestartfelt.

C: Bibelkamp (2 træk)

Spilleren står på et felt med 1 (én) syndbrik. Der skal kæmpes Bibelkamp (se til venstre her på siden). Vundet bibelkamp = Fjern syndbrikken og placér foran dig.

D: Evangelisation (1 træk)

Spilleren står på et felt med mere end 1 syndbrik. Spiller trækker et Evangelisations-kort. Vælg én af de to løsninger. Vundet bibelkamp (løsning 1) = Fjern alle syndebrikkerne på feltet og placér foran dig. Vundet løsning 2 = Se hjælpearket og manualen side 8.

E: Plant kors (1 træk)

Krav: To vundne Historiekort og 3 vundne syndbrikker. Plant et kors (gul brik) på en adresse med syndebrikker (og tage syndebrikkerne til dig). Nederlag: Hvis Modstanderen lykkes med at fjerne et kors, mister alle spillerne et Historiekort.

F: Vidnebesøg (2 træk)

Krav: Spilleren har plantet et kors. Spilleren bevæger sig hen til et vidnes adresse, og: Læs casen på vidnekortet. Står der i casen, at begge løsninger skal udføres, gør spilleren dét. Ellers vælges imellem løsning 1 eller 2.

Løsning 1: Vælg A eller B og fortæl med inddragelse af et valgt Historiekort hvordan du løser casen. Kast derefter terning og træk Konsekvenskort. Terning 4-6 og "Grøn: Og" eller "Grøn" = Du vinder vidnet + ekstra Historiekort. Alle andre resultater: Du mister vidnet og det inddragede Historiekort.

Løsning 2: Brug søgningen på spilleudsrige.dk/bibel og find en historie der matcher casen og træk et Konsekvenskort. "Grøn: Og" eller "Grøn" = Du vinder vidnet + ekstra Historiekort. Alle andre resultater: Du mister vidnet.

G: Gave til medspiller (gratis)

Hvis to spillere er på samme felt, må de give hinanden bibelkort og historiekort gratis/bytte.