

1.0 SPILLET

Du husker sikkert skriftstedet fra Romerne 10:14 hvor vi læser - "... Og hvordan kan man høre uden at nogen forkynder?"

Da vi villigt har stillet os til rådighed i arbejdet med at forkynde og oplære, bør hver enkelt forkynder tænke over følgende spørgsmål "... Og hvordan kan jeg forkynde uden at kende Skriften?" Derfor er målet med dette spil, at hjælpe forkyndere til at kende de fleste af de Skriftsteder vi kan benytte os af i forkyndelsen (f.eks. Hus-Hus). Dette gøres gennem et interaktivt og spændende brætspil, som du kan spille med dine trosfæller eller familiemedlemmer.

DU SKAL BRUGE:

- Ny Verden-Oversættelsen af De Hellige Skrifter
- Lad os ræsonnere ud fra Skrifterne.
(Disse er ikke inkluderet i æsken)

FORDELE: Det vil styrke din bibelkundskab, vil gøre dig mere bevidst omkring bibelstudiearbejdet og styrke din evne til at tænke strategisk. Det vil også styrke familiebåndene og det er meningsfyldt og målbevidst underholdning.

SPILLERE: 2 eller flere.

ALDER: Fra 13år og op efter. (For hele familien)

SPILLETID: 30-60 minutter.

1.1 FORMÅLET

Formålet med spillet er at du som spiller, bliver godt kendt med udvalgte skriftsteder fundet i *Bibelske samtaleemner* (disse finder du på de sidste sider i *Ny Verden-Oversættelsen af De Hellige Skrifter*), *Hvordan vil du svare?* og *Hvordan man overvinder indvendinger* (disse findes i bogen *Lad os ræsonnere ud fra Skrifterne*). At kende og anvende disse skriftsteder vil muliggøre det for enhver forkynder at opnå tilstrækkelig med 'Bibelstudier', 'Genbesøg', 'Blade', 'Brochurer' og 'Timer', imens forkynderen gennemgår distrikterne på spillepladen. Du vil klare dig godt i spillet hvis du søger at opnå flest point i den følgende rækkefølge - 'Bibelstudier', 'Genbesøg', 'Blade', 'Bøger', 'Brochurer', og 'Timer'.

1.2 SPILLEBRIKKER

Spillet består af 1 spilleplade, 1 terning, 1 pointark, 8 spillebrikker, 8 'tabt tur' kortholdere, 3 sæt af *Bibelske Spørgsmåls* kort (GRØN, sættene er markerede med "a", "b" og "c" på forsiden), 1 sæt af *Hvordan Vil Du Svare* kort (LILLA), 1 sæt kort med 'Indvendinger' (GUL) og 1 Timeglas (30 sekunder). Hvert sæt af *Bibelske Spørgsmål* består af 80 kort, sættet med *Hvordan Vil Du Svare*, består af 70 kort og sættet med 'Indvendinger' består af 13 kort.

I Alt 323 spillekort!

1.3 GØR KLAR TIL AT SPILLE

Placer spillepladen på et bord. Læg bunkerne med *Hvordan Vil Du Svare*, 'Indvendinger' og *Bibelske Spørgsmål*, med forsiden ned mod spillepladen eller et hvilket som helt andet sted hvor der er plads og de er inden for rækkevidde. (Husk at blande hver enkelt bunke grundigt for sig) Hver spiller (forkynder) vælger en spillebrik som repræsenterer forkynderen på spillepladen. Spildirigenten bør have hans egen udgave af *Lad os ræsonnere ud fra Skrifterne* klar. – **Se paragraf 1.4**

1.4 SPILDIRIGENTEN

Forkynderne skal nu vælge en spildirigent (en der ikke er med som forkynder i spillet). Han vil holde styr på forkyndernes rapport (dvs. forkyndernes point i spillet) og slå visse spørgsmål op i bogen *Lad os ræsonnere ud fra Skrifterne*. Spildirigenten skal have pointarket til spillet. Skulle dette ikke forefindes eller skulle du have brugt det sidste ark, kan den downloades fra hjemmesiden: www.TheocraticGames.com.

1.5 BEGYND SPILLET

Hver spiller (forkynder) kaster terningen. Derefter sætter spillerne sig i urets retning efter det antal point de fik på terningen (den med flest først og nedefter). Hver forkynder får fire (4) *Bibelske Spørgsmåls* kort, begyndende med den spiller der fik flest point på terningen. Dog er det den forkynder med færrest point der begynder spillet.

BEMÆRK: Er der behov for flere bibelske spørgsmål kan der laves flere bunker med *Bibelske Spørgsmåls* kort.

1.6 SPIL!

1.6.1. Forkynderen med de laveste point, begynder spillet med at tage timeglasset. Han skal nu vælge et af de *Bibelske*

Spørgsmåls kort, ingen af de andre spillere må kunne se det, så stiller han spørgsmålet til den spiller der sidder ved siden af ham i urets retning. (Dette vil være den spiller med flest point) Hvert af spillekortene har et *bibelsk samtaleemne* [f.eks. Trossammenslutning] og en skriftstedshenvisning øverst på kortet. Dette bør nævnes inden selve spørgsmålet stilles [f.eks. Han siger "Dette spørgsmål drejer sig om trossammenslutning", så stiller han et spørgsmålet fra kortet]. Forkynderen [den der står for tur] kan enten spørge: "Hvad siger dette skriftsted?" eller "Hvilket skriftsted siger dette?" Begge dele kan bruges som spørgsmål og den anden som det forventede svar.

1.6.2. Forkynderen der svarer, kan svare direkte på spørgsmålet eller bede om en *Ledetråd* (dette findes nederst på kortet med *Bibelske Spørgsmål*). Hvis forkynderen svarer **uden** brug af ledetråden, skal han flytte sin spillebrik i forhold til det antal der angives *øverst til højre* på kortet *Bibelske Spørgsmål*, i retning af pilen som ses på spillepladen. Hvis forkynderen svarer **ved hjælp af** ledetråden, skal han flytte sin spillebrik i forhold til det antal der angives *nederst til venstre* på kortet *Bibelske Spørgsmål*, i retning af pilen som ses på spillepladen. De 'Bibelstudier', 'Genbesøg', 'Blade', 'Bøger', 'Brochurer', eller 'Timer' som forkynderen optjener på spillepladen, skal nu skrives ind i pointblokken.

Bemærk: Før forkynderne bliver rigtig dygtige til at huske skriftstederne, da kan de belønnes med pointene i det øverste højre hjørne af *Bibelske Spørgsmåls* kortet, hvis de har svaret med **tilstrækkelig** kundskab eller pointene i det nederste ventre hjørne af *Bibelske Spørgsmåls* kortet, hvis de har vist et **rimeligt** kendskab til skriftstedet.

1.6.3. Hvis forkynderen ikke giver et korrekt svar inden for den tid timeglasset giver (med/uden ledetråden), skal forkynderen der stillede spørgsmålet, læse det korrekte svar for alle spillerne og flytte sin spillebrik i forhold til det antal der er angivet *nederst til venstre* på kortet, med *Bibelske Spørgsmål*, i retning af pilen som ses på spillepladen.

1.6.4. Efter at forkynderen har færdiggjort sin tur, lægger han kortet til side og bytter det ud med et nyt fra bunken med blandede *Bibelske Spørgsmåls* kort. (det brugte kort lægges **ikke** tilbage i bunken med blandede kort). Det er nu den næste spillers tur i urets retning. Denne får også timeglasset. Spilleren vil udvælge et af sine kort og *stiller* forkynderen ved siden af ham [i urets retning] det bibelske spørgsmål, hvorefter han vender timeglasset. Spillet fortsættes på denne måde, altid i urets retning. Hver forkynders spillebrik forbliver på det sidste felt denne er nået til, indtil det er dennes tur igen. *Der må aldrig stå mere end en spillebrik på et felt - Se Paragraf 1.9*

1.6.5. En spiller skal benytte *Hvordan Vil Du Svare* eller "Indvendinger" kort hvis han/hun lander på et af de dermed markerede felter på spillepladen – **Se Paragraf 1.7 & 1.8**

Bemærk: *Timeglasset* tjener også den funktion at markere hvis tur det er. Udvalgte felter på spillepladen er markeret med Bibelstudier, Genbesøg, Brochurer, Bøger, Blade eller Timer. Hver forkynder skal sikre sig at spildirigenten fører deres "rapport" nøjagtigt og holder den ajour hele tiden. – **Se Paragraf 2.0**

1.7 HVORDAN VIL DU SVARE?

Når en forkynder lander på et felt markeret *Hvordan vil du svare?* Vil han benytte et *Hvordan vil du svare* kort. Han tager det øverste fra bunken og læser først henvisningen (dette muliggør at spildirigenten kan kontrollere rigtigheden af forkynderens svar) før han giver et svar. F.eks., *rs s.15* betyder at svaret kan findes på side 15 i bogen *Lad os ræsonnere ud fra Skrifterne*. Efter at forkynderen har givet sit svar, vil spildirigenten læse svaret op fra bogen *Lad os ræsonnere ud fra Skrifterne*, så alle kender det ordrette svar. Spildirigenten vil nu ud fra det svar forkynderen gav, beslutte om forkynderens spillebrik skal flyttes i forhold til antallet point angivet *øverst til højre* på kortet *Hvordan vil du svare* eller i forhold til det antal point der er angivet *nederst til venstre*. Forkynderen kan nu flytte sin spillebrik det antal felter spildirigenten siger I pilens retning som ses på spillepladen.

Bemærk: Hvis en forkynder lander på feltet *Hvordan vil du svare* og ikke optjener point ved brug af kortet *Hvordan vil du svare*, skal han blive stående på feltet uden at han har tabt sin tur. Det brugte *Hvordan vil du svare kort* lægges tilbage nederst i bunken med *Hvordan vil du svare* kort.

1.8 'INDVENDINGER'

Der gælder de samme regler som I paragraf 1.7 med undtagelse af reglen om tabt tur. En forkynder ønsker at vende en 'Indvending', til en mulighed for at gøre fremskridt i spillet og der igennem opnå de mål der er i spillet. (Se Paragraf 1.1) Derfor vil et forkert svar på en 'Indvending' gøre at han taber turen.

Bemærk: Hvis en forkynder der lander på et felt markeret 'Indvendinger' og ikke optjener point ved hjælp af kortet 'Indvendinger' taber han sin tur i næste runde. For at huske at springe forkynderen over stilles kortet 'Indvendinger' i forkynderens 'tabt tur' kortholder, indtil forkynderen har siddet

”House2House” Brætspil

en runde over. Derefter lægges det brugte *’Indvendinger’* kort tilbage nederst i bunken til de andre *’Indvendinger’* kort.

Hvis en forkynder lander på feltet *’Indvendinger’* fordi han har svaret rigtigt på et **ubesvaret bibelsk spørgsmål som han gav en anden forkynder** (Se Paragraf 1.6.3), vil han benytte kortet *’Indvendinger’*. Hvis forkynderen svarer **forkert** på en sådan *indvending*, vil han dog **ikke** miste sin tur.

1.9 OVERDRAGE (FORFLYTTET)

Hvis en forkynder lander på et felt der er *midlertidigt optaget* af en anden forkynder, vil den nytilkommende forkynder erstatte den forkynder der stod på feltet, ved at de fysisk bytter plads. Den forflyttede forkynder overtager ikke nogle af de ting som den nytilkommende forkynder måtte have optjent på det felt hvor han tidligere stod. Men, den nytilkommende forkynder overtager hvad den forflyttede forkynder end måtte have optjent på det felt hvor han stod. [f.eks. overdragelse af et Bibelstudie til en anden forkynder].

2.0 ‘TJENESTERAPPORTEN’

Hver gang en forkynders spillebrik lander på et markeret felt (Bibelstudier, Genbesøg, Brochurer, Bøger, Blade eller Timer) og derved modtager point, skal spildirigenten skrive pointet ind i det der tilhørende felt på pointarket. Feltet markeret *Timer* føres i minutter.

2.1 VEJKRYDS

Alle forkynderne rykker deres spillebrikker i den retning pilen på spillepladen angiver. Men, når en forkynder *lander* på et vejkryds, eller hvis han for at *fuldføre* sine ryk krydser et vejkryds, har han mulighed for at rykke begge veje, han skal tage en *personlig afgørelse af* hvilken af de to veje han vælger. Forkynderen vil sikkert tage et informeret valg der baserer sig på hvilke *’distrikter’* der vil være mest produktive i forbindelse med *’Bibelstudier’*, *’Genbesøg’*, *’Blade’*, *’Bøger’* eller *’Brochurer’*. I disse tilfælde vil din evne til at tænke blive udfordret af spillet!

2.2 UBERØRT DISTRIKT

Når en forkynder lander på et felt markeret *’Uberørt Distrikt’*, flytter forkynderen sin spillebrik til området på spillepladen der er markeret *’Uberørt Distrikt’* og bliver stående ved indgangen. Herfra vil han fortsætte ind i det uberørte distrikt, næste gang det er hans tur. At blive sendt i *’Uberørt Distrikt’* bør ikke

Spilleregler & Instrukser (Dansk Udgave)

betragtes som en straf af forkynderen. Det bør betragtes som et privilegium i forbindelse med at *’aflægge et grundigt vidnesbyrd’* om den gode nyhed. Det giver også forkynderen mulighed for at optjene flere *’Bibelstudier’*, *’Genbesøg’* o.s.v.

2.3 INDTRÆDE ELLER GENINDTRÆDE I SPILLET

2.3.1 En ny forkynder kan vælge at indtræde i spillet selv om det er i gang. Han skal tage fire (4) *Bibelske Spørgsmåls* kort. Den nye forkynder kommer for tur efter den sidste forkynder har spillet sin tur i denne runde.

2.3.2 En forkynder der har deltaget i spillet, men forlod spillet uden at krydse *“MÅL”* linien kan genindtræde i spillet. Han skal tage fire (4) *Bibelske Spørgsmåls* kort. Forkynderen kommer for tur efter den sidste forkynder har spillet sin tur i denne runde.

2.4 AFSLUTTE SPILLET

Enhver af forkynderne kan vælge at forlade spillet uden at stoppe det for de andre, forudsat at to eller flere forkyndere fortsætter spillet. Når en forkynder vælger at forlade spillet, skal han lægge sine kort nederst i den bunke de hører til.

Spillet stopper når den næstsidste forkynder krydser *’MÅL’* linien. Når spillet slutter, bliver pointene lagt sammen og oplæst (Se Paragraf 1.1). Alle deltagere skal roses for deres indsats, og opmuntres til fortsat at gøre fremskridt i bibelkundskab.

2.5 DIVERSE

Ingen forkynder må overdrage, bytte, låne eller leje point ved de andre forkyndere.

Hyg jer og hav det sjovt imens I spiller dette brætspil!

HVAD SIGER DU?

Vi vil glæde os over at høre dine betragtninger hvis du har købt spillet eller har spillet det. Vi håber du vil hjælpe os med at forbedre dette spil eller skabe nye bibelbaserede spil i fremtiden. Bemærk venligst om vi må bruge dine betragtninger på vores hjemmeside i sektionen *“Testimonials”*. Hvis vi må bruge dine betragtninger på hjemmesiden kan disse ses sammen med dit fornavn samt initialerne fra dit efternavn samt hvor du er fra f.eks. *Flemming A., Sjælland, Danmark.*

KUNNE DU TÆNKE DIG FLERE INFORMATIONER?

Kunne du tænke dig flere informationer om spillet? Så besøg vores hjemmeside eller send os en e-mail allerede i dag.

Hjemmeside: www.TheocraticGames.com
E-mail: games@TheocraticGames.com

SPIL UDVIKLING

Brætspil & Spillekort af: Xybertek Systems
Brætspil & Spilæske af: Seon Thompson Inc.

© 2011 TheocraticGames.com. Alle rettigheder forbeholdt
**Bibelske citater i dette spil er taget fra*
NY VERDEN-OVERSÆTTELSEN AF DE HELLEGE SKRIFTER



Spilleregler & Instrukser (Dansk Udgave)

© 2011 TheocraticGames.com. Alle rettigheder forbeholdt
**Bibelske citater i dette spil er taget fra*
NY VERDEN-OVERSÆTTELSEN AF DE HELLEGE SKRIFTER