

DE TO SPILLEBRÆT

REGIONER (Regions): GALILÆA, SAMARIA, JUDÆA

BEVÆGELIGHED (Movement): Indicated by a purple bar with icons for 'LAV' (Low) and 'FULD' (Full), and a lion head icon.

TIDSLINJE (Timeline): A row of colored circles representing days: PALMESØNDAG (green), SKJERTORS DAG (light blue), LANGFREDAG (dark blue), PÅSKESØNDAG (red).

STARTFELT NÅR DU ER I JERUSALEM (Starting field when in Jerusalem): A detailed inset map of Jerusalem showing locations like BETHSaida, GOLGATA, and HERBERG.

TILGÆNGELIGE ØJENVIDNER (Available witnesses): A vertical stack of four blue rectangular cards on the right side of the map.

ANKLAGE (Accusations): Top section with icons for 'JABEZ', 'ARON', and 'ZABEZ'.

FORSVAR (Defense): Bottom section with icons for 'NIKODEMUS' and 'ALEXANDER'.

USKYLDIG (Not guilty): A vertical column of numbers 0-8.

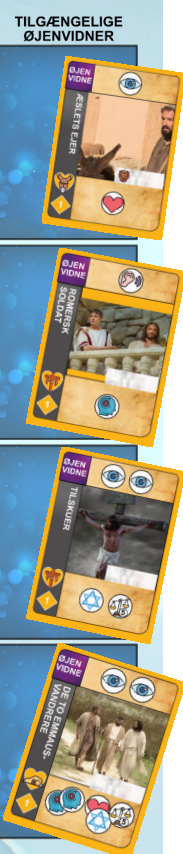
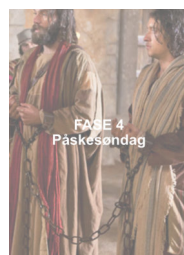
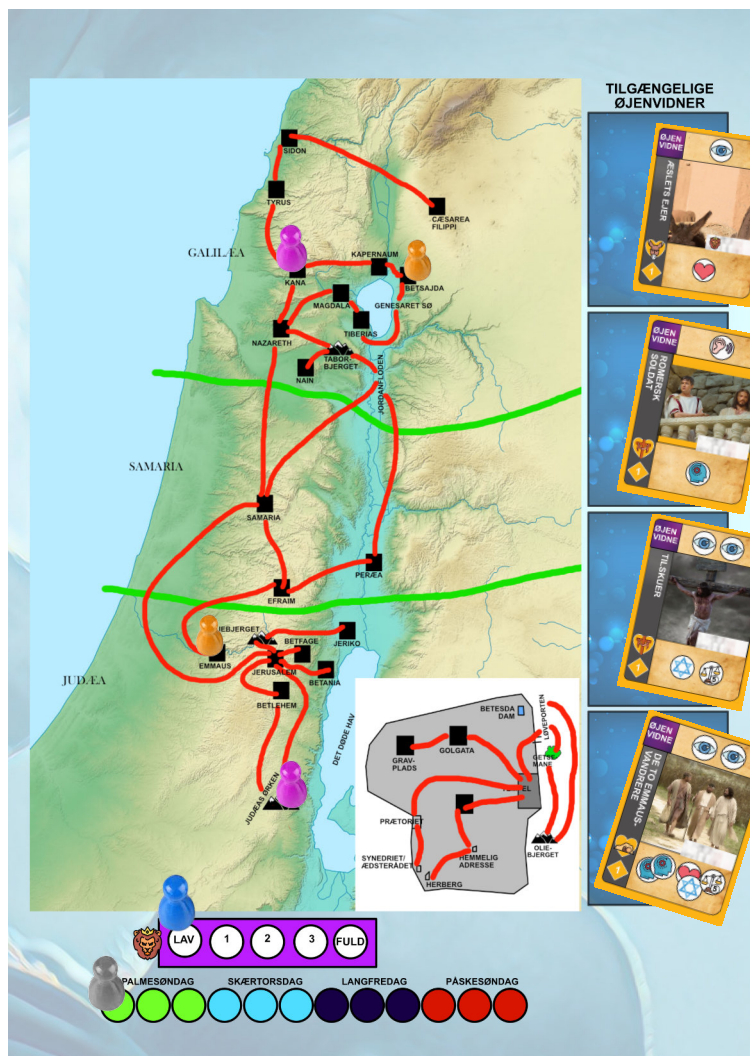
SKULDIG (Guilty): A vertical column of numbers 0-8.

Begrundet tvivl/ domssøjlen (Reasonable doubt / Pillar of judgment): A central vertical column.

Jurymedlemmer som kan frigives (Jurors who can be released): A section with boxes and icons for 'KAJFAS' and 'NATHANAEL'.

BRIKRÆKKEN (Row of bricks): A row of boxes and coins representing the popular vote.

OPSTILLING DEL 1



En bunke med Bevismateriale påskedagene.
 En bunke med Bevismateriale øjenvidner.
 Spillebrættet til Del 1.

Fra bunken Bevismateriale øjenvidner trækkes 4 kort og placeres på spillebrættets »Tilgængelige øjenvidner.«

Hver spiller har 2 brikker: Spiller 1 placerer sine brikker på Kana og Judæas ørken. Spiller 2 placerer sine brikker på Betsajda og Emmaus.

Fra bunken Bevismateriale påskedagene trækker hver spiller 6 kort, som placeres foran spilleren synligt. Placer dem foran dig efter påskedagenes rækkefølge. Dette er spillerens »skal ses«-kort.



Palmesøndag Skærtorsdag Langfredag Påskesøndag

OPSTILLING DEL 2

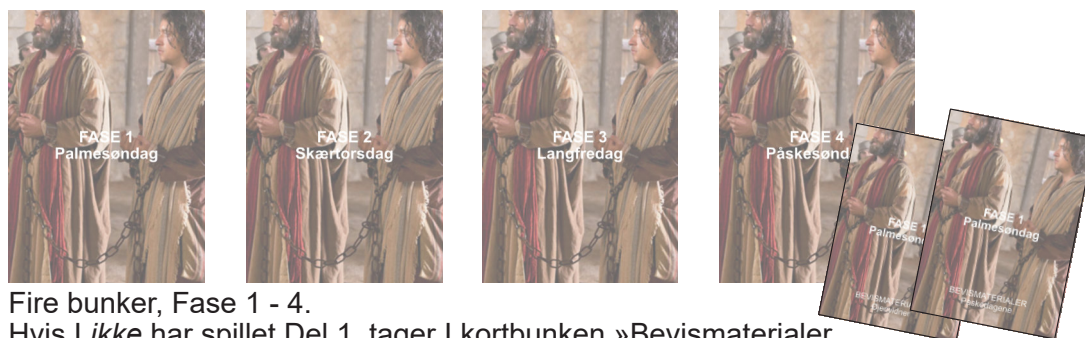


Fasekortene (Fase 1-4) ligger i hver sin bunke.
Den aktuelle fases kort, fx Fase 1, placeres som vist på billedet →

Pose med mønter og pose med poletter.
De 9 jurymedlemmer placeres ved deres navne på spillebrættet.
En spillebrik placeres på »0« på Begrundet tvivl-linjen.
Tilfældige poletter trækkes fra posen og placeres på de 5 tomme felter ved mønterne.
En tilfældig polet placeres på feltet ved hængelåsen ud for »0« på Begrundet Tvivl-linjen.

Hver spiller får/trækker én tilfældig polet fra posen.
Hver spiller får 10 mønter fra posen med mønter.
Hver spiller placerer foran sig de Argumentationskort (påske + øjenvidner) som de vandt i spillets Del 1.
Valg af rollen som Anklager og Forsvarer: Højest antal point fra spillets Del 1 = Forsvarer i spillets Del 2.

OPSTILLING DEL 2



Fire bunker, Fase 1 - 4.

Hvis I *ikke* har spillet Del 1, tager I kortbunken »Bevismateriale Påsken« og »Bevismateriale Øjenvidner« og vender rundt, så bagsiden ses, og blander ind i de korrekte Fase-bunker. Hvis I *har* spillet Del 1, placerer I de personligt vundne Argumentationskort foran jer og vender de øvrige med bagsiden synlig og blander ind i de korrekte Fase-bunker.

Ved siden af spilletbrættet (se foregående side) dannes hver ny Fase en kortopsætning som nedenfor: Når I begynder Fase 1, tager I ovenfor nævnte Fase 1-bunke (med de tilføjede Påsken/Øjenvidner-kort), blander bunken grundigt og laver denne opsætning. Det gøres igen ved begyndelsen af Fase 2, 3 og 4. *Begynd med de 5 midterste/nederste kort og arbejd jer udad:*



Den endelige opsætning til Del 2 ser altså sådan ud (bemærk hvordan kortbunken til højre vender):



DEL 1 RUNDE

Klargøring af spillet: Se side 4 i manualen.

RUNDE (VÆLG MAX 4 TRÆK)

- 1: Kassere ét (1) kort og trække nyt.
- 2: Flyt spillerbrik én (1) adresse.
- 3: Besøge en »skal ses«-påskebegivenhed.
- 4: Skaffe øjenvidne til besøgt »skal ses«-påskebegivenhed.
- 5: Skaffe ekstra bevægelighed (kort med Løve-symboler).
- 6: Bytte kort med den anden/de andre spillere.

EFTER HVER RUNDE

A: Vundne kort sorteres

Vundne påskekort og øjenvidne kort placeres i bunker, klar til pointtælling senere og brug i spillets Del 2.

B: Max 6 »skal ses«-kort

Tag ekstra påskekort, så du - såfremt der er kort nok - har max 6 kort.

C: Flytte Tidslinjen

Flyt Tidslinjen ét felt frem. Står tidslinjens markør fx på palmesøndags tredje røde felt, flyttes markøren nu til skærtorsdags første lyseblå felt.

D: Nye øjenvidne kort på kolonnen »Tilgængelige øjenvidner«

Blev der i runden skaffet øjenvidner fra kolonnen, placeres nye øjenvidne kort på de tomme felter.

AFSLUTNING AF SPILLET

Når tidslinjen er på sidste cirkel, dvs. sidste røde Påskesøndag-cirkel og runden dér slutter. Et spil er også slut hvis der ikke er flere kort.

Pointtælling ved spillets afslutning

Et Påske-kort som også har et Øjenvidne-kort giver point (Påskekort-værdi + Øjenvidne-værdi).

Et Påske-kort uden Øjenvidne giver *ingen* point, men tæller stadig med i spillerens

Argumentationsbunke i spillets Del 2.

En deltagers vundne Påskekort og Øjenvidne kort gemmes til spillets Del 2, som en del af deres Argumentation.

Anklager eller Forsvarer i Del 2: Den, der ved afslutningen af Del 1 har færrest point, er Anklager.

3

RUNDE UDDYBNING

Ad. #1

En spiller må kassere ét (1) »skal ses«-kort og trække et nyt fra bunken.

Ad. #2

Man flytter sin brik ét felt/én adresse. Man må gerne bruge en rundes 4 træk til fx at flytte en brik 4 adresser eller de to brikker hver 2 adresser.

Vedrørende Jerusalem: Står du på Jerusalem, står du dermed automatisk på det midterste felt på kortet over byen.

Ad. #3

Der er begivenheder fra palmesøndag, skærtorsdag, langfredag og påskesøndag. Hvilke begivenheder der kan besøges i en runde afhænger af,

hvor markøren på Tidslinjen og markøren på Bevægelighedslinjen befinder sig.

Ad. #4

En besøgt »skal ses«-begivenhed kræver et øjenvidne. Men der er kun de 4 øjenvidner tilgængelige, som er på kolonnen Tilgængelige øjenvidner.

Hvordan får man et øjenvidne til en besøgt påskebegivenhed?

Når deltagerens spillebrik er på rette sted/by som det står på det besøgte påskekort OG tidslinjens markør er på den korrekte påskedag eller du har opnået ekstra bevægelighed på tidslinjen. Da det ofte sker, at der ikke ligger et ønsket øjenvidne på kolonnen, må deltagerne gå videre med at besøge de øvrige »skal ses«-påskebegivenheder imens de

venter på, at et ønsket øjenvidne bliver tilgængeligt.

Ad. #5

Det er muligt at købe ekstra bevægelighed til Tidslinjen. Det kræver, at du ofrer et kort med ét eller to Løve-ikoner.

Eksempel: Bevægeligheden står på »Lav.« Du ofrer et kort med to løveikoner. Du må nu flytte Bevægelighed til +2. På Tidslinjen må du nu besøge begivenheder som ligger +2 til højre og venstre for markøren på Tidslinjen.

Markøren på Tidslinjen flyttes *ikke* (det sker i slutningen af en runde), men der må i den aktuelle runde besøges begivenheder +2 til højre og venstre for markøren.

DEL 2 RUNDE

Klargøring af spillet: Se side 5-6 i manualen.

FASE 1 - 4

A: Den aktuelle fases kort sættes op (se side 6).

B: Nu begynder Runden, som varer *enten* indtil alle kort i kortopsætningen er taget *eller* en spiller har overbevist 4 jurymedlemmer *eller* markøren på domssøjlen er nået til Skyldig eller Uskyldig.

En fase slutter

Når der ikke er flere kort i opsætningen, vendes tilbage til pkt. A ovenfor, med klargøring af en ny fases kortopsætning. Spillerne *beholder* deres penge og vundne/købte brikker.

RUNDEN

En spillers tur: (1) tag/køb et kort og udfør én korthandling, og (2) udfør et selvvalgt antal brik-handlinger. Derefter går turen til den anden spiller:

KORTHANDLINGER

Betal prisen for et kort fra opsætningen og udfør én af følgende handlinger.

K1: Føj kortet til din argumentation.

K2: Brug kortet til at få 2 betalingsmønter.

K3: Brug kortet til at overtale en af de tre åbne jurymedlemmer på spillebrættet.

K4: Brug kortet til at overbevise en af dine tilgængelige jurymedlemmer.

BRIKHANDLINGER

Spilleren kan frit bruge sine brikker (fra start har man én) til at skaffe ekstra ressourcer, betale manglende pris for at få et kort.

B1: Ønsker en spiller at skaffe flere brikker (jo flere desto mere magt!), koster det betalingsmønter.

B2: Alle øvrige mulige brikhandlinger er beskrevet på næste side og på spillernes hjælpeark.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet kan slutte på 3 måder:

- 1: Alle fire faser gennemføres, og spillerne tæller deres argumentationskorts point og finder en vinder.
- 2: En spiller har overbevist 4 jurymedlemmer.
- 3: En spiller har flyttet markøren på domssøjlen til Skyldig eller Uskyldig.

UDDYBNING AF RUNDEN

Købe kort fra opsætningen

Anklageren må tage af de tre nederste rækker og Forsvareren fra de tre øverste, indtil de når nederste række som begge må tage af. Man kan kun trække kort som er *tilgængelige*, dvs ikke dækket af andre. Et tilgængeligt kort skal vendes, så indholdet er synligt.

Prisen for et kort fremgår nederst på alle kort. Prisen betales med egne kort eller egne brikker. De kort, du har beholdt, smides ikke væk når de er brugt til at købe, for kortene udløber ikke. Det gør brikkerne: Bruger du en egen brik til at købe et kort, skal brikken tilbage i posen. *Kort med »galge«*: Effekten gælder kun én gang. Du beholder kortet i din argumentation. *Kort med / (skråstreg)*: Betyder enten/eller. Ikke begge effekter, men vælg én af dem.

Ad.#K1

Når du har købt et kort, placerer du det foran dig som del af din argumentation og udfører straks kortets *effekt* (øverst på kortet). Læg dine kort i bunker efter kortfarve/type for oversigtlighedens skyld.

Ad.#K2

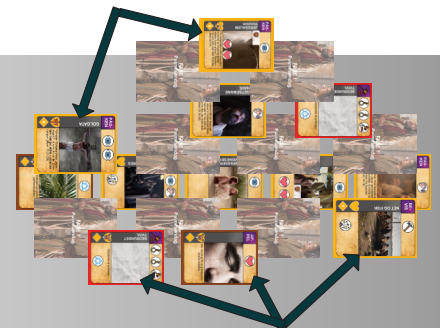
Få 2 betalingsmønter og smid kortet i en bunke over brugte kort.

Ad.#K3

Vælg hvilken af de tre du ønsker at overtale. For at kunne overtale, skal du betale den pris, der står på spillebrættet for at flytte et jurymedlem ét felt nærmere dig (fx 1 eller 2 eller 3 logik). Hvis du får flyttet et jurymedlem hen til dig, tager du kortet og (1) udfører dets effekt og (2) placerer det foran dig sidelæns for at vise, at dette medlem er blevet overtal. Får du overtal fire, har du vundet.

Ad.#K4

Du har fra start 2 jurymedlemmer hos dig, som kan overbevises. Det kræver, at du har ressourcerne til at betale prisen på jurymedlemmets kort. Jurymedlemmets *effekt* (øverst på kortet) fungerer på samme måde som beholdte argumentationskort: Effekten er varig hele spillet igennem.



BRUG OG KØB AF BRIKKER

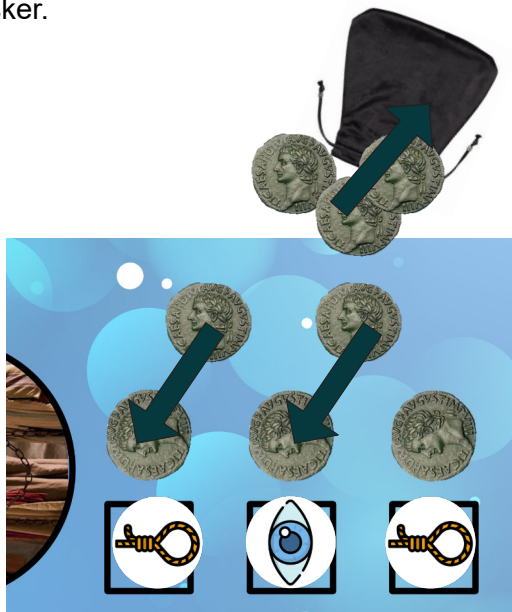
Købe ekstra brikker

Brikkerne i brikrækken kan købes.

Eller på godt dansk: Folkemængden uden for retssalen kan købes!

En brik koster 3 betalingsmønter + én betalingsmønt for hver brik du *fravælger* på rækken. Du må, når det er din tur, købe så mange brikker du ønsker:

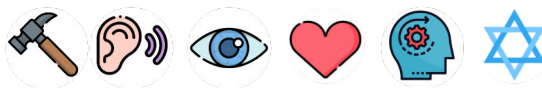
For eksempel ønsker du at købe den midterste brik i rækken. Først betaler du 3 mønter, og derefter placerer du 1 mønt ud for hver af de brikker du fravælger/springer over for at nå hen til den brik, du ønsker.



Udskift brik

Du har et antal brikker, typisk mindst 1 brik, hos dig. Hvis du ønsker at brikkens resultat skal ændres, betaler du 1 betalingsmønt for at smide brikken tilbage i posen og tage en anden (uden at kigge!).

BRIKHANDLINGER



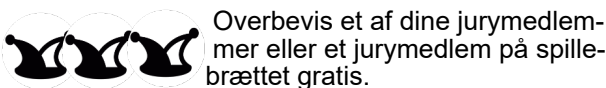
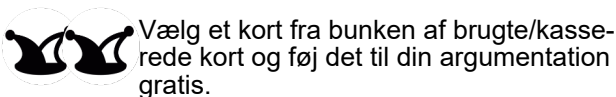
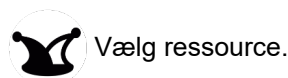
Giver 1 af denne ressource.

Flyt domsmarkøren tættere på dig:



Ved spillets afslutning får du:





Betal 1 for at skifte brik.



Betal 3 for at vælge en brik fra brikrækken.





Få 2 betalingsmønter.
Få 5 betalingsmønter.
Få 8 betalingsmønter eller ekstra tur.