

## 1.0 HET BORDSPEL

Je herinnert je vast de tekst in Romeinen 10:14c – “Hoe zullen zij vervolgens horen zonder dat iemand predikt?” Aangezien elke koninkrijkprediker zich bereidwillig opoffert voor het predikings- en onderwijsingswerk, dient hij zichzelf de vraag te stellen: **“Hoe zal ik vervolgens prediken indien ik geen kennis van de Schrift heb?”** Het doel van dit spel is daarom verkondigers te helpen bijbelteksten te leren kennen die gebruikt zouden kunnen worden in de bediening (bijvoorbeeld van huis tot huis) door middel van een interactief en opwindend spel dat gespeeld kan worden met medechristenen of familieleden.

### BENODIGD:

- Nieuwe Wereldvertaling van de Heilige Schrift
- Redeneren aan de hand van de Schrift  
(Dezen zijn niet bij het spel gevoegd)

**VOORDELEN:** Bevordert verbetering van de schriftuurlijke kennis, benadrukt de noodzaak van een nauwkeurige studie van de bijbel en maakt het mogelijk strategisch te leren denken. Dit spel moedigt aan tot een hechte gezinsband is en zorgt voor zinvol plezier.

**SPELERS:** 2 of meer.

**LEEFTIJD:** 13 jaar-volwassenen. (Voor elke gezinslid)

**SPEELDUUR:** 30-60 minuten.

## 1.1 HET DOEL

Het doel van het spel is om bekend te worden met de geselecteerde teksten van *Bijbelse onderwerpen voor gesprekken* (deze zijn te vinden op de laatste bladzijden van de *Nieuwe Wereldvertaling van de Heilige Schrift*), *Als iemand zegt- en Gespreksafwimpelingen* (deze zijn te vinden in het *Redeneren aan de hand van de Schrift*-boek). Door het kennen en gebruiken van deze onderwerpen verkrijgt elke koninkrijverkondiger zo voldoende ‘Bijbelstudies’, ‘Nabezoeken’, ‘Tijdschriften’, ‘Brochures’, of ‘Uren’ tijdens het bewerken van het veldgebied op het speelbord. Om aan het doel van het spel te beantwoorden, speel je het beste indien je de hoogste scores verkrijgt in de volgende categorieën/activiteiten – ‘Bijbelstudies’, ‘Nabezoeken’, ‘Tijdschriften’, ‘Boeken’, ‘Brochures’, ‘Uren’.

## 1.2 SPELSTUKKEN

Het spel bestaat uit 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 1 scoreformulier, 8 pionnen, 8 ‘beurt overslaan’ kaarthouders, 3 stapels *Schriftuurlijke vragen* (GROEN) kaarten (gemarkeerd

met “a”, “b” en “c” op de voorkant van de kaarten), 1 stapel *Hoe zou jij reageren?* (PAARS) kaarten, 1 stapel *Potentiele Gespreksafwimpelingen* (GEEL) kaarten en 1 zandloper (30 seconden timer). Elke stapel *Schriftuurlijke vragen* bestaat uit 80 kaarten, de stapel *Hoe zou jij reageren* bestaat uit 70 kaarten en de stapel *Potentiele gespreksafwimpelingen* bestaat uit 13 kaarten. **Dat zijn in totaal 323 speelkaarten!**

## 1.3 HET SPEL VOORBEREIDEN

Plaats het speelbord op een tafel. Leg de *Hoe zou jij reageren*, *Potentiele gespreksafwimpelingen* en *Schriftuurlijke Vragen* kaarten (na deze geschud te hebben) met de voorkant naar beneden op het speelbord of op een geschikte plek naast het speelbord. Elke speler (verkondiger) kiest een pion uit waarmee hij het spel zal spelen. De secretaris dient over een exemplaar van het *Redeneren aan de hand van de Schrift*-boek te beschikken. - **Zie § 1.4**

## 1.4 DE SECRETARIS

De verkondigers dienen een secretaris te kiezen (deze zal geen speler zijn) die de ‘velddienstrappen’ (d.w.z. de scores van de verkondigers) bijhoudt en bepaalde antwoorden in het *Redeneren aan de hand van de Schrift* boek opzoekt. De secretaris dient te beschikken over het scoreformulier behorend bij het spel. Het is ook mogelijk een scoreformulier te downloaden en af te drukken via onze website [www.Theocraticgames.com](http://www.Theocraticgames.com).

## 1.5 HET SPEL BEGINNEN

Elke verkondiger werpt de dobbelsteen. De verkondigers gaan op volgorde van hoogste naar laagste score zitten, de beurten vinden ‘met de klok mee’ plaats. Elke verkondiger ontvangt vier (4) *Schriftuurlijke vragen* kaarten, te beginnen met de speler met de hoogste score. Daarentegen mag de speler met de laagste score beginnen met het spel.

**Opmerking:** Indien meer schriftuurlijke vragen benodigd zijn, kunnen er meer kaarten van de stapel *Schriftuurlijke vragen* kaarten toegevoegd worden.

## 1.6 SPELEN!

**1.6.1.** De verkondiger die de laagste score had met het werpen van de dobbelsteen neemt de tijdloper. Hij kiest één van zijn *Schriftuurlijke vragen* kaarten, de andere verkondigers mogen deze kaart niet zien. De vraag op deze kaart zal als eerst voorgelegd worden aan de verkondiger die nu ‘met de klok mee’ aan de beurt is (dit is dus de speler die de hoogste score had met het werpen van de dobbelsteen). Elk van de kaarten heeft bepaalde *bijbelse onderwerpen* (bijvoorbeeld intergeloof) aan de bovenkant van de kaart beschreven als een verwijzing

naar hetgeen de vraag betrekking op heeft. Dit onderwerp dient genoemd te worden vóór het stellen van de schriftuurlijke vraag aan de ‘reagerende’ verkondiger. (Hij zegt bijvoorbeeld: “Deze vraag heeft te maken met intergeloof”, waarna de schriftuurlijke vraag op de kaart volgt.) De ‘vragende’ verkondiger stelt één van de volgende vragen: “Wat staat er in deze tekst?” of “In welke tekst staat dit?”. De ‘vragende’ verkondiger draait de zandloper om.

**1.6.2.** De ‘reagerende’ verkondiger, geeft het antwoord direct of vraagt om een *hint* (deze staat onderaan de *Schriftuurlijke vragen* kaart aangegeven). Indien de verkondiger het antwoord **zonder** behulp van de hint geeft, dient hij zijn pion in de richting van de pijl te verplaatsen overeenkomstig het aantal dat *rechtsboven* op de *Schriftuurlijke vragen*-kaart aangegeven staat. Indien de verkondiger het antwoord **met** behulp van de hint geeft, dient hij zijn pion in de richting van de pijl te verplaatsen overeenkomstig het aantal dat *linksonder* op de *Schriftuurlijke vragen* kaart aangegeven staat. Wanneer er door de verkondiger ‘bijbelstudies’, ‘nabezoeken’, ‘tijdschriften’, ‘boeken’, ‘brochures’, of ‘tijd’, verkregen wordt, moet dit worden bijgehouden op het scoreformulier.

**Opmerking:** Totdat de verkondigers het reageren op schriftuurlijke vragen volledig onder de knie hebben, kan men ervoor kiezen om de volgende maatstaf te hanteren. Wanneer bij het beantwoorden van de schriftuurlijke vraag blijkt wordt gegeven van een **toereikende/redelijke** hoeveelheid kennis, kan men ervoor kiezen de verkondiger het aantal dat *rechtsboven* op de *Schriftuurlijke vragen*-kaart aangegeven staat, toe te kennen. Wanneer bij het beantwoorden van de schriftuurlijke vraag blijkt wordt gegeven van een **slechts enige** kennis, kan men ervoor kiezen de verkondiger het aantal dat *linksonder* op de *Schriftuurlijke vragen*- kaart aangegeven staat, toe te kennen.

**1.6.3.** Indien het de ‘reagerende’ verkondiger(s) niet lukt om binnen het verstrijken van de (door de zandloper aangegeven) tijd, het juiste antwoord te geven (al dan niet met behulp van een hint), dan moet de ‘vragende’ verkondiger het juiste antwoord voorlezen en zijn pion in de richting van de pijl verplaatsen overeenkomstig het aantal dat *linksonder* op de *Schriftuurlijke vragen*-kaart aangegeven staat.

**1.6.4.** De ‘vragende’ verkondiger legt nu de gebruikte *Schriftuurlijke vragen*-kaart op een aparte stapel (niet bij de nog te gebruiken kaarten.) Hij pakt een nieuwe kaart van de stapel ongebruikte *Schriftuurlijke kaarten*. De zandloper en de beurt gaan nu naar de verkondiger die links van hem zit (‘met de klok mee’). Deze verkondiger kiest één van zijn kaarten, noemt het bijbelse onderwerp, stelt de vraag aan de verkondiger die nu aan de beurt is en draait de zandloper om. Deze werkwijze

wordt gedurende het gehele spel gehanteerd. De pion van elke verkondiger blijft op het huidige veld staan en wordt pas weer bij de volgende beurt verplaatst. *Op elk veld kan slechts één pion tegelijk staan.* – **Zie artikel 1.9**

**1.6.5.** Een verkondiger die terecht komt op een ‘*Hoe zou jij reageren*’ veld of een ‘*Potentiele gespreksafwimpelingen*’ veld zal gebruik maken van kaarten behorend bij deze categorieën – **Zie artikel 1.7 & 1.8**

**Opmerking:** De zandloper dient tevens als geheugensteuntje om te onthouden wie er aan de beurt is. Bepaalde velden op het speelbord zijn gemarkeerd met ‘bijbelstudie’, ‘nabezoek’, ‘brochure’, ‘boek’, ‘tijdschrift’ of ‘tijd’. Elke verkondiger dient er zorg voor te dragen dat de secretaris zijn scores nauwkeurig bijhoudt op het scoreformulier – **Zie artikel 2.0**

## 1.7 HOE ZOU JIJ REAGEREN?

Wanneer een verkondiger terecht komt op een *Hoe zou jij reageren?* veld, dan zal hij gebruik maken van een *Hoe zou jij reageren?* kaart. Hij pakt de bovenste kaart van de stapel en leest eerst de verwijzing hardop voor zodat de secretaris deze kan opzoeken. Voorbeeld: *rs p.15* betekent dat het antwoord op de vraag gevonden kan worden op bladzijde 15 van het boek *Redeneren aan de hand van de Schrift*. Nadat de verkondiger de vraag heeft voorgelezen en de verkondiger deze heeft beantwoordt, zal de secretaris het antwoord hardop voorlezen uit het *Redeneren*-boek. Afhankelijk van het antwoord dat de verkondiger heeft gegeven, bepaald de secretaris of de verkondiger zijn pion overeenkomstig het aantal dat *rechtsboven* of *linksonder* op de *Hoe zou jij reageren?* kaart mag verplaatsen. De verkondiger verplaatst dienovereenkomstig zijn pion.

**Opmerking:** Indien een verkondiger terecht komt op een *Hoe zou jij reageren?*-veld en er niet in slaagt punten te verkrijgen door het juist beantwoorden van de vraag op de *Hoe zou jij reageren*-kaart, dan dient hij op hetzelfde veld te blijven staan. De verkondiger hoeft zijn volgende beurt niet over te slaan. (Dit in tegenstelling tot de regel bij *Potentiele gespreksafwimpelingen*, zie artikel 1.8.) De gebruikte *Hoe zou jij reageren?* kaart wordt onderop de stapel *Hoe zou jij reageren?* kaarten gelegd.

## 1.8 GESPREKSAFWIMPELINGEN

Voor de *Potentiele gespreksafwimpelingen* gelden dezelfde regels als vermeldt in artikel 1.7. De enige uitzondering hierop betreft het overslaan van een beurt bij het niet of onjuist beantwoorden van een vraag. Een verkondiger zal een *gespreksafwimpeling* willen veranderen in een mogelijkheid

voor vooruitgang in het spel en zal, ondanks een tegenslag, toch proberen zijn doelen te bereiken (zie artikel 1.1). Daarom zal een verkondiger die niet of onjuist op een *gespreksafwimpeling* reageert zijn volgende beurt over moeten slaan..

**Opmerking:** Een verkondiger die op een *Potentiele gespreksafwimpelingen* veld terecht komt slaat een beurt over indien hij er niet in slaagt punten te verkrijgen door het gebruiken van een *Potentiele gespreksafwimpelingen* kaart. Als geheugensteuntje aan het overslaan van de beurt moet de gebruikte *Potentiele gespreksafwimpelingen* kaart in een 'beurt overslaan'-kaarthouder geplaatst te worden. Deze moet in het zicht van alle verkondigers geplaatst worden totdat de beurt daadwerkelijk overgeslagen is. Daarna zal de gebruikte *Potentiele gespreksafwimpelingen* kaart onderop de stapel *Potentiele gespreksafwimpelingen* kaarten geplaatst worden om later opnieuw gebruikt te kunnen worden.

Wanneer een verkondiger terecht komt op een *Potentiele gespreksafwimpelingen* veld als gevolg van het juist beantwoorden van een onbeantwoorde vraag van een andere verkondiger (zie artikel 1.6.3), dan zal hij gebruik maken van een *Potentiele gespreksafwimpelingen* kaart. Als de verkondiger deze vraag niet of onjuist beantwoordt, zal hij zijn volgende beurt niet over hoeven te slaan.

### 1.9 VERPLAATSING

Wanneer een verkondiger terecht komt op een veld dat op dit moment bezet wordt door een andere verkondiger, dan dient de 'inkomende' verkondiger dit veld in te nemen. De 'uitgaande' verkondiger gaat naar het veld waar de 'inkomende' verkondiger vandaan kwam. Er wordt dus eigenlijk van veld geruild. 'Activiteiten' die aangegeven staan op het veld waar de 'uitgaande' verkondiger terecht komt, zullen niet bij de score van deze verkondiger geteld worden. Daarentegen zullen de 'activiteiten' die aangegeven staan op het veld waar de 'inkomende' verkondiger terecht komt wel bij zijn score geteld worden (bijv. het overdragen van bijbelstudies aan een andere verkondiger).

### 2.0 'VELDDIENSTRAPPORT'

Elke keer als de pion van een verkondiger op een gemarkeerd veld ('bijbelstudie', 'nabezoek', 'brochure', 'boek', 'tijdschrift', of 'tijd') terecht komt, dient de secretaris deze scores bij te houden in het betreffende vak op het scoreformulier. Het vak 'tijd' wordt ingevuld in aantal minuten

### 2.1 KRUISPUNT

Elke verkondiger verplaatst zijn pion in een rechte lijn in de richting van de pijl over het bord. Wanneer een verkondiger

met zijn pion terecht komt op een kruispunt of wanneer hij met zijn pion een kruispunt moet passeren, dan mag de verkondiger zelf kiezen welke richting hij neemt. De verkondiger zal overwegen welke richting voor hem het meest gunstig is, wat betreft het verkrijgen van meer 'bijbelstudies', 'nabezoeken', 'brochures', 'boeken' of 'tijdschriften'

### 2.2 ONBEWERKT GEBIED

Wanneer een verkondiger terecht komt op een Onbewerkt gebied veld, dan verplaatst de verkondiger zijn pion naar het aangegeven Onbewerkt gebied op het speelbord. Hij zal zijn volgende beurt vanaf dit startpunt verder spelen. Het uitgezonden worden naar een onbewerkt gebied moet niet gezien worden als een tegenslag maar als een dienstvoorrecht opdat 'grondig getuigenis' kan worden afgelegd van het goede nieuws. Het geeft de verkondiger ook de mogelijkheid meer activiteiten te verkrijgen zoals 'bijbelstudies', 'nabezoeken', enz.

### 2.3 (OPNIEUW) MEESPELEN MET HET SPEL

**2.3.1** Een nieuwe verkondiger kan gaan meespelen ondanks dat het spel al begonnen is. Hij neemt vier (4) *Schriftuurlijke vragen* kaarten. Deze verkondiger begint zijn beurt na de verkondiger die het laatst aan de beurt is in het spel.

**2.3.2** Een verkondiger die had meegespeeld maar nog niet de 'finish' had bereikt mag opnieuw gaan meespelen. Hij neemt vier (4) *Schriftuurlijke vragen* kaarten. Deze verkondiger begint zijn beurt na de verkondiger die als laatst aan de beurt is in het spel.

### 2.4 HET SPEL BEËINDIGEN

Elke verkondiger kan ervoor niet langer aan het spel deel te nemen zonder het spel te beëindigen, mits er minimaal twee verkondigers zijn die willen blijven spelen. Een verkondiger die het spel verlaat legt zijn kaarten onderop de stapel. Het spel is afgelopen wanneer de, op twee na, laatste verkondiger over de 'finish' gaat. Alle scores worden opgeteld en de resultaten voorgelezen (zie artikel 1.1). Alle verkondigers worden geprezen voor hun inspanningen en ze worden aangemoedigd te blijven groeien in kennis van de Schrift.

### 2.5 DIVERSEN

Geen enkele verkondiger mag scores overdragen, lenen of uitlenen aan, of ruilen met een andere verkondiger.

**Veel plezier met het spelen van dit spel!**

### JOUW MENING TELT?

Stuur ons alsjeblieft je commentaren, suggesties of andere feedback als je dit spel hebt gekocht en/of gespeeld. We horen graag van je! Op die manier kunnen we dit spel verbeteren of in de toekomst andere spellen, waarbij de bijbel als basis wordt gebruikt, ontwerpen. Geef alsjeblieft aan of we een deel van jou reactie op onze website mogen plaatsen onder 'Testimonials' (Getuigenissen). Dit zal op de website geplaatst worden onder bijvoorbeeld je voornaam en initialen of onder je achternaam en woonplaats e.g *Van C., The Netherland.*

### WIL JE MEER WETEN?

Wil je meer weten over dit bordspel? Bezoek vandaag nog onze website of stuur ons een email .

Web: [www.TheocraticGames.com](http://www.TheocraticGames.com)

Email: [games@TheocraticGames.com](mailto:games@TheocraticGames.com)

### SPELONTWERP

*Bordspel en kaartontwerp door : Xybertek Systems*

*Bordspel en Box artwork door : Seon Thompson Inc.*

© 2011 TheocraticGames.com. Alle rechten voorbehouden

\* *Schriftuurlijke verwijzingen in dit spel zijn genomen uit NIEUWE WERELDVERTALING VAN DE HEILIGE SCHRIFT*



## Spelregels & Instructies (Nederlandse Editie)

© 2011 TheocraticGames.com. Alle rechten voorbehouden

\* *Schriftuurlijke verwijzingen in dit spel zijn genomen uit NIEUWE WERELDVERTALING VAN DE HEILIGE SCHRIFT*