

## 1.0 SPELET

Antagligen kommer du ihåg vad som står i Romarna 10:14c - "Och hur skall de höra utan att någon predikar?" Eftersom vi villigt har erbjudit oss i olika prediknings och undervisningsarbeten, bör varje Rikets Förkunnare ställa sig frågan: "**Och hur skall jag predika utan att känna till skriftställena?**" Därför är målet med detta spel, att hjälpa förkunnare att lära sig de flesta skriftställen som är användbara i tjänsten (t.ex. från hus till hus) genom ett interaktivt och spännande brädspel som du kan spela med dina Kristna bröder/systrar eller familjemedlemmar.

### ANVÄND:

- Nya Världens översättning av den Heliga Skrift
- Resonera med hjälp av skrifterna.  
(**Dessa böcker följer inte med spelet**)

**BEHÅLLNING:** Detta spel främjar förbättrad Bibelkunskap, uppmuntrar till medvetet bibelstudium och möjliggör strategiskt tänkande. Detta spel uppmuntrar också till att stärka familjebanden och är både meningsfullt, målmedvetet och roligt.

**SPELARE:** 2 eller fler.

**ÅLDER:** 13år och uppåt. (För alla i familjen)

**SPELTID:** 30-60 minuter.

## 1.1 MÅLET

Målet med detta spel är att bli bekant med utvalda Bibelställen från *Bibliska ämnen för samtal* (som du hittar på de sista sidorna i *Nya Världens översättning av den Heliga Skrift*), *Hur skulle du svara* och *Samtalshämmande invändningar* (som du hittar i boken *Resonera med hjälp av skrifterna*). Att ha kunskap om, och att använda dessa skriftställen kan möjliggöra för alla Rikets Förkunnare att få ihop tillräckligt med Bibelstudier, Återbesök, Tidskrifter, Broschyrer, Böcker och Timmar under tiden som du täcker distrikten – på spelplanen. För att uppnå syftet med att spela detta spel lyckas du bäst om du får mest poäng i följande ordning – Bibelstudier, Återbesök, Tidskrifter, Böcker, Broschyrer, och Tid.

## 1.2 SPELETS INNEHÅLL

Spelet innehåller 1 spelplan, 1 tärning, 1 poängblock, 8 spelpjäser, 8 "stå över" korthållare, 3 kortlekar med *Bibelkort* (GRÖNA, märkta 'A', 'B' eller 'C' på korten), 1 kortlek med *Hur skulle du svara* (LILA) kort, 1 kortlek med *Samtalshämmande invändningar* (GULA) kort och 1 timglas (30 sekunder). Varje kortlek med *Bibelkort* innehåller 80st kort, kortleken med *Hur skulle du svara* har 70 kort och kortleken med *Samtalshämmande invändningar* innehåller 13 kort. **Det blir totalt 323 spelkort!**

## 1.3 FÖRBEREDELSE

Placera spelplanen på bordet eller en annan plan yta. Placera korten *Hur skulle du svara*, *Samtalshämmande invändningar* och *Bibelkort* med framsidan nedåt (efter att ha blandat) på valfri ledig yta på spelplanen eller bredvid. Varje spelare (förkunnare) väljer en spelpjäs som representerar Förkunnarna när dem förflyttar sig på spelplanen. Spelledaren skall ha ett exemplar av boken *Resonera med hjälp av skrifterna* tillgängligt – **Se stycke 1.4**

## 1.4 SPELLEDAREN

Förkunnarna utser en spelledare, (som inte själv utgör en spelare) och som under spelets gång skall skriva 'tjänsterapporten' (poängen för varje förkunnare) och även kolla upp vissa svar i boken *Resonera med hjälp av skrifterna*. Spelledaren skall se till att han/hon har poängkortet som följer med spelet tillgängligt. Alternativt kan ett poängkort laddas ner via vår hemsida [www.TheocraticGames.com](http://www.TheocraticGames.com), och kopior för framtida bruk.

## 1.5 STARTA SPELET

Varje förkunnare slår tärningen. Förkunnarna ordnas sedan runt spelplanen medsols och med hänsyn till antal tärningsögon (högst till lägst). Varje Förkunnare får sedan 4 *Bibelkort* med början från personen med högst poäng på tärningen. Likväl börjar Förkunnaren som har den lägsta poängen på tärningen spelet.

**Obs:** Om ni behöver fler bibelkort, kan fler kortlekar med *Bibelkort* läggas till.

## 1.6 SPELA!

**1.6.1.** Förkunnaren med minst antal tärningsögon börjar med att ta fram timglaslet. Han/hon väljer sedan ett av sina *Bibelkort* samtidigt som håller de dolda för de andra spelarna. Frågan på kortet ställs nu till spelaren till vänster (spelaren med högst antal tärningsögon). Varje spelkort har ett *bibelskt ämne* [t.ex. uppståndelsen] överst på kortet som en referens till vad skriftstället handlar om, detta skall nämnas för Förkunnarna innan den bibliska frågan ställs [t.ex. kan han säga "*Denna fråga handlar om uppståndelsen*", och sedan ställer han frågan på kortet]. Förkunnaren vars tur det är, kan välja att antingen fråga: "*Vad står det i skriftstället?*" eller "*Vilket skriftställe lyder så här?*" Båda kan fungera som fråga och det andra som det förväntade svaret. När frågan är ställd vänds timglaslet.

**1.6.2.** Förkunnaren som skall svara kan antingen svara direkt på frågan eller be om en *Ledtråd* (som står skriven längst ner på *Bibelkortet*). Om Förkunnaren klarar frågan **utan** ledtråd, ska han/hon flytta sin spelpjäs i pilens riktning på spelplanen enligt siffran I det *övre högra hörnet* på *Bibelkortet*. Om Förkunnaren ger rätt svar **med** ledtråd, ska han/hon flytta sin spelpjäs I pilens riktning på spelplanen enligt siffran i det *nedre vänstra hörnet* på *Bibelkortet*. Alla 'Bibelstudier', 'Återbesök', 'Tidskrifter', 'Böcker', 'Broschyrer', eller 'Tid' förvärvade enligt det som anges av den aktuella rutan den svarande förkunnaren hamnat i, skall noteras på dennes poängkort.

**Obs:** Fram till dess att Förkunnarna behärskar svaren på bibeltexterna, kan man ändå belönas med poängen i det övre högra hörnet om han/hon ändå uppvisar **tillräcklig** kunskap angående bibeltexten, eller poängen i det nedre vänstra hörnet om han/hon uppvisar **någon** kunskap angående bibeltexten.

**1.6.3.** När en Förkunnare misslyckas med att ge ett korrekt svar (med/utan ledtråd) innan tiden runnit ut, ska Förkunnaren som ställer frågan läsa upp det korrekta svaret för resten av Förkunnarna och sedan flytta sin spelpjäs framåt på spelplanen enligt siffran i det *nedre vänstra hörnet* på *Bibel-ortet*.

**1.6.4.** Efter att Förkunnaren som läst frågan avslutat sitt drag, slänger han/hon det använda *Bibelkortet* (åt sidan) och ersätter det med ett nytt från högen med *Bibelkort*. Turen att spela och timglaslet går nu vidare i medsols ordning. Förkunnaren på tur väljer ett av sina kort och ställer bibelfrågan till Förkunnaren till vänster om honom/henne och vänder på timglaslet. Detta upprepas fortsättningsvis i medsols ordning. Varje förkunnares spelpjäs stannar på sin ockuperade ruta och fortsätter sedan därifrån vid Förkunnarens nästa drag. *Inte mer än en spelpjäs kan befinna sig på en och samma ruta samtidigt - Se Avsnitt 1.9*

**1.6.5.** Varje gång en spelare hamnar på en ruta märkt *Hur skulle du svara* eller *Samtalshämmande invändningar* drar Förkunnaren ett kort med samma titel – **Se Avsnitt 1.7 & 1.8**

**Obs:** *Timglaslet* fungerar även som markör för vems tur det är. Utvalda rutor på spelplanen är märkta med Bibelstudium, Återbesök, Broschyr, Böcker, Tidskrifter eller Tid. Varje enskild förkunnare ska försäkra sig om att spelledaren för protokoll för korrekt poäng på hans/hennes poängkort. – **Se Avsnitt 2.0**

## 1.7 HUR SKULLE DU SVARA?

Närhelst en Förkunnare hamnar på en ruta märkt *Hur skulle du svara?* Plockar han/hon upp ett *Hur skulle du svara* kort. Först läser han/hon upp kortets referens (för att spelledaren ska kunna avgöra om Förkunnarens svar är korrekt) innan han/hon svarar på frågan. Till exempel betyder, *rs s.15* att svaret på frågan finns på sidan 15 i boken *Resonera med hjälp av skrifterna*. Efter att Förkunnaren gett sitt svar, läser Spelledaren upp det riktiga svaret direkt från boken *Resonera med hjälp av skrifterna* så att alla hör. Beroende på innehållet i det givna svaret, bestämmer sedan Spelledaren om Förkunnaren skall flytta sin spelpjäs enligt siffran i det *övre högra hörnet* på *Hur skulle du svara* kortet eller siffran i det nedre vänstra hörnet. Förkunnaren flyttar sedan sin spelpjäs framåt på spelplanen det antal steg spelledaren tillkännager.

**Obs:** En spelare som hamnar på en ruta märkt *Hur skulle du svara* och misslyckas med att svara rätt och få några poäng med hjälp av ett *Hur skulle du svara* kort, stannar kvar där han är utan att det händer någonting. Det använda *Hur skulle du svara* kortet läggs därefter tillbaka underst i högen med *Hur skulle du svara* kort.

## 1.8 SAMTALSHÄMMANDE INVÄNDNINGAR

Här gäller samma regler som i Avsnitt 1.7 med enda undantaget att du riskerar att få stå över en runda. Förkunnarnas mål är att vända *Samtalshämmande invändningar* till möjligheter för vidare framsteg och att nå sina mål (Se Avsnitt 1.1), därför resulterar ett felaktigt svar på en *Samtalshämmande invändning* i att man får stå över en runda i spelet.

**Obs:** Om en Förkunnare misslyckas med att få några poäng med hjälp av en *Samtalshämmande invändning* får han/hon stå över en runda. Som en påminnelse av att Förkunnaren förlorat en runda placeras *Samtalshämmande invändningar kortet* i Förkunnarens 'missad runda' korthållare fullt synlig för de andra Förkunnarna tills den förlorade rundan är över. Därefter läggs kortet underst i högen med *Samtalshämmande invändningar kort*. Om en Förkunnare däremot hamnar på en ruta märkt *Samtalshämmande invändningar* som ett resultat av en **obesvarad bibelfråga till en annan Förkunnare** (Se Avsnitt 1.6.3), och svarar fel på den *Samtalshämmande invändningen*. Behöver han/hon inte stå över en runda.

### 1.9 KNUFF (UNDANTRÄNGNING)

När en spelare landar på en ruta som redan är ockuperad av en annan Förkunnare, så tränger den speljär som kommer undan den speljär som stod där, och byter plats med den. Vad det än står på den ruta, om den ankommande spelaren senast kom från så får inte den undanträngda spelaren som hamnar där tillgodoräkna sig det som den anger. Däremot skall den ankommande Förkunnaren följa allt som står i den ruta han kommer till. [t.ex. överlämning av Bibelstudier till en annan Förkunnare].

### 2.0 'TJÄNSTERAPPORT'

Varje gång en Förkunnare speljär landar på en ruta märkt (Bibelstudium, Återbesök, Broschyr, Böcker, Tidskrifter eller Timmar) och får poäng, ska Spelledaren notera Förkunnarens poäng på poängkortet. Rutan märkt Tid har sina poäng skrivna i minuter.

### 2.1 KORSNINGAR

Varje Förkunnare flyttar sin speljär i en rak linje på spelplanen i pilens riktning. Men när en Förkunnare hamnar mitt i en korsning eller om han skulle avslutat sin rörelse efter en korsning där han/hon kan välja riktning får han/hon själv bestämma i vilken riktning han/hon vill gå. Förkunnaren kan välja vilket håll han/hon skall gå, med tanke på vilket distrikt som är mest produktivt för honom/henne när det gäller att få fler 'Bibelstudier', 'Återbesök', 'Tidskrifter', 'Böcker' eller 'Broschyrer'. Här sätts tankeverksamheten på prov!

### 2.2 OBEARBETAT DISTRIKT

När en Förkunnare hamnar på en ruta märkt 'Obearbetat Distrikt', skall Förkunnaren flytta sin speljär till det angivna 'Obearbetade distrikt' på spelplanen och stanna vid ingången till distriktet. Han/hon fortsätter sedan därifrån vid sitt nästa drag. Att bli skickad till ett 'obearbetat distrikt' skall inte ses som en motgång utan ett tjänsteprivilegium och en större möjlighet att 'bära vittnesbörd' om de goda nyheterna. Det ger också tillfälle att skaffa sig fler 'Bibelstudier', 'Återbesök' o.s.v.

### 2.3 KOMMA OCH GÅ I SPELET

**2.3.1** Nya spelare är naturligtvis välkomna även om spelet redan börjat. Han/hon väljer fyra (4) *Bibelkort*. Spelaren placeras sedan efter den spelare som har den sista rundan på ett varv.

**2.3.2** En spelare som lämnat spelet utan att ha gått i "MÅL" kan få återvända. Han/hon väljer fyra (4) *Bibelkort* och placeras sedan efter den spelare som har den sista rundan på ett varv.

Vilken Förkunnare som helst kan välja att lämna spelet innan den gått i "MÅL", förutsatt att det återstår 2 eller fler Förkunnare. Om en spelare väljer att lämna spelet, skall han/hon lämna tillbaka sina kort underst i högen

### 2.4 SPELETS SLUT

Spelet är slut när den siste Förkunnaren korsar mållinjen. Då räknas poängen samman och resultatet läses upp (Se Avsnitt 1.1). Alla deltagare skall bli berömda för sina ansträngningar och bli uppmuntrade att fortsätta förbättra sin kunskap i bibeln.

### 2.5 ÖVRIGT

Ingen Förkunnare får överföra, byta, låna eller ge bort poäng till en annan Förkunnare.

**Njut och ha roligt tillsammans när ni spelar!**

### VAD SÄGER DU?

Du är varmt välkommen med dina kommentarer, förslag och feedback när du köpt eller spelat detta spel. Vi vill verkligen höra vad du tycker så att vi kan förbättra detta spel och skapa andra nya Bibel-baserade spel i framtiden. Var snäll och skriv om vi får använda dina kommentarer på vår websida under fliken "Omdömen". Det blir upplagt på hemsidan med endast ditt förnamn och första bokstaven i efternamnet och vart i världen du bor. T.ex. *Kristoffer C., Stockholm*.

### SKULLE DU VILJA HA MER INFORMATION?

Skulle du vilja ha mer information om detta brädspel? Besök gärna vår hemsida eller skicka ett e-post meddelande idag!

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

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

### SPELUTVECKLING

*Board Game & Card Design by: Xybertek Systems  
Board Game & Box Artwork by: Seon Thompson Inc.*

© 2011 TheocraticGames.com. All rights reserved  
\*Skriftställeshänvisningar I detta spel är hämtade från  
NYA VÄRLDENS ÖVERSÄTTNING AV DEN HELIGA SKRIFT



## Spelregler & Instruktioner (Svensk Version)

© 2011 TheocraticGames.com. All rights reserved  
\*Skriftställeshänvisningar I detta spel är hämtade från  
NYA VÄRLDENS ÖVERSÄTTNING AV DEN HELIGA SKRIFT