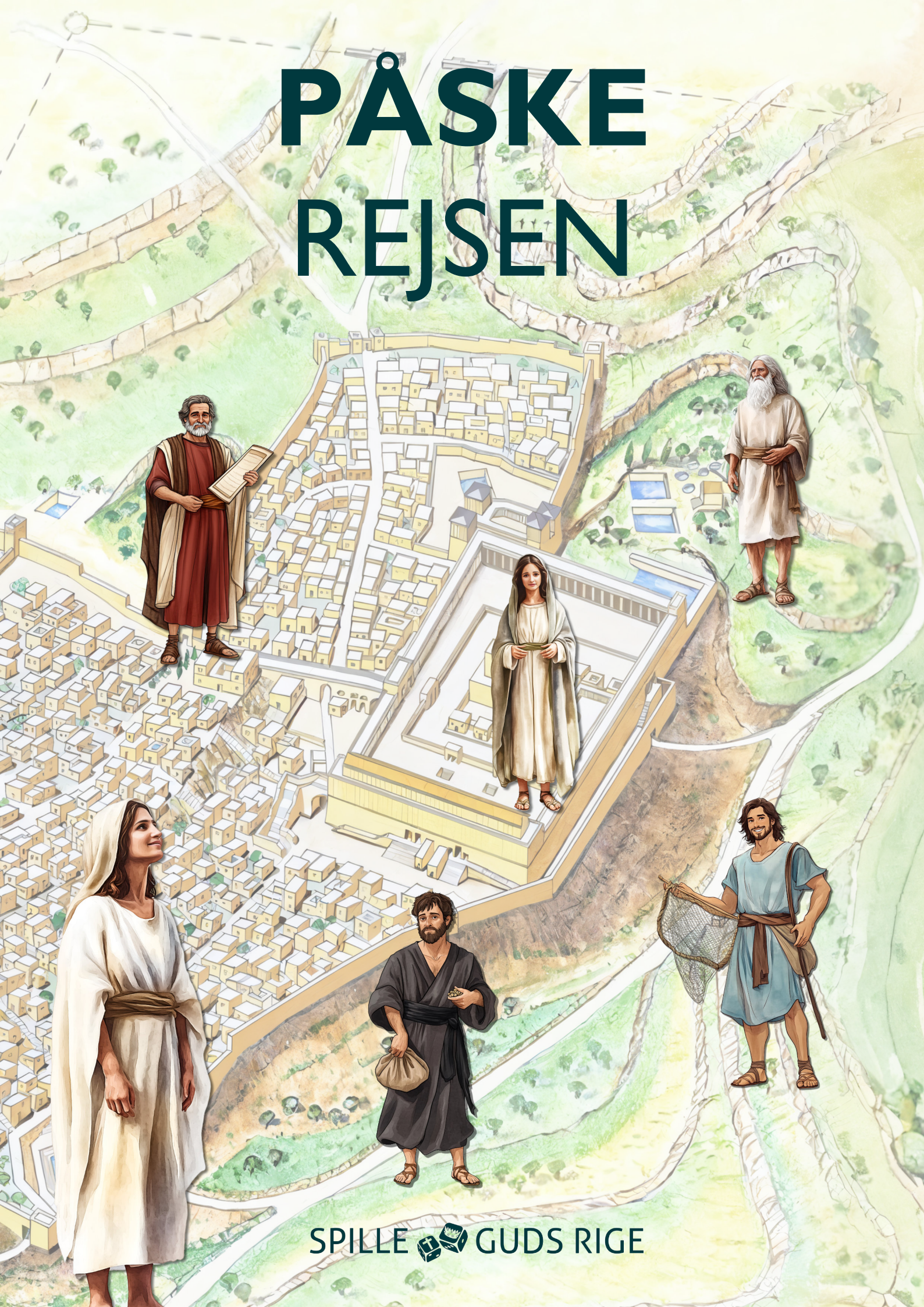


PÅSKE REJSEN



SPILLE  GUDS RIGE

HISTORIEN

Historierne om Jesus og den første påske skal på museum. I rejser tilbage i tiden og konkurrerer om at skaffe de bedste materialer. Tidsreisen begynder palmesøndag i Jerusalem, og herefter bevæger I jer igennem dagene indtil påskesøndag, men hver spiller har også et personligt mål for rejsen og for en passende pris er det muligt at udvide tiden, så I kan bevæge jer over flere påskedage på én gang. Museet har også bedt jer om, hvis I har tid, at undersøge tre særlige mysterier fra påskeugen (se side 8).

FORMÅL

2-4 spillere, som konkurrerer: Hvem skaffer den mest komplette samling til bibelmuseet og udfører de personlige mål? Og et valgfrit samarbejdselement: Kan I løse påskemysterierne? (se side 8)

OPSUMMERING AF SPILLET

Hver spiller vælger et kort med personligt mål og de 4 påskebegivenhedskort, der som minimum skal besøges. Museet består af to afdelinger, Påskebegivenheder og Lokationer. Tidsmaskinen begynder sin bevægelse igennem ugen, og medmindre en spiller køber sig til udvidelse af tiden, må man kun besøge påskebegivenheder som svarer til den dag, tidslinjen befinder sig på aktuelt. Spillerne besøger begivenhederne for at fylde museets afdeling med påskebegivenheder (og rekvisitter), og de besøger lokationer – uafhængigt af tidslinjens placering – for at fylde museets afdeling med lokationer (og ditto rekvisitter).

For at få flere påskebegivenheder, de kan besøge og erhverve, skal de online i dialog med de personer, som befinder sig ved begivenhederne.

Spillet foregår i runder, og efter hver runde rykkes brikken på tidslinjen til næste dag eller næste tidspunkt samme dag, men det er muligt for spillerne selvstændigt at købe sig til mere tid, sådan at de kan bevæge sig frit imellem for eksempel onsdag og lørdag i påskeugen – men til gengæld koster det et påskebegivenhedskort.

Tilvælger spillerne at løse påskemysterierne (se side 8), hjælper de hinanden: Dett foregår ved at besøge lokationer (og påskebegivenheder), tale med de tilstedeværende, undersøge lokale rekvisitter og placere kortene med de personer og rekvisitter, som de sammen mener har relevans for mysteriet, på et særligt spillebræt. Når gruppen mener, de har løst mysteriet, får de online en række spørgsmål som afgør, om sagen kan lukkes.



Trær af at læse spilleregler?

Se en video med gennemgang af spillet.
Scan QR-koden.

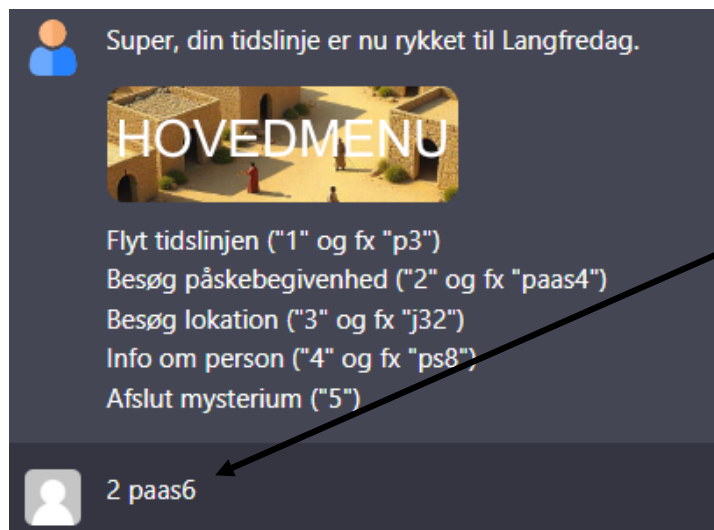


ONLINE (www.paske.dk)

En vigtig del af spillet foregår online. Du skaffer flere kort til museet ved at tale med påskeugens personer online, og det er også her, du undersøger rekvisitter, spørger personerne om de tre mysterier og løser opgaver. Alle spillere skal have en (gratis) brugerkonto på paske.dk og ved begyndelsen af et spil logger spillerne ind på hver deres mobil/tablet/pc. Hjemmesiden sørger for at gemme oplevelser og dialog fra gang til gang, og det er muligt at gå tilbage i tid og hente tidligere spilrunder.

Hovedmenuen: Du kan til enhver tid skrive "Se hovedmenuen", for at få vist hovedmenuen.

Tekniske problemer: Brug kontaktformularen på paske.dk

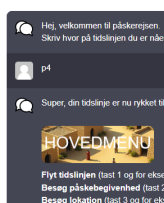
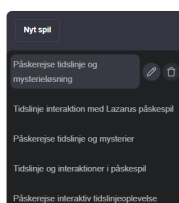


Du vælger punkter i menuerne ved at skrive i tekstfeltet. Se eksempel fra hovedmenuen her.

Hvis du for eksempel vil besøge en påskebegivenhed, så klikker du i tekstfeltet i chatten og skriver, ligesom i eksemplet her:

2 paas6

Altså: 2 [mellemrum] paas6



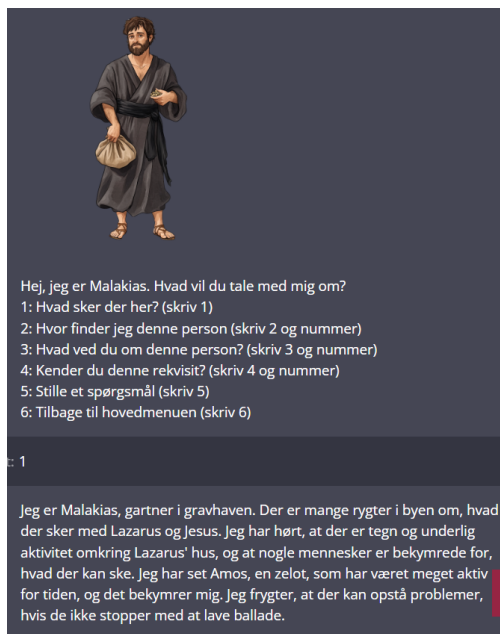
Hver gang I spiller, bliver samtalen online gemt, og I kan både give hver dags spil et nyt navn - så I bedre kan finde det igen - og dermed også altid vende tilbage til en tidligere udgave af jeres spil.

SAMTALE MED BIBELSKÉ PERSONER

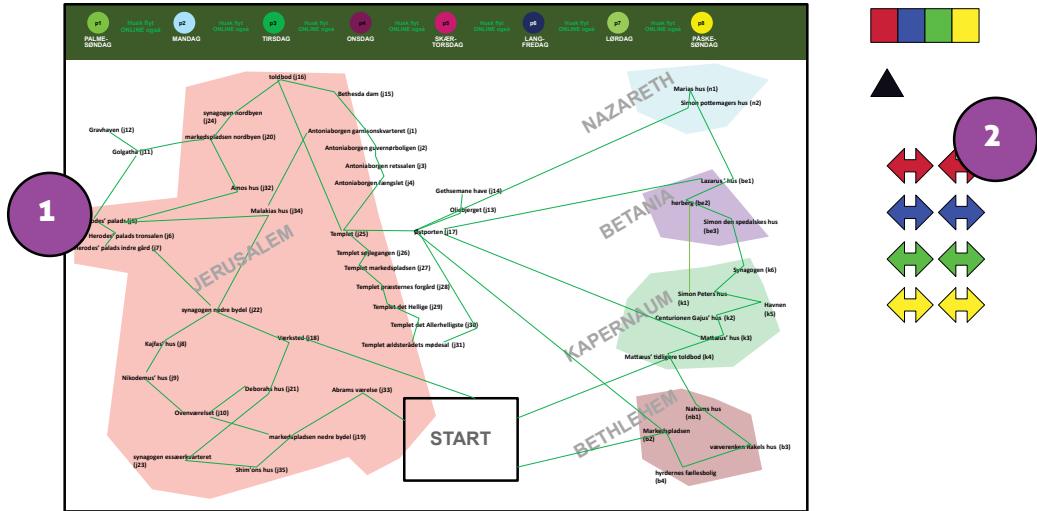
Vælg blandt menupunkterne (Spørg om rekvist, Tal med person) eller stil en person spørgsmål. Du kan skrive spørgsmål og kommentarer, både om dem selv og påske og mysterierne. Blandt de personlige mål, hver spiller har, kan for eksempel være, at man skal interviewe en bestemt person om et emne.

Du kan kun tale med personer, som er tilgængelige på de forskellige lokationer og påskedage, og hvis et personkort er føjet til Mysteriespillebrættet, så koster det et påskebegivenhedskort at få lov at tale med personen.

Hovedmenuen: Du kan til enhver tid skrive "Se hovedmenuen".

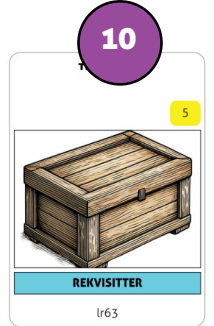
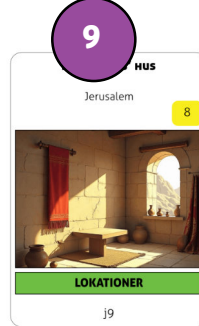
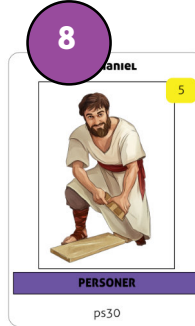
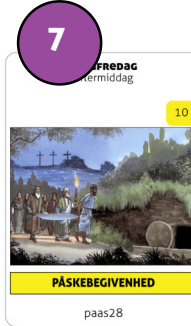
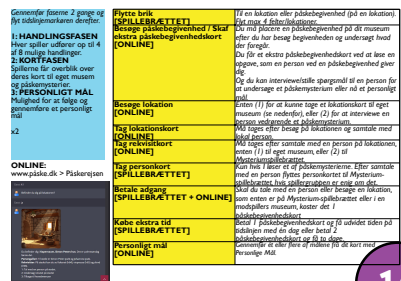


OPSÆTNING



MYSTERIET: PERSONER

MYSTERIET: REKVISITTER

[illegible]

13

14

- 1** Fælles spillebræt med tidslinje og byer.
- 2** Spillebrikker (personlige og tidslinjemarkører)
- 3** Museumsspilbræt (1 til hver spiller)
- 4** Mysteriespilbræt (fælles) (tilvalg, se side 8)
- 5** Bibel (en fælles eller en til hver spiller)
- 6** Mobil/tablet/pc (1 til hver spiller)
- 7** Bunken med påskebegivenhedskort
- 8** Bunken med personkort
- 9** Fem bunker med lokationskort (inddel i »Jerusalem«, »Kapernaum«, »Betania«, »Bethlehem« og »Nazareth«)
- 10** Bunken med rekvisitkort
- 11** Bunken med personlige mål (1 til hver spiller)
- 12** Mysteriepræsentationer (fælles)
- 13** 4 påskebegivenhedskort til hver spiller
- 14** En spillerguide til hver spiller

Det fælles spillebræt (1) placeres på midten, ved siden af det fælles mysteriespilbræt (4).
 En bibel (5) placeres på bordet.
 Hver spiller får en spillebrik og to personlige tidslinjemarkører (2).
 Hver spiller får et personligt museumsspilbræt (4).
 Hver spiller trækker et personligt mål (11).
 Hver spiller klargør egen mobil/tablet/pc med personligt login til riisjensen.dk (6).
 Bunken med personkort (8) rekvisitkort ordnes i talrækkefølge
 Bunken med lokationskort (9) deles op i 5 bunker efter hvilken by de vedrører.
 Bunken med påskebegivenhedskort (7) blandes.
 Hver spiller trækker 4 påskebegivenhedskort (13)
 Tilvalg: Spillergruppen vælger et af de tre mysterier (12).



START

- 1: Begynd med opsætningen på side 4-5.
- 2: Tidslinjen stilles på Palmesøndag.
- 3: Spillerne placerer deres spillebrik på det fælles startfelt.
- 4: Spillerne åbner hjemmesiden spillegudsrige.dk og logger ind.
- 5: Spillerne vælger online deres aktuelle påskedag.
- 6: Ældste spiller begynder første spilrunde.

SPILRUNDE

En spilrunde består af, at nedenstående 3 faser gennemføres **2 gange**, hvorefter tidslinjemarkøren flyttes til næste påskedag.

1: HANDLINGSFASEN

Hver spiller udfører op til 4 af 8 mulige handlinger (se nedenfor).

2: KORTFASEN

Spillerne får overblik over de kort, de har taget, og placerer dem.

3: PERSONLIGT MÅL

Mulighed for at fokusere på et af de personlige mål.

TIDSLINJEN: (efter hver spilrunde (**2 x** ovenstående) flyttes markøren på tidslinjen både på spillebrættet og online.

8 MULIGE HANDLINGER

Flytte brik [SPILLEBRÆTTET]	Til en lokation eller påskebegivenhed (på en lokation). Flyt max 4 felter/lokationer.
Besøge påskebegivenhed / Skaf ekstra påskebegivenhedskort [ONLINE]	Du må placere en påskebegivenhed på dit museum efter du har besøgt begivenheden og undersøgt hvad der foregår. Du får et ekstra påskebegivenhedskort ved at løse en opgave, som en person ved en påskebegivenhed giver dig. Og du kan interviewe/stille spørgsmål til en person for at undersøge et påskemysterium eller nå et personligt mål.
Besøge lokation [ONLINE]	Enten (1) for at kunne tage et lokationskort til eget museum (se nedenfor), eller (2) for at interviewe en person vedrørende et påskemysterium.
Tag lokationskort [ONLINE]	Må tages efter besøg på lokationen og samtale med lokal person.
Tag rekvisitkort [ONLINE]	Må tages efter samtale med en person på lokationen, enten (1) til eget museum, eller (2) til Mysteriumspillebrættet.
Tag personkort [SPILLEBRÆTTET]	Kun hvis I løser et af påskemysterierne. Efter samtale med en person flyttes personkortet til Mysterium-spillebrættet, hvis spillergruppen er enig om det.
Betale adgang [SPILLEBRÆTTET + ONLINE]	Skal du tale med en person eller besøge en lokation, som enten er på Mysterium-spillebrættet eller i en modspilleres museum, koster det 1 påskebegivenhedskort.
Købe ekstra tid [SPILLEBRÆTTET]	Betal 1 påskebegivenhedskort og få udvidet tidslinjen med én dag eller betal 2 påskebegivenhedskort og få to dage.
Personligt mål [ONLINE]	Gennemfør ét eller flere af målene fra dit kort med Personlige Mål.



DE 4 STARTKORT

Ved begyndelsen af et spil trækker hver spiller 4 påskebegivenhedskort. Disse begivenheder skal besøges. Kortene præsenterer påskebegivenheder, som foregår på forskellige dage og tidspunkter, og de kan kun besøges, når tidslinjemarkøren står på netop dén dag og dét tidspunkt – medmindre du køber dig ret til ekstra tid (se Kortfasens valgmulighed "Køb ekstra tid").

NÆRMERE FORKLARING AF SPILRUNDEN

1: Handlingsfasen

På skift vælger spillerne op til 3 af de 8 mulige handlinger. Bemærk, at en stor del af denne fase foregår online, og består af blandt andet onlinesamtaler med bibelske personer, og det skal der gives tid til. I kan vælge at læse samtalerne højt, så alle følger med.

2: Kortfasen

Hvis ikke du og dine medspillere allerede har placeret jeres vundne kort på jeres museer eller mysteriespillebrættet, kan det gøres i kortfasen.

3: Personligt mål

Hver spiller har et kort med et personligt mål, og hvis ikke det var muligt i Kortfasen, så kan denne fase bruges på at forsøge at følge og gennemføre et personligt mål - men man kan ikke flytte sin spillebrik (det skal gøres i Kortfasen).

Husk, at en spilrunde gennemføres 2 gange før markøren på tidslinjen flyttes.

Tidslinjen

Markøren flyttes til næste tidspunkt. De spillere, som i den overståede runde har brugt handlingen "Køb ekstra tid", mister nu den ekstra tid. Husk også, at alle spillerne også online vælger hovedmenupunktet "Ændre påskedag."

BIBELMUSEETS UDSEENDE

Afdelingen "Påskebegivenheder" er inddelt i påskeugens dage, og der skal indsamles påskebegivenheder til hver dag samt tilhørende rekvisitter.

Afdelingen "Lokationer" er inddelt i byer, og for hver by skal der indsamles så mange lokationer som muligt (for eksempel herberget i Betania, stalden i Bethlehem) samt rekvisitter fra lokationerne.

MUSEUM PÅSKEBEGIVENHEDER							
PALMESØNDAG	MANDAG	TIRSDAG	ONSDAG	SKÆRTORSdag	LANGFREDAG	LØRDAG	PÅSKE-SØNDAG
Begivenheder + rekvisitter	Begivenheder + rekvisitter	Begivenheder + rekvisitter	Begivenheder + rekvisitter	Begivenheder + rekvisitter	Begivenheder + rekvisitter	Begivenheder + rekvisitter	Begivenheder + rekvisitter

MUSEUM LOKATIONER				
JERUSALEM	BETANIA	KAPERNAUM	HAZARETH	BETHLEHEM
Lokationer + rekvisitter	Lokationer + rekvisitter	Lokationer + rekvisitter	Lokationer + rekvisitter	Lokationer + rekvisitter

HVORDAN INDSAMLES KORT TIL EGET MUSEUM?

Påskebegivenhedskort til museumsafdelingen "Påskebegivenheder": Bevæg din spillebrik hen og besøg påskebegivenheder > Tal med personer og løs opgave.

Rekvisitkort til museumsafdelingen "Påskebegivenheder": Bevæg din spillebrik hen og besøg en påskebegivenhed > Undersøg eller tal med en person om en rekvisit > Vælg som handling i Kortfasen "Tag rekvisitkort"

Lokationskort til museumsafdelingen "Lokationer": Bevæg din spillebrik hen og besøg en lokation > Tal med en person om lokationen > Vælg som handling i Kortfasen "Tag lokationskort"

Rekvisitkort til museumsafdelingen "Lokationer": Bevæg din spillebrik hen og besøg en lokation > Undersøg eller tal med en person om en rekvisit > Vælg som handling i Kortfasen "Tag rekvisitkort"



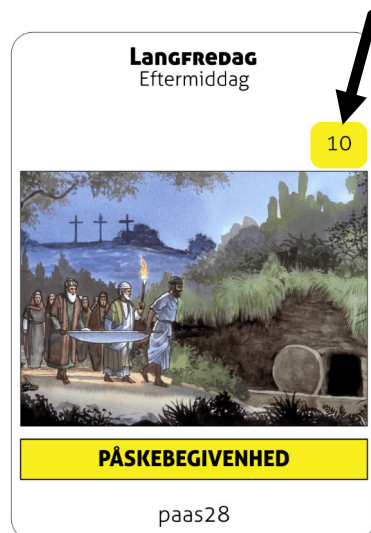
HVORNÅR ER SPILLET SLUT?

- 1: Enten når der er gået et aftalt stykke tid, for eksempel 45 minutter.
- 2: Eller efter et antal aftalte spilrunder, for eksempel 10 (af de i alt 16 mulige).
- 2: Eller når en spiller er nået til slutningen af tidslinjen (Påskesøndag eftermiddag), dvs. 16 spilrunder.
- 3: Eller når et mysterium er afsluttet og I har besvaret spørgsmålene rigtigt.



REKVISITTERNE

Nogle af rekvisitterne er der flere af (pointværdi 5), men nogle er der kun få af og kun på særlige lokationer. Kan du finde dem (pointværdi 10)?



OPTÆLLING AF POINT

Alle spillekort (personer, lokationer, rekvisitter, påskebegivenheder) har pointværdi, og en spillers komplette museumssamling ender med en totalværdi som kan blive meget forskellig, afhængigt af hvilke kort, spilleren reserverer til museet, og hvilke kort, spilleren ofrer for at få mere tid på tidslinjen.

Ved slutningen af spillet tæller du dine kortpoint sammen:

- Påskedagene på række: 30 point
- Påskedagsbegivenhedskort: 10 point pr stk.
- Rekvisitkort: 5 point pr stk.
- Lokationskort: 8 point pr. stk.
- Særlige unikke rekvisitkort: 10 point pr. stk.
- Sammenhængende påskedagskort og rekvisitkort: 25 point
- For hvert opnået personligt mål: 10 point



PÅSKEMYSTERIERNE

På arket med luppen er de 3 påskemysterier præsenteret.
I kan igangsætte løsning af mysterierne på en af følgende måder:

1: VED SPILLETS BEGYNDELSE

Læs ved spillets begyndelse én eller flere af mysteriepræsentationerne. Læg mærke til de understregede personnavne, lokationer og rekvisitter. Det er værd at finde personerne, tale med dem og undersøge, om bestemte personer og rekvisitter bør føjes til Mysteriespillebrættet.

Brug tid på, enten som en del af spillets gang, eller som et selvstændigt spil med egne regler, at løse ét eller flere af mysterierne. Når I mener, at I har indsamlet nok informationer, personer og rekvisitter, vælges online menupunktet "Afslut mysterium."

2: I LØBET AF SPILLET

I løbet af det primære spil, hvor I opbygger jeres museer, dukker der informationer op, som har med mysterierne at gøre. På arket med jeres personlige mål er der også tilføjet personlige opgaver, som har med mysterierne at gøre. Efterhånden som I spiller jer igennem påskedagene, møder I personer, lokationer og rekvisitter, som helt tydeligt har med mysterierne at gøre. Brug "Kortfasen" (hver rundes tredje fase) til at drøfte mysterierne og føje personkort og rekvisitkort til Mysteriespillebrættet.

HVORDAN INDSAMLES KORT TIL MYSTERIERNE?

1: Hvis du støder på en *rekvisit*, som du og spillergruppen mener har relevans for mysteriet, tager i rekvisitkortet og placerer på Mysteriespillebrættet.

2: Hvis du taler med en *person*, og samtalen peger på noget, der har relevans for mysteriet, tager du, efter aftale med spillegruppen, personkortet og placerer på Mysteriespillebrættet.

MYSTERIET:
PERSONER

MYSTERIET:
REKVISITTER



AFSLUTTE MYSTERIUM

Spillerne kigger på de samlede kort på Mysteriespillebrættet og får overblik over deres valgte ting, som de mener løser mysteriet. På hjemmesiden online vælges "Afslut mysterie" i hovedmenuen.

10 point pr. opnået mål

Find ud af, hvorfor der er et mystisk symbol på Lazarus' husmur

Besøg 3 påskebegivenheder påskemøndag

Tale med Martha om hendes bekymringer for sin bror

PERSONLIGE MÅL

Eksempel på et kort med personlige mål, hvor en samtale kan afsløre en bid af et påskemysterium.

SPILLEKORT: PÅSKEBEGIVENHEDER

kortnummer	begivenhed	påskedag	lokation	herberg
paas1	Jesus beder to disciple hente et æsel	Palmesøndag	Betania	herberg
paas2	Indtoget i Jerusalem på et æsel	Palmesøndag	Jerusalem	Østporten
paas3	Jesus og disciplene tager til Betania Lazarus' hus	Palmesøndag	Betania	Lazarus' hus
paas4	Jesus udrenser templet med en pisk	Mandag	Jerusalem	Templet markedspladsen
paas5	Jesus underviser i templet	Mandag	Jerusalem	Templet søjlegangen
paas6	Jesus og disciplene overnatter i Betania Lazarus' hus	Tirsdag	Betania	Lazarus' hus
paas7	Jesus underviser i templet, fortæller lignelser	Tirsdag	Jerusalem	Templet søjlegangen
paas8	Jesus underviser i templet, fortæller lignelser	Tirsdag	Jerusalem	Templet søjlegangen
paas9	Jesus og disciplene overnatter i Betania Lazarus' hus	Onsdag	Betania	Lazarus' hus
paas10	Judas tager til Jerusalem og opsøger farisæerne og aftaler at	Onsdag	Jerusalem	Kajfas' hus
paas11	forråde Jesus Jesus salves af en kvinde (Matt 26,6-13)	Onsdag	Betania	Simon den spedalskes hus
paas12	To disciple skaffer et værelse og mad forberedes	Skærtorsdag	Jerusalem	Ovenværelset
paas13	Mad forberedes	Skærtorsdag	Jerusalem	Ovenværelset
paas14	Jesus vasker disciplenes fødder da de ankommer	Skærtorsdag	Jerusalem	Ovenværelset
paas15	Nadveren indstiftes	Skærtorsdag	Jerusalem	Ovenværelset
paas16	Jesus beder Judas gøre klar til at forråde ham	Skærtorsdag	Jerusalem	Ovenværelset
paas17	Jesus siger at Peter vil fornægte ham	Skærtorsdag	Jerusalem	Ovenværelset
paas18	Judas henter farisæerne og tempelvagterne	Skærtorsdag	Jerusalem	Templet præsternes forgård
paas19	Jesus og disciplene tager til Getsemane have, hvor Jesus beder	Skærtorsdag	Jerusalem	Gethsemane have
paas20	Judas og tempelvagterne ankommer, og Judas kysser Jesus og	Skærtorsdag	Jerusalem	Gethsemane have
paas21	tempelvagterne anholder Jesus Jesus føres til Kajfas' hus og bliver forhørt, og imens fornægter	Skærtorsdag	Jerusalem	Kajfas' hus
paas22	Simon Peter at han kender Jesus Jesus er til forhør hos Pilatus	Langfredag	Jerusalem	Herodes' palads tronsalen
paas23	Jesus er igen til forhør hos Pilatus, som vasker sine hænder	Langfredag	Jerusalem	Antoniaborgen retssalen
paas24	Jesus bærer korset til Golgata	Langfredag	Jerusalem	Golgatha
paas25	Jesus korsfæstes og siger de syv korsord	Langfredag	Jerusalem	Golgatha
paas26	Jesus opgiver ånden og dør på korset klokken 15	Langfredag	Jerusalem	Golgatha
paas27	Forhænget i templet ind til det allerhelligste flænges, da Jesus	Langfredag	Jerusalem	Templet det Allerhelligste
paas28	dør Nikodemus og Josef af Arimatæa får lagt Jesus i graven	Langfredag	Jerusalem	Gravhaven
paas29	De jødiske ledere beder om vagter foran graven	Langfredag	Jerusalem	Antoniaborgen
paas30	Dagen slutter med at kvinderne i ovenværelset, inden	Langfredag	Jerusalem	guvernørboligen
paas31	sabbatten, forbereder salve til at salve liget Sabbat, og disciplene skjuler sig i ovenværelset	Lørdag	Jerusalem	Ovenværelset
paas32	Romerske soldater står vagt ved graven	Lørdag	Jerusalem	Gravhaven
paas33	Sabbat, og disciplene skjuler sig i ovenværelset	Lørdag	Jerusalem	Ovenværelset
paas34	Romerske soldater står vagt ved graven	Lørdag	Jerusalem	Gravhaven
paas35	En engel fjerner stenen foran Jesu grav og de romerske	Påskesøndag	Jerusalem	Gravhaven
paas36	soldater som står vagt besvimer Kvinderne når ud til graven og ser, at graven er tom	Påskesøndag	Jerusalem	Gravhaven
paas37	Maria Magdalene ser en engel sidde på stenen	Påskesøndag	Jerusalem	Gravhaven
paas38	Disciplene løber ud til graven	Påskesøndag	Jerusalem	Gravhaven
paas39	Jesus viser sig for de to vandrere til Emmaus	Påskesøndag	Jerusalem	Østporten
paas40	Jesus viser sig for disciplene i ovenværelset og Thomas siger: "Min herre og min Gud"	Påskesøndag	Jerusalem	Ovenværelset

SPILLEKORT: LOKATIONER

lokationsnummer	Lokationen	Byen
j1	Antoniaborgen garnisonskvarteret	Jerusalem
j2	Antoniaborgen guvernørboligen	Jerusalem
j3	Antoniaborgen retssalen	Jerusalem
j4	Antoniaborgen fængslet	Jerusalem
j5	Herodes' palads	Jerusalem
j6	Herodes' palads tronsalen	Jerusalem
j7	Herodes' palads indre gård	Jerusalem
j8	Kajfas' hus	Jerusalem
j9	Nikodemus' hus	Jerusalem
j10	Ovenværelset	Jerusalem
j11	Golgatha	Jerusalem
j12	Gravhaven	Jerusalem
j13	Oliebjerget	Jerusalem
j14	Gethsemane have	Jerusalem
j15	Bethesda dam	Jerusalem
j16	toldbod	Jerusalem
j17	Østporten	Jerusalem
j18	værksted	Jerusalem
j19	markedspladsen nedre bydel	Jerusalem
j20	markedspladsen nordbyen	Jerusalem
j21	Deborahs hus	Jerusalem
j22	synagogen nedre bydel	Jerusalem
j23	synagogen essæerkvarteret	Jerusalem
j24	synagogen nordbyen	Jerusalem
j25	Templet	Jerusalem
j26	Templet søjlegangen	Jerusalem
j27	Templet markedspladsen	Jerusalem
j28	Templet præsternes forgård	Jerusalem
j29	Templet det Hellige	Jerusalem
j30	Templet det Allerhelligste	Jerusalem
j31	Templet ældsterådets mødesal	Jerusalem
j32	Amos hus	Jerusalem
j33	Abrams værelse	Jerusalem
j34	Malakias hus	Jerusalem
j35	Shim'ons hus	Jerusalem
n1	Marias hus	Nazareth
n2	Simon pottemagers hus	Nazareth
b1	Nahums hus	Bethlehem
b2	markedspladsen	Bethlehem
b3	væverenken Rakels hus	Bethlehem
b4	hyrdernes fællesbolig	Bethlehem
k1	Simon Peters hus	Kapernaum
k2	Centurionen Gajus' hus	Kapernaum
k3	Mattæus' hus	Kapernaum
k4	Mattæus' tidligere toldbod	Kapernaum
k5	havnen	Kapernaum
k6	synagogen	Kapernaum
be1	Lazarus' hus	Betania
be2	herberg	Betania
be3	Simon den spedalskes hus	Betania

SPILLEKORT: PÅSKEBEGIVENHEDER

nummer	navn
ps1	Judas
ps2	Deborah
ps3	Simon Peter
ps4	Johannes
ps5	Mattæus
ps6	Maria Magdalene
ps7	Maria, Jesu mor
ps8	Lazarus
ps9	Martha
ps10	Maria
ps11	Pontius Pilatus
ps12	Kong Herodes
ps13	Elihu
ps14	Centurionen Gajus
ps15	Barabbas
ps16	Simon fra Kyrene
ps17	Josef fra Arimatæa
ps18	Kajfas
ps19	Josva
ps20	Nikodemus
ps21	Hyrden Eliab
ps22	Azariah
ps23	Salome
ps24	Marcus
ps25	Lucius
ps26	Benedictus
ps27	Reuben
ps28	Ezra
ps29	Gad
ps30	Nathaniel
ps31	Eleazar
ps32	Zair
ps33	Shim'on
ps34	Jairus
ps35	Leah
ps36	Malakias
ps37	Nahum
ps38	Amos
ps39	Benjamin
ps40	Zadok
ps41	Johanan
ps42	Ruben og Joel
ps43	Abram
ps44	Lukas fra Joppe
ps45	David
ps46	Daniel
ps47	Jonathan
ps48	Rakel
ps49	Noah
ps50	Josef

SPILLEKORT: REKVISITTER

nummer	titel
lr1	sværd
lr2	spyd
lr3	pisk
lr4	stol
lr5	bord
lr6	brev
lr7	frugtfad
lr8	brød
lr9	søm
lr10	hammer
lr11	lænke
lr12	krukke
lr13	oliekrukke
lr15	fad
lr16	rustning
lr17	skriftrulle
lr18	pergament
lr19	kongetrone
lr20	mønter
lr21	scepter
lr22	ildfad
lr23	læderpung
lr24	skriveblæk
lr25	skrivepen
lr26	vinskind
lr27	bedesjal
lr28	gravsten
lr29	skovl
lr30	granatæble
lr31	gren
lr32	vandfad
lr33	tæppe
lr34	parfumekrukke
lr35	regnskabsbog
lr36	palmegrene
lr37	kappe
lr38	sav
lr39	mejsel
lr40	adzer
lr41	dyrebur
lr42	ovn
lr43	pottemagerhjul
lr45	lysestage
lr46	kniv
lr47	vægt
lr48	shofar
lr49	ambolt
lr50	røgelsesalter
lr51	skuebrød
lr52	forhæng
lr53	pagtens ark
lr54	Lazarus' ligklæder
lr55	hyrdestav
lr56	segl
lr57	harpe
lr60	olivenpresse
lr61	olielampe
lr62	uld
lr63	trækasse
lr64	fiskenet
lr65	vinpresse
lr66	skind
lr67	skjold
lr68	garn
lr69	krybbe
lr70	seng
lr71	robåd
lr72	væv
lr73	Shim'ons skriveblæk
lr74	kopi af skriftrulle
lr75	pergament med citater
lr76	stofstykke fra templet
lr77	askekrukke
lr78	Mattæus' notespapir
lr79	røgelsesudstyr
lr80	Ruben og Joels notesbog
lr82	forkullet gren
lr83	blodig kniv
lr84	halv amulet 1
lr85	halv amulet 2
lr86	Jesus-sedlen
lr87	mystiske tegn
lr89	smykke
lr90	Daniels notatbog
lr91	læderpung med lås

SPILE  GUDS RIGE