



En otrolig berättelse?

Brädspelet

Spelregler

En otrolig berättelse? – brädspelet

Precis som vi förstår att vinden finns när vi ser hur trädskronorna vajar och vi hör dess brus, trots att vinden är osynlig, så kan vi förstå att Gud finns när vi allt i världen som pekar på honom.

I det här spelet får du och dina medspelare ge er ut på en resa som sträcker sig över hela jordklotet. Under resans gång får du besöka församlingar i hela världen och höra dem berätta om saker i vår värld som låter oss förstå att Gud är på riktigt.

Förberedelser

Skriv ut spelreglerna, spelplanen, och korten markerade med pratbubblor (allt finns samlat i ett och samma dokument). Om du önskar få spelplanen i A3 format så kan du få den utskrivna i kyrkan. Klipp ut korten med pratbubblor. Du behöver en uppsättning kort för varje spelare.

Se till att du har en sexsidig tärning och något som kan fungera som spelpjäser. Du behöver en spelpjäs per spelare och dessutom en spelpjäs som kan ha rollen som ”sabotör”. Sabotörens spelpjäs får gärna ”sticka ut” så att det syns att den inte tillhör någon av spelarna.

Tips! Om du har tillgång till en 10-sidig tärning så kan du använda dig av specialregeln för sabotören (se nedan).

Tips! Du kan göra spelplanen och korten mer hållbara genom att laminera dem. Har du inte tillgång till någon lamineringsmaskin så finns det laminering för kallaeminerings ”kalllaminering” <https://www.clasohlson.com/se/p/26-817>

Tips! Extra krydda till spelet. Köp lösgodis som du placerar ut på rutorna på spelplanen. När en spelares pjäs hamnar på en ruta med en godis får den spelaren ta godisbiten.

Regler

Spelets mål

Spelets mål är att resa över världen och träffa kristna som kan berätta om varför de tror att Gud är på riktigt. När du besökt fem församlingar så är det dags att vända hem igen.

Två spelsätt

Tävla mot varandra: Om ni bestämmer er för att tävla mot varandra så är det varje spelares uppgift att så snabbt som möjligt besöka fem församlingar och återvända till startpunkten.

Hjälpas åt: Om ni väljer att hjälpas åt är spelarnas uppgift att tillsammans på så få rundor som möjligt att besöka fem församlingar och återvända till respektive startpunkt. Det kan vara bra att ha hjälp av någon vuxen som håller reda på hur många rundor det tog för laget att besöka församlingarna så att man kan jämföra resultatet med nästa spelomgång.

Så spelar ni

Start

Varje spelare väljer en startplats och placerar sin pjäs på den. Det är tillåtet att dela startplats med en annan spelare. Varje spelare behöver komma ihåg sina respektive startplatser. Spelet avslutas nämligen genom att spelarna återvänder med sina pjäser till sina respektive startplatser.

När varje spelare valt startplats och placerat sina spelpjäser på spelplanen är det dags av att avgöra vilken spelare som först får flytta sin spelpjäs.

Låt den yngste spelaren slå en tärning följt av den näst yngste spelaren osv. Den som får högst resultat får börja spelet. Om två spelare får samma resultat får de slå tärningen igen och slå om tills dess att en vinnare koras. Vinnaren får börja spelet och utses till spelare ett.

Rundor

Spelet spelas i rundor. Spelare nr ett slår tärningen och flyttar sin pjäs. Därefter slår spelaren till vänster om spelare ett tärningen och flyttar därefter sin pjäs. När alla slagit tärningen och flyttat sin spelpjäs har en runda fullbordats och nästa runda påbörjas genom att spelare ett återigen slår tärningen och flyttar sin spelpjäs. Så pågår spelet runda för runda tills en vinnare är korad (om ni tävlar motsvarande) eller alla spelare har återvänt till sina startplatser (om ni samarbetar).

Så får spelpjäserna förflyttas

Spelplanen föreställer en världskarta omgiven av rutor med symboler på. Varje ruta är förbunden med en annan ruta med ett streck, prickar, streckat streck etc. När det är en spelares tur slår han eller hon tärningen

och flyttar sin pjäs motsvarande antal steg. Spelarna får i normala fall bara flytta sin spelpjäs mellan rutor som är förbundna med varandra (ibland får dock pjäser flyttas på annat vis, läs mer om det nedan).

Spelaren får flytta sin spelpjäs i vilken riktning som helst på spelplanen men måste flytta pjäsen så många steg som tärningen visar. Det är alltså inte tillåtet för en spelare att flytta sin pjäs färre steg än vad tärningen visar eller att först flytta spelpjäsen ett antal steg i en riktning och sedan flytta tillbaka spelpjäsen kvarvarande steg. Vill spelaren flytta sin spelpjäs i en ny riktning får spelaren göra det nästa gång det är personens tur.

Tips! Det är möjligt att snabba upp spelet genom att tillåta spelarna att stanna sina pjäser på en plats markerad med en kyrkbyggnad, även om tärningens resultat skulle inneburi att pjäsen egentligen skulle flyttats längre.

Vad betyder symbolerna?

Beroende på vilken ruta spelarens spelpjäs hamnar på efter att tärningen slagits och pjäsen flyttats så händer olika saker. Om en spelares pjäs stannar på en symbol som föreställer:

- **En kyrkbyggnad:** Får spelaren ta ett ”pratbubblekort” med samma färg som cirkeln som spelarens pjäs står på. På kortet finns en kort text som berättar om en av de många saker i vår värld som pekar på att Gud är på riktigt.

Tips! Läs gärna vad det står på kortet och ta hjälp av någon vuxen om det är svårt att förstå.

- **Ett flygplan:** Skall spelaren flytta sin pjäs till valfri plats på spelplanen som också har en flygplanssymbol.

- **Ett frågetecken:** Slår spelaren tärningen en gång till. Beroende på resultat så händer olika saker. Om spelaren slå en:
 - Etta: – Spelaren har fått grus i skon och måste ta av sig den. Stå över ett kast.
 - En tvåa: – Spelaren har gått vilse. Spelaren till vänster om dig får slå tärningen och flytta din pjäs.
 - En trea: – Spelaren har en helt vanlig dag på resan, inget särskilt händer.
 - En fyra: – Spelaren får skjuts till en flygplats och får flytta sin pjäs till valfri plats med en flygplanssymbol (Spelaren behöver inte flytta sin pjäs till någon ytterligare flygplats därefter).
 - En femma: – Spelaren har flyt och får åka med på en kompis pakethållare på cykeln. Slå ett slag till och flytta pjäsen det antal steg som tärningen visar.
 - En sexa: – Fantastiskt, Gud sände en missionär i spelarens väg. Han berättar om Gud och vad han eller hon sett som pekar mot att Gud är på riktigt. Spelaren får ta ett ”pratbubblekort” i valfri färg som spelaren ännu inte äger.
- **En person som dansar:** Spelaren måste dansa en dans och får därefter flytta sin spelpjäs ett steg framåt.
- **En hand formad som en sax:** Spelaren skall köra en omgång ”Sten, sax, påse” med valfri medspelare. Vinnaren får välja om han eller hon vill byta plats på sin och förlorarens spelpjäs.
- **En tärning:** Spelaren får slå tärningen en gång till, lägga till antalet prickar på rutan där spelarens pjäs står och flytta sin pjäs

det antal steg som motsvarar summan och följ reglerna för vad som händer på symbolen som spelarens pjäs till sist hamnar på.

- **Ett förbudstecken:** Spelaren måste över ett kast.
- **En sköld:** Spelaren är skyddad från sabotören (läs mer om sabotören längre ned) så länge som spelarens pjäs befinner sig på en plats med en sköldsymbol.
- **En pil:** Nästa gång det är spelarens tur att slå måste han eller hon flytta sin spelpjäs åt motsatt riktning. **Exempel:** Om spelaren kom från höger och flyttade sin spelpjäs åt vänster håll så måste nu spelaren flytta sin spelpjäs åt höger. Detta gäller en gång. Därefter är spelaren fri att flytta sin pjäs åt det håll han eller hon själv väljer.

OBS! Det är bara första tillfället som en spelares landar på en symbol som något händer.

Exempel: Spelare 2 slår tärningen och får en femma. Spelaren flyttar sin spelpjäs fem steg och landar på en tärningssymbol. Spelaren får alltså slå igen och addera symbolens antal prickar till sitt resultat på tärningen och flytta pjäsen ännu en gång. Spelpjäsen hamnar nu på en flygplanssymbol men spelaren skall *inte* flytta sin pjäs till en annan ruta med ett flygplan på.

Sabotören

I slutet av varje runda efter att varje spelare har flyttat sina pjäser så skall sabotören flyttas. Sabotören utgörs av en pjäs som inte tillhör någon av spelarna. Runda ett är det spelare ett som slår tärningen och flyttar sabotören. Runda två är det spelare två som slår tärningen och flyttar sabotören osv.

Om sabotören landar på samma plats som någon av spelarnas pjäser skall alla spelare som har en pjäs som nu befinner sig på samma plats som sabotören slå en tärning. Om spelaren slår:

- En etta: Förlorar spelaren ett av sina ”pratbubblekort” och måste hämta det en gång till. Om spelaren inte har något ”pratbubblekort” får spelaren stå över ett kast.
- En tvåa eller trea: Blir spelaren tvungen att stå över ett kast.
- En fyra eller femma: Lyckas spelaren gömma sig och inget särskilt händer.
- En sexa: Lyckas spelaren lura sabotören att hon gömt sig på en flygplats och tagit flyget för att fly! Spelaren får flytta sabotören till valfri ledig ruta med en flygplanssymbol på. Spelaren kan inte flytta sabotören till en ruta där någon av spelarnas pjäser står.

Specialregel: Har ni en tiosidig tärning använder ni den för att avgöra hur många steg sabotören skall flyttas.

Spelets slut

Spelet slutar när en spelare samlat fem ”pratbubblekort” och återvänt till sin startplats. Då får spelaren det sista kortet, det gula kortet. Läs gärna vad som står på det kortet. Om ni samarbetar avslutas spelet när spelarna tillsammans samlat ihop fem kort och återvänt till sina startplatser.

Tips! Om tillfälle uppstår så kan innehållen på ”pratbubblekortet” lämpa sig att samtala kring.

Familjeregler

Känn er fria att anpassa och hitta på regler som gäller hemma i er familj. Det går att korta ned speltiden genom att minska antalet

”pratbubblekort” som skall hämtas, hitta på att något extra händer när en spelare slår en sexa, köra kaosläge där alla måste springa ett varv runt bordet eller huset när de slagit tärningen osv. Mycket nöje!





RÄTT & FEL

HAR DU HAFT DÅLIGT SAMVETE NÅGON GÅNG? KANSKE HAR DU GJORT NÅGOT SOM DU VISSTE VAR FEL?

UTAN GUD SKULLE INGET RIKTIGT RÄTT OCH FEL FINNAS. DET SKULLE BARA HANDLA OM VAD MÄNNISKOR BESTÄMT. MEN DET FINNS VERKLIGEN ONDSKA OCH GODHET.

DET PEKAR MOT ATT GUD ÄR PÅ RIKTIGT.



MIRAKLER IDAG

HAR DU LÄST I BIBELN ATT GUD IBLAND GÖR MIRAKLER? JESUS BOTADE SJUKA GENOM ATT LÄGGA HÄNDERNA PÅ DEM OCH GUD DELADE PÅ RÖDA HAVET SÅ ATT ISRAELS FOLK KUNDE GÅ IGENOM.

GUD GÖR MIRAKLER ÄN IDAG! ÄVEN IDAG GÖR GUD MÄNNISKOR FRISKA OCH GER FANTASTISKA BÖNESVAR.

DET PEKAR MOT ATT GUD ÄR PÅ RIKTIGT.



JESUS UPPSTÅNDELSE

HUR VET VI VAD SOM HÄNDE FÖRR I TIDEN? MED HJÄLP AV "HISTORISKA KÄLLOR". TEXTER SOM SKREVS FÖR LÄNGE SEN OCH BERÄTTAR OM SIN TID.

I BIBELN FINNS HISTORISKA KÄLLOR SOM HANDLAR OM JESUS. DE BERÄTTAR ATT JESUS DÖG, ATT JESUS LÄRJUNGAR MÖTTE HONOM EFTER HANS DÖD OCH ATT GRAVEN VAR TOM. DEN BÄSTA FÖRKLARINGEN PÅ DET ÄR ATT GUD UPPVÄKTE JESUS FRÅN DE DÖDA.

DET PEKAR MOT ATT GUD ÄR PÅ RIKTIGT.



INSTÄLLT FÖR LIV

HAR DU HÖRT NÅGON SPELA GITARR? OM GITARREN INTE ÄR RÄTT INSTÄLLD, STÄMD PÅ RÄTT SÄTT, SÅ LÄTER DET JÄTTEDÅLIGT.

HELA VÅRT UNIVERSUM ÄR INSTÄLLT SÅ ATT DET KAN FINNAS TÄNKANDE VARELSER. UNIVERSUM ÄR SÅ BRA INSTÄLLT ATT OM DET BARA ÄNDRADES LITE SÅ SKULLE INGA STJÄRNOR OCH PLANETER EXISTERA. NÅGON VERKAR HA PLANERAT I FÖRVÄG.

DET PEKAR MOT ATT GUD ÄR PÅ RIKTIGT.



PANG!

I SKOLAN HAR LÄRARNAN KANSKE BERÄTTAT OM "BIG BANG" UNIVERSUMS FÖDELSE OCH BÖRJAN.

OM EN LITEN SMÅLL, SOM ATT SMÅLLA EN BALLONG BEHÖVER NÅGOT SOM SMÄLLER BALLONGEN. HUR MYCKET MER SKULLE INTE EN STOR SMÅLL BEHÖVA EN SMÅLLARE! NÅGON SOM SÄTTER IGÅNG ALLT?

DET PEKAR MOT ATT GUD ÄR PÅ RIKTIGT.



ATT KÄNNA JESUS

DET STÖRSTA BEVISET AV ALLA PÅ GUD ÄR PÅ RIKTIGT ÄR ATT DU KAN HA EN PERSONLIG OCH LEVANDE RELATION MED HONOM.

GENOM JESUS HAR GUD ÖPPNAT VÄGEN TILL SIG SJÄLV FÖR ATT ALLA SOM TROR PÅ HONOM SKALL HA EVIGT LIV OCH ALLA SOM VILL KAN LÄRA KÄNNA GUD GENOM JESUS IDAG.