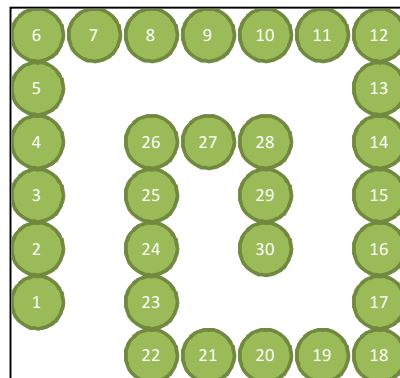
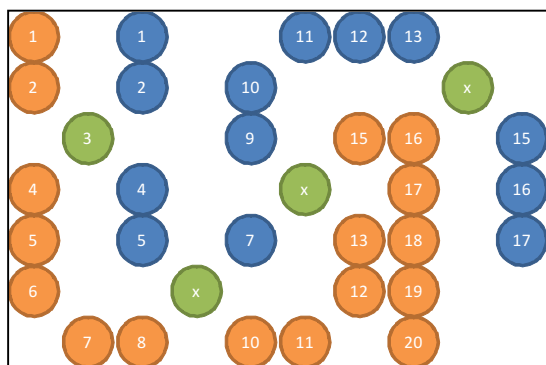
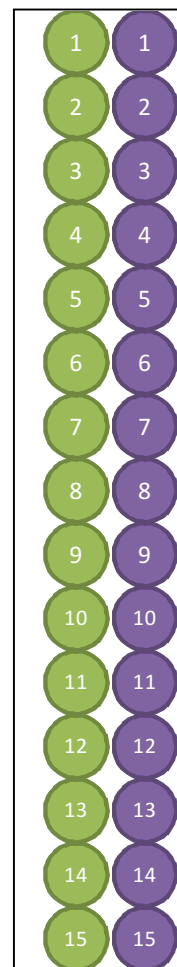
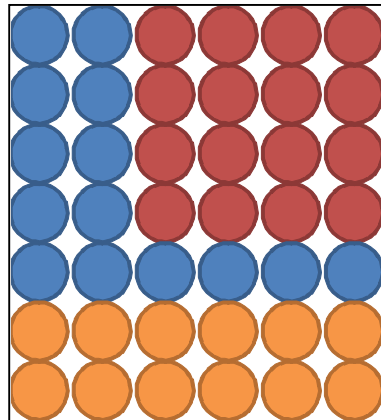
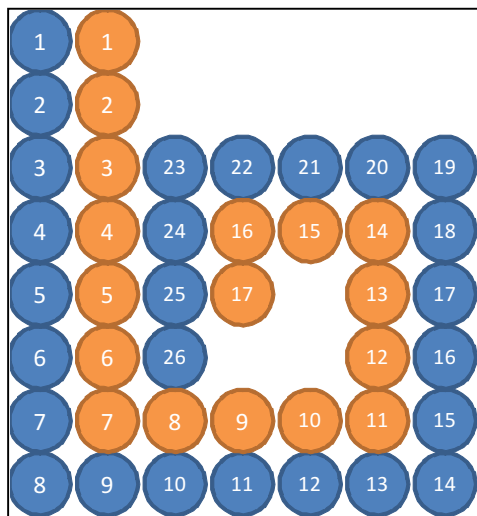


Spelen met de gedachtentegels en de terreinborden.

Met de symbolen van het vereenvoudigde spel.

Wilfried Pauwels

De verschillende scoreborden



Een eerste bord gaat tot 17 of 26.

Een tweede bord is een spelbord zonder getallen.

Een derde bord is een waardeschaal in twee kleuren van 1 tot 15.

Een vierde bord bestaat uit blauwe en oranje wegen met groene overgangstenen.

Een vijfde is een eenvoudige weg van 1 tot 30.

Verder wordt aangegeven welk bord je bij welk spel kunt gebruiken.

Spelen met de gedachtetegels

materiaal:

dieren en natuur 8, 18, 50, 65, 68, 72, 96, 98, 104, 114, 147, 148 	niets zonder God 27, 39, 62, 73, 75, 94, 124, 127  Wie is als Hij? 71, 77, 89, 113		zonden belijden 35, 41, 51   ik kom tot inzicht 73
--	---	---	--

Er zijn 309 gedachtetegels.

Op 267 tegels staan er thema's met minstens één symbool op.

Op die tegels zie je ook in welke psalmen
die gedachte aan bod komt.

Op 42 tegels krijg je op oranje achtergrond één rood symbooltje.

9 tegels zitten tweemaal in het spel en hebben een rode bol.

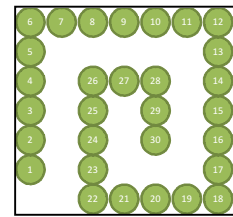
De symbolen zijn wit, groen of rood gekleurd.

Hou ook zeker een bordje erbij met alle symbolen en
kleuren.

gebed		Hij spreekt		natuur
God doet		Hij zwijgt		volk
goed		Hij helpt		goede
slecht		Hij heerst		slechte
figuren		goed ?		schuld?
gezegde		tempel		geloof
situatie		pijn		zegen
actie				
wijsheid				

1. tegels uitspelen tegen elkaar.

Het vijfde spelbord wordt op tafel gelegd met voor elk een pion.
Je speelt in je beurt met je rechterbuur.
Ieder neemt 10 tegels voor zich. Na je beurt mag je de tegels terug aanvullen tot je er tien hebt. Let wel: bij je beurt. Dit betekent dat de uitgedaagde speler eerste nog zijn beurt moet spelen vooraleer zijn pak aan te vullen. Je **mag** ook telkens maximaal 2 tegels weglekken en vervangen.



De winnaar van het duel mag zijn pion één vooruit zetten op het spelbord. Staan er daar al twee dan wipt hij over naar het volgende.

Als je rood speelt moet de ander antwoorden met groen en omgekeerd.

Twee witte symbolen tellen voor één rood of groen symbool, tenzij er een groene of rode bij zit.

Een wit symbool gecombineerd met een ander kleur telt ook voor één symbool in dat kleur.

De speler mag kiezen om tot 3 tegels tegelijk te spelen in zijn beurt. De uitgedaagde speler moet antwoorden met evenveel tegels.

Welke tegels speel je tegen elkaar uit?

Zie naar het overzichtje hiernaast.

Links zie je de acties van God in de ronde symbooltjes.

Daarnaast staan de driehoekjes die staan voor de medespelers.

Deze mogen zonder probleem tegen elkaar uitgespeeld worden.

	Hij spreekt		natuur
	Hij zwijgt		volk
	Hij helpt		goede
	Hij heerst		slechte
	goed ?		schuld
	tempel		geloof
	pijn		zegen

Daaronder zie je drie groepjes van vierkantjes.

Deze speel je apart. Als antwoord mag de tegenspeler aanvullen met een rond symbool, (wat voor een actie van God staat) zelfs als dit niet het juiste kleur is.

Voorbeelden:

zet:

Gods macht in de natuur 18, 29, 50, 65, 68, 74, 77, 78	God redt 91, 103, 106, 107, 113, 116, 124, 130, 136, 138
--	--

De speler mikt op de rondjes en driehoekjes.

De witte telt voor een groene: totaal 3

Het is gelijkspel: niemand wint. Niemand gaat vooruit op het spelbord...

Mocht iemand gewonnen hebben dan had die zijn pion kunnen verzetten.

heilsgeschiedenis 95, 99, 105, 106, 108, 114, 118, 132, 135, 136, 137, 147	leugenmond, tong 5, 10, 12, 31, 36, 52, 55, 56, 57, 59, 64, 73, 109, 120, 140, 144
--	--

De speler speelt nu eens rood. Twee witte is maar goed voor 1, maar er is een gekleurde bij; dus toch 3.

tegenzet:

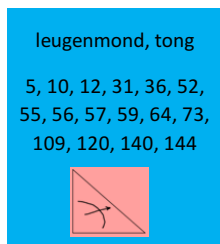
vijanden 3, 6, 7, 8, 9, 13, 17, 18, 21, 25, 27, 30, 31, 35, 38, 41	straf niet 6, 38 verstoot me niet 51, 71
--	--

Antwoord: aanval groen dus

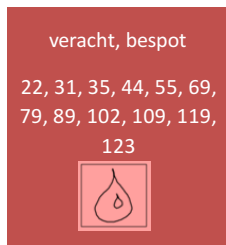
verdedigen met rood: totaal 3

de Naam 122, 124, 129, 135, 138, 139, 142, 145, 148, 149	Gods woord, stem 12, 18, 29, 33, 50, 56, 105, 106, 110, 119, 138, 147
--	---

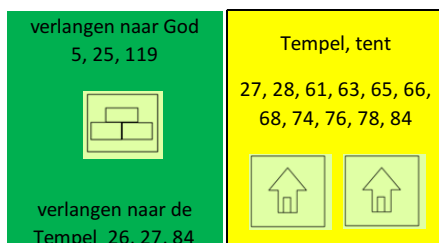
Antwoord in het andere kleur: 3



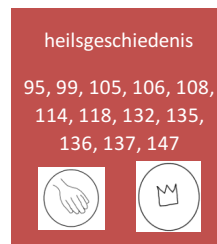
Aanval: 1



Aanval: 1



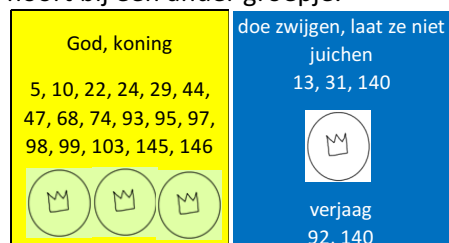
De aanvaller weet dat er weinig rode symbolen te vinden zijn in die groep. Aanval: 3



De tegenspeler antwoord met 2 witte, goed voor één groene: verdediging: 1



Antwoord: 1 want de schuine weg hoort bij een ander groepje.

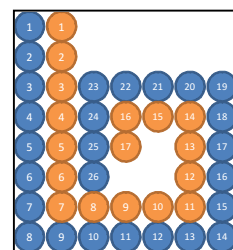


De verdediging neemt dan maar acties van God, groene mogen hier. Hij wint: 4. Maar zo heeft hij minder groene ronde ter verdediging voor volgende beurten.

variant 1

Nu spelen we met het eerste spelbord.
Voor elke speler zetten we een pion erbij.
We nemen ook kleine pionnetjes die apart gelegd worden.

Als iemand een duel wint mag die zijn pion op de korte weg zetten.
Als iemand een duel verliest zet hij zijn pion op de lange weg
en krijgt hij een klein pionnetje voor zich.



Als iemand al op de korte weg staat en wint dan mag die één stapje vooruit.
Als iemand op de lange weg staat en wint dan levert hij een klein pionnetje in.
Als dit zijn laatste klein pionnetje is, dan mag die zich verplaatsen op de korte weg door het stapje ernaast te nemen.
Als hij nog kleine pionnetjes heeft mag hij één vooruit op de lange weg. De korte weg is slechts bereikbaar door je laatste kleine pionnetje af te geven.

Je kan slechts met twee op één stapje staan. Indien een derde er bij komt dan mag hij over die twee wippen en op het volgende stapje staan.

De andere spelregels blijven dezelfde.

variant 2

Dit met spelbord 3, een spelbord voor 2 spelers. (misschien lukt het ook met 3 of 4 spelers als er twee pionnen op een vakje kunnen staan).

Elke speler start op 7. Iedere keer iemand een duel wint stijgt hij in waarde; iedere keer hij verliest wordt er een punt afgetrokken.

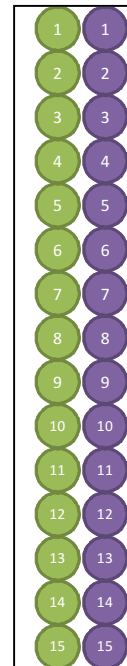
Het spel wordt beëindigd als iemand 15 bereikt of indien iemand uit de boot valt en nog eens verliest en al op 1 stond.

variant 3

Met spelbord 3 opnieuw.

Nu speelt goed tegen kwaad. De goede staat op de groene rij, de andere op de paarse. Groen start op 8, paars op 9.

Het spel wordt eveneens beëindigd als iemand 15 bereikt of indien iemand uit de boot valt en nog eens verliest en al op 1 stond.



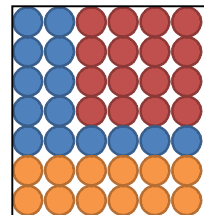
variant 4

Nu spelen we met spelbord 2. Dit is enkel mogelijk met een even aantal spelers.

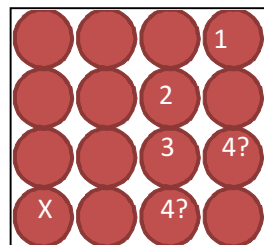
Als je met vier speelt spelen de mensen die tegenover elkaar zitten samen.

Naar gelang je korter of langer wilt spelen vergroot je het spelbord.

Iedere keer als iemand van een ploeg gewonnen heeft mag die een pion plaatsen op het bord beginnend vanuit een hoek. De twee kampen proberen het meest aantal vakjes te bezetten. De ploeg is gewonnen met de meeste veroverde vakjes.



voorbeeld:



De speler begint in de hoek en probeert hoeken voor zich te hebben. Indien hij kan zal hij de vierde pion onderaan plaatsen en zo wint hij nog drie plaatsen er bij, indien niet zet hij die pion meer rechts en wint toch nog één extra vakje.

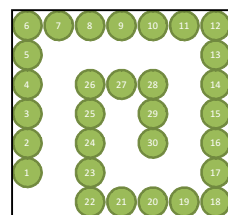
X is de startplaats van de andere partij.

2. tegels uitspelen: goed tegen kwaad met wisselkans.

We spelen net zoals in het eerste spel maar nu zijn de spelers de goed of de slechte.

Als je met twee of paar speelt is dit eenvoudig. Als je met onpaar speelt is de slechte steeds met één meer.

De goede krijgt voor zich een "biddertje" om herkenbaar te zijn.



Van belang zijn nu de tegels met een rode stip.

Er zijn 18 dergelijke tegels in het spel.

Lees zo een tegel eens en je begrijpt waarom ik die spelregel er heb ingestopt.

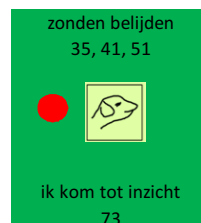
Ze erkennen de eigen zondigheid of willen wraak. Met die wraak heb ik het

als christen heel moeilijk. Dan lijkt je voor mij niet veel beter dan die slechte...

Als een "slechte" zo een tegel legt tijdens een duel, dan wisselen die twee spelers van kant. De goede wordt de slechte en omgekeerd.

Het "biddertje" wisselt van speler.

Enkel de "slechte" kan er dus gebruik van maken.



Winnen geeft een goed gevoel, maar winnen als "de goede" geeft meer voldoening.

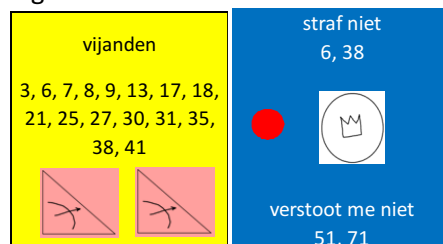
Voorbeeld:

zet:

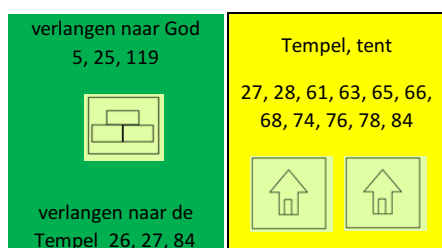


De goede is aan zet: aanval: 3

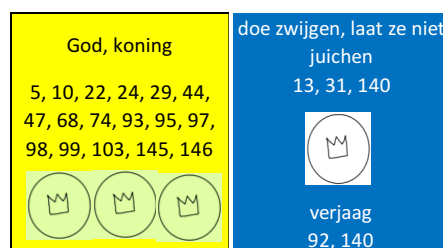
tegenzet:



De slechte heeft ook drie maar in zijn volgende beurt mag hij groen spelen. Hij krijgt het biddertje.



De slechte is goed geworden en speelt: 3



De tegenspeler (rood) mag zijn groene acties van God toch uitspelen omdat het om situaties gaat, zie de vierkantjes.

variant

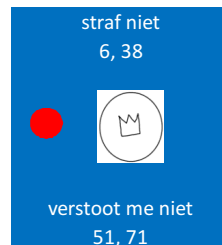
Nu spelen we met het vierde spelbord.

De blauwe weg stelt de goede weg voor; de oranje de slechte.

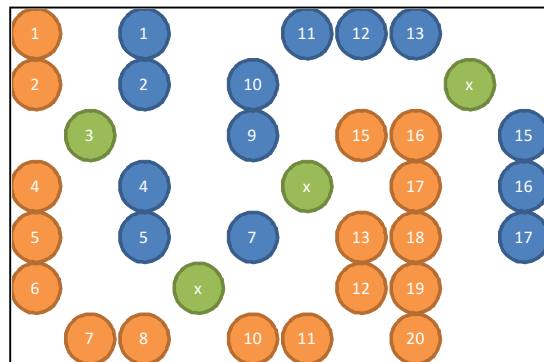
De groene stapjes zijn de mogelijkheden om over te gaan naar de andere weg.

Het komt er altijd op aan om als eerste te eindigen, weliswaar liefst op het goede pad.

De tegels met de rode stip kunnen nu uitgespeeld worden door zowel de goede als de slechte en wel op het goede moment... De biddertjes verwisselen dan weer van eigenaar.



Laat het ons duidelijk maken met een aantal voorbeelden:



De goede moet na stap 3 een grotere bocht maken dan de slechte. Als de goede op twee staat en overtuigd is te winnen dan speelt hij een tegel met rode stip en komt daarmee op drie met de optie op de slechte weg. Verliest hij dan behoudt hij de bidder, want hij kan niet slecht zijn en op de goede weg blijven staan.

Of de goede speelt zeker en staat al op drie. Als hij het duel wint komt hij al op de slechte weg. Verliest hij het duel, dan heeft hij alvast optie op de slechte weg.

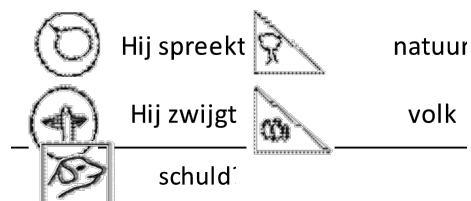
Als de slechte na stap 8 de mogelijkheid heeft om nu een kortere goede weg te volgen dan zal die deze weg ook proberen te bereiken. Let wel dan heeft hij liefst nog een tegel met een rode stip voor straks.

Na stap 7 is het voor de goede dan weer interessant om via de groene naar het slechte pad stap 15 over te kunnen gaan...

Om in schoonheid op het rechte pad te eindigen kan de slechte weer de posities laten veranderen na stap 16...

variant voor spel 1 en 2

Deze symbolen zijn zeldzaam in het spel.
Daarom zijn ze nu twee symbolen waard.



Voorbeelden:

zet:

Gods macht in de natuur 18, 29, 50, 65, 68, 74, 77, 78	God redt 91, 103, 106, 107, 113, 116, 124, 130, 136, 138
--	--

tegenzet:

vijanden 3, 6, 7, 8, 9, 13, 17, 18, 21, 25, 27, 30, 31, 35, 38, 41	straf niet 6, 38 verstoot me niet 51, 71
--	--

Gezien er maar 1 wit symbool is telt het voor een groene; de natuur is echter een zeldzame en telt in deze variant dubbel: dus voor 2. De regel van 2 witte zijn maar één waard telt hier niet in dit geval.

Aanval: 4

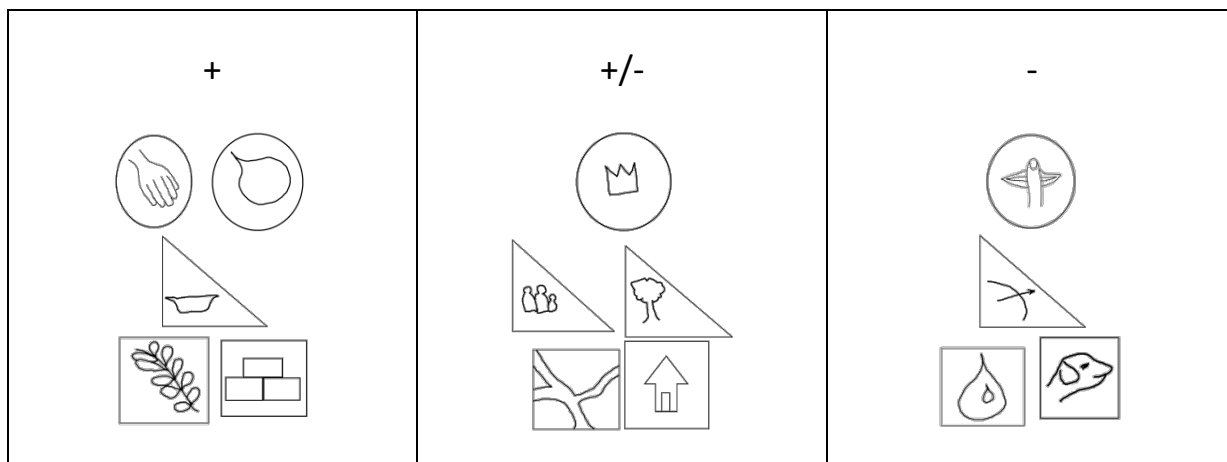
heilsgeschiedenis 95, 99, 105, 106, 108, 114, 118, 132, 135, 136, 137, 147	leugenmond, tong 5, 10, 12, 31, 36, 52, 55, 56, 57, 59, 64, 73, 109, 120, 140, 144
--	--

de Naam 122, 124, 129, 135, 138, 139, 142, 145, 148, 149	Gods woord, stem 12, 18, 29, 33, 50, 56, 105, 106, 110, 119, 138, 147
--	---

De verdediging heeft een zeldzame tegel gespeeld: verdediging 4.

3. tegels uitspelen tegen elkaar enkel met de symbolen.

De kleuren van de symbolen tellen nu niet, enkel de symbolen en wel op de volgende manier:



Iedere speler heeft opnieuw tien tegels om te beginnen en vult die opnieuw aan. Je kan ook nog twee andere tegels vervangen na je beurt.

Normaal spelen de spelers in hun beurt door hun buur uit te dagen door twee tegels te leggen waarvan moet er een positieve (+) of negatieve (-) tegel zijn en een neutrale (+/-).

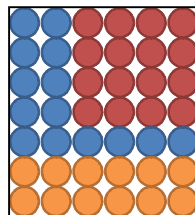
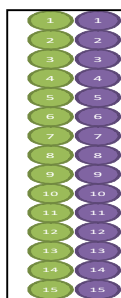
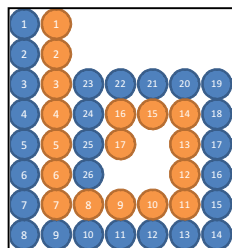
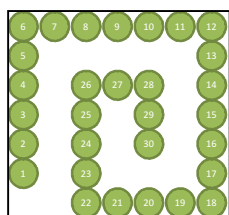
De verdediger legt dan ook een neutrale tegel met een tegel van de andere soort dan de aanvaller gelegd heeft. (Als die positief was dan is het antwoord negatief en omgekeerd.)

De aanvaller kan ook kiezen om twee  te spelen.

Het antwoord is dan 3  of minstens 1  aangevuld met de nodige  om aan drie tegels te geraken. Dan enkel wint de verdediger.

De aanvaller wint als de verdediger geen gepast antwoord kan leggen. De verdediger wint als die twee tegels kan leggen die passen en meer symbolen telt. Als een speler een slag wint mag hij één vooruit op een gepast spelbord.

Een tegel met  gaat altijd boven een tegel met een ander symbool.



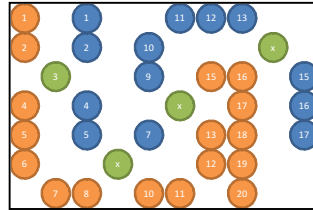
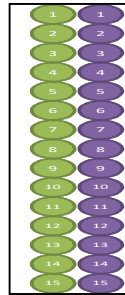
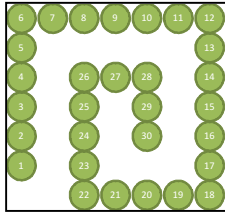
Zie bij vorige spellen hoe een spelbord gebruikt kan worden.

variant



Deze keer is het goed tegen kwaad. De slechte mag gebruiken in een beurt met .
De slechte mag wel met drie stappen voorsprong beginnen. Als je met meer dan twee speelt dan speel je weer in groepen. Bij een oneven aantal krijgt de slechte pion geen voordeel maar is er één speler meer slecht.

Het spelbord is te kiezen uit de volgende:



Zie hoger voor de nodige spelregels met een spelbord.

4. tegels uitspelen tegen elkaar met de betekenis van de achtergrondkleuren.

Deze maal kijken we niet meer naar de betekenissen van de symbolen maar wel naar de achtergrondkleuren.

De kleuren verdelen we in drie groepen:

groep A.



de tegel met een
gebed op.

groep C.



de verschillende feiten

groep B.



de groepen

Elk krijgt opnieuw 10 tegels en vervangt die (met de mogelijk om twee tegels nog te vervangen) na een beurt.

De mogelijkheden om te spelen zijn:

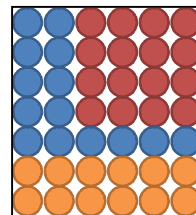
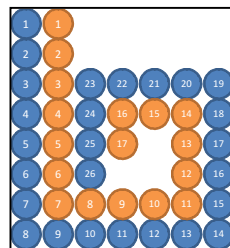
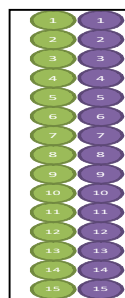
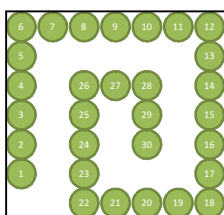
een aanval met de volgende tegels en beantwoord door tegels uit dezelfde groepen:

ABC / AB / BC / BB

CC spelen mag maar is gevaarlijk want BC wint er altijd van!

Wie de meeste symbolen heeft in zijn beurt wint anders is het gelijkspel.

De spelborden waaruit je kan kiezen zijn:



5. tegels uitspelen tegen elkaar met de betekenis van de achtergrondkleuren met wisselkans.

Het spel wordt gespeeld zoals bij 4 maar er is opnieuw een goed en een slecht kamp.

De tegels met rode stip geven elke speler de kans om van kamp te wisselen.

De goede kan geen gebruik maken van tegels met de oranje kleur.

De slechte kan geen gebruik maken van tegels met de paarse en de lichtgroene kleur.



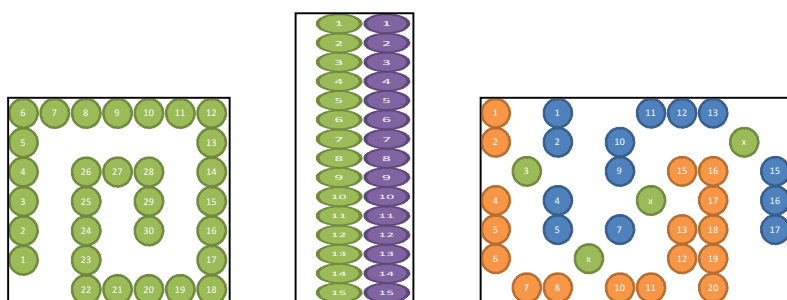
Het volstaat om als aanvaller of verdediger een tegel te leggen die past met rode stip om over te gaan naar de andere kant en te wisselen met de ander.

Het kan ook dat je bij het begin van je beurt als aanvaller één tegel inlevert met rode stip om van kant te wisselen. Je beurt is dan wel om.

Je begrijpt dat voor de duidelijkheid de biddertjes weer gebruikt worden.



De spelborden waaruit je kan kiezen zijn:



6. tegels aanleggen.

Elke speler krijgt 10 tegels en mag na zijn beurt 2 tegels weg leggen en terug aanvullen tot 10 tegels.

Het spel is nu dat je een tegel mag aanleggen aan de tegels die er al liggen.

Gelijke grondkleuren of symbolen gelden voor 1 punt. Een symbool in het zelfde kleur is goed voor 2 punten. Dit totaal mag je je pion verzetten op een telraam.

Kies vooraf je begin en eindpunt.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
120	119	118	117	116	115	114	113	112	111	110	109	108	107	106
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
150	149	148	147	146	145	144	143	142	141	140	139	138	137	136

7. Spelen vanuit een situatie en aanleggen.

Hou de situatietegels in een pak apart.

Elke speler krijgt 10 tegels om te beginnen. Er wordt eerst een situatie getrokken (die wordt besproken) en daarna mag een eerste speler een tegel aanleggen. Zie voor de punten naar het vorige spel.

De spelers moeten blijven rond de situatie aanleggen tot die helemaal ingesloten zit.

De volgende speler mag een nieuwe situatie trekken (bespreken) en die in plaats van een tegel uit zijn pak te halen die aanleggen. En het principe van insluiten kan weer beginnen.

8. spellen met een dobbelsteen die je zet als aanvaller bepalen.

Spelmateriaal:

Een dobbelsteen met zes kleuren: rood, groen, wit, blauw, geel en zwart.

voor spel 1 en 3

Vooraf gooit de aanvaller met de teerling. Valt die op rood of groen dan ben je verplicht om dat met je symbolen te spelen.

voor spel 5 en 6

de kleuren van de dobbelsteen:

de achtergrondkleuren:

blauw	gebed
rood	God doet
groen	goed
rood	slecht
geel	figuren
blauw	gezegde
zwart	situatie
groen	actie
wit	wijsheid

variant 1

Spel 5: De aanvaller gooit eerst de dobbelsteen. Gebruikt hij een passend achtergrondkleur dan geldt zijn zet voor 1 symbool meer.

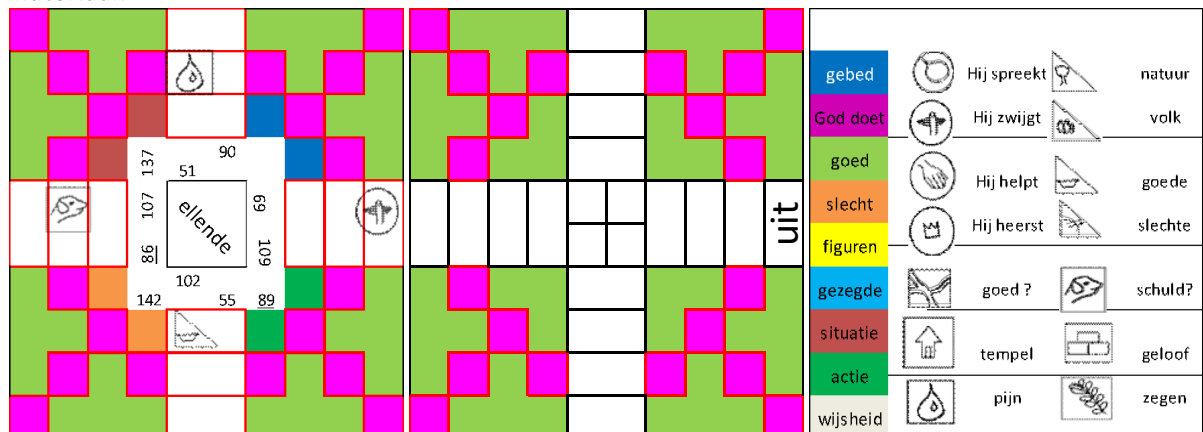
Spel 6: De punten die hij verdient bij het aanleggen tellen dubbel.

variant 2

Spel 5: De aanvaller gooit eerst de dobbelsteen. Kan hij geen passende tegel in zijn zet leggen dan is zijn beurt om nog voor hij een zet gedaan heeft. De uitgedaagde krijgt automatisch een punt.

Spelen met de terreinborden

materiaal:



Er zijn 36 terreinborden met een thema. Op die borden staan er nummers van een aantal psalmen die verwijzen naar dat thema. Er zijn 6 borden met enkel wegen op. Daarnaast zie je ook een bord met een overzicht van alle gebruikte symbolen en kleuren.

De terreinborden:

Elk bord heeft wegen en een midden met een titel. De titels zijn de volgende (waar nodig is er een woordje uitleg bij):

arm: de arme mens en die arm voor God staat

balling: psalmen over de ballingschap

balie: de Rechter en onrecht

bed: ziek

beeld: ongeloof en afgoden

burcht: de mens die vertrouwt

citer: psalmen die loven

dank: de dankpsalmen

ellende: verdriet, ellende

Ene: er is één God

getuig: verhalen, vertellen

hebber: de onrechtvaardige

hoorn: de feesten

kroon: over koningen en de gezalfde

landen: over de volkeren

licht: alles rond licht tegen duister

mes: niet door een vijand bedreigd

Mozes: psalmen over de uittocht

muur: klagen, smeken

Naam: psalmen met de term "Zijn Naam"

natuur

pelgrim

schild: de vraag om bescherming

Sion: psalmen over Sion en Jeruzalem

Stem: God spreekt

tempel

't krijt: psalmen over schuld en onschuld

troon: God heerst

tuin: de schepping

twijfel

uur: bepalingen over een moment van de dag

vrede: psalmen over vrede of onvrede

wet: over het verbond en de wet

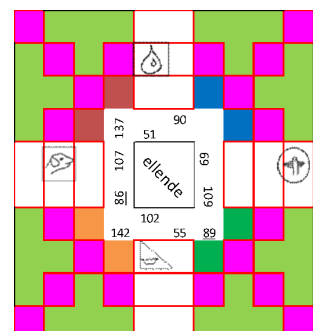
wijs: wijsheid

zegen: in Gods zegen leven

zwaard: oorlog, geweld

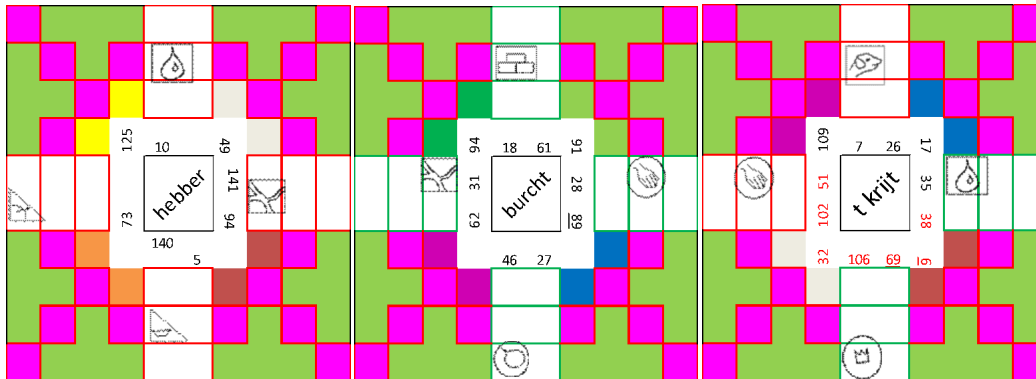
Je kan op een terreinbord van de ene kant naar de andere gaan in 9 stappen. Eerst drie, dan het vak met de cijfers van psalmen op, vervolgens het midden vak, dan terug het vak met cijfers en vervolgens de drie stappen aan een andere kant (links, rechts of rechtdoor).

De slechte kan in bepaalde spellen verplicht worden om de paarse schuine wegen te volgen...



1. . Spelen met 1 terreinbord.

Kies een thema waarmee je wilt spelen en waarover je wilt uitwisselen.



Zoals je merkt heb je borden met enkel groene wegen, enkel rode wegen en met beide soorten wegen op.

Bij enkel rode wegen ben je op vijandig gebied en moet de speler zich steeds bewijzen.

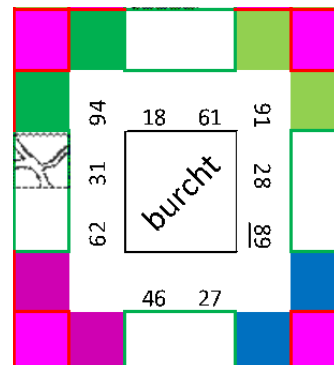
Bij enkel groene wegen moet de tegenspeler zich bewijzen.

Je merkt in het midden van een bord op dat er 8 speciaal gekleurde vakjes zijn (telkens 2 van hetzelfde kleur).

Die komen overeen met de achtergrondkleuren van de tegels.

Je ziet ook dat er 4 symbolen op het bord staan.

Die kleuren en symbolen geven aan op dit bord welke kleuren en symbolen van meer belang zijn als je met dit bord speelt.



1. Spel op de rechte vlakken

Als je alleen speelt:

Nodig: twee pionnen in verschillende kleuren, een gewone dobbelsteen, 1 bordje en de gedachtentegels.

De speler neemt 10 tegels voor zich. Hij mag na zijn beurt geen nieuwe tegels nemen.

Hij kiest zijn ingang op het spelbord (keuze uit vier wegen).

Hij zet daar een pion. Als er groene wegen zijn dan moet hij op groen starten. Hij neemt tevens een pion in een ander kleur voor "zijn tegenspeler" en zet die op het pad tegenover hem, mogelijks op een rode weg.

Om een stap vooruit te zetten met zijn pion moet hij telkens 1 tegel kunnen afleggen met een zelfde kleur of symbool als ook aangegeven op het terreinbord.

Om de tegenspeler te verzetten neemt hij een dobbelsteen en gooit.

Bij enkel groene wegen op het bord: Is het 1 of 2 dan wordt die pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij enkel rode wegen op het bord: Is het 1 tot 4, dan wordt de pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij gemengde wegen op het bord: Is het oneven dan wordt die pion één dichter naar het midden geplaatst.

Indien de speler geen tegels meer heeft die passend zijn dan moet hij ook gooien.

Bij enkel groene wegen op het bord: Is het 3 tot 6 dan wordt zijn pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij enkel rode wegen op het bord: Is het 5 of 6, dan wordt de pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij gemengde wegen op het bord: Is het even dan wordt zijn pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij elke tegel die hij afgeeft leest hij de tegel en zoekt eventueel een psalm op.

Einde:

Welke pion bereikt het eerst het midden? (4 stappen ver)

variant:

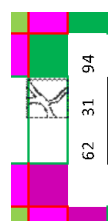
De symbolen vind je op de weg altijd grotendeels op een vakje afgedrukt.

Als een speler dit vakje wil bereiken moet hij een tegel kunnen afleggen met dit symbool op of met één van de twee achtergrondkleuren die aangegeven zijn langs die weg. Indien hij dit niet kunt is hij verplicht om een 5 of een 6 te gooien.

Voorbeeld:



Op de weg staat aangegeven. Donkergroen en paars flankeren de weg.



Als je met twee speelt:

Nodig: twee pionnen in verschillende kleuren, een gewone dobbelsteen, 1 bordje en de gedachtentegels.

De spelers nemen 10 tegels voor zich. Hij mag na zijn beurt geen nieuwe tegels nemen. Zij kiezen een ingang op het spelbord (keuze uit vier wegen) en zetten daar hun pion (desnoods naast elkaar). Om een stap vooruit te zetten met zijn pion moet hij telkens 1 tegel kunnen afleggen met een zelfde kleur of symbool als ook aangegeven op het terreinbord.

Indien een speler geen tegels meer heeft die passend zijn dan moet hij gooien.

Bij enkel groene wegen op het bord: Is het 3 tot 6 dan wordt zijn pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij enkel rode wegen op het bord: Is het 5 of 6, dan wordt de pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij gemengde wegen op het bord: Is het even dan wordt zijn pion één dichter naar het midden geplaatst.

De spelers kiezen bij welke tegel ze willen stil staan.

Einde:

Welke pion bereikt het eerst het midden? (4 stappen ver)

variant 1:

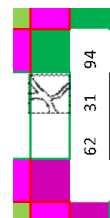
De symbolen vind je op de weg altijd grotendeels op een vakje afgedrukt.

Als een speler dit vakje wil bereiken moet hij een tegel kunnen afleggen met dit symbool op of met één van de twee achtergrondkleuren die aangegeven zijn langs die weg. Indien hij dit niet kunt is hij verplicht om een 5 of een 6 te gooien.

Voorbeeld:



Op de weg staat aangegeven. Donkergroen en paars flankeren de weg.



variant 2:

Als het om enkel rode wegen gaat dan mag een speler als die het midden bereikt zijn overige tegels wegdoen en 10 nieuwe nemen. Nu probeert hij van dit bord weg te vluchten (met andere woorden 5 stappen ver tot de pion van het bord af is).

Wie slaagt er als eerste in om tot het midden te gaan en er weer als eerste er van af te geraken?

variant 3:

De tweede speler kruipt nu in de rol van de slechte. Zijn pion zet hij ook op de rechte wegen.

Indien die speler geen tegels meer heeft die passend zijn dan moet hij gooien.

Bij enkel groene wegen op het bord: Is het 1 of 2 dan wordt zijn pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij enkel rode wegen op het bord: Is het 3 tot 6, dan wordt de pion één dichter naar het midden geplaatst.

Bij gemengde wegen op het bord: Is het oneven dan wordt zijn pion één dichter naar het midden geplaatst.

Deze variant kun je combineren met variant 1

variant 4:

Zie variant 3 maar nu tellen de tegels met rode stip.

Als de tegenspeler nu een tegel legt met rode stip dan speelt de slechte verder met de pion van de andere en omgekeerd.

Als je met even spelers naast elkaar speelt:

Nog nodig: een belletje voor in het midden.

Per twee spelers speel je met één bord. Als iemand op een symbool terecht komt met zijn pion dan laat hij het belletje horen. Iedereen onderbreekt zijn spel en luistert naar de laatst afgelegde tegel. Die wordt besproken en er wordt ook een psalm gekozen om het element er in op te zoeken of om die psalm te beluisteren of te bespreken.

Het kan handig zijn om hier opdrachtkaartjes op een pak te leggen zodat je een doel hebt om op te zoeken.

2. spel met ook de schuine wegen.

Als je alleen speelt:

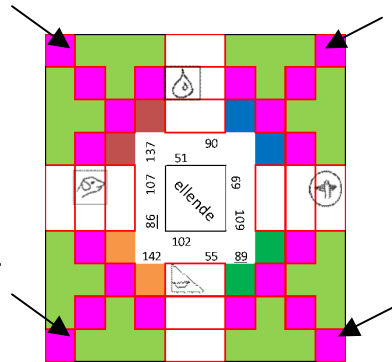
Nodig: twee pionnen in verschillende kleuren,
een gewone dobbelsteen en de steen met 4 kanten,
1 bordje en de gedachtentegels.

De speler neemt 10 tegels voor zich.

Hij mag na zijn beurt 3 tegels wisselen en weer aanvullen tot 10.

Hij kiest zijn ingang op het spelbord (keuze uit vier wegen)
op een rechte baan.

Hij plaatst ook 4 pionnen in het rood op de schuine wegen.

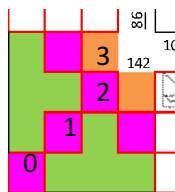


Hoe verloopt een beurt?

Om een stap vooruit te zetten met zijn pion moet hij telkens 1 tegel kunnen afleggen met een zelfde kleur of symbool als ook aangegeven op het terreinbord.

Om de tegenspeler te verzetten neemt hij de dobbelsteen die maximaal 4 aangeeft en gooit.

Nu moet hij zoveel stappen verzetten met die rode pionnen en vermijden dat die een kleur kunnen bezetten. De stappen mag je dus verdelen onder de verschillende rode pionnen.



Voorbeeld:

Het startpunt van een pion is met 0 aangegeven. Je hebt slechts drie nodig om hier de oranje kleur te bezetten. Dan mag de speler in zijn goede beurt geen tegels meer leggen die het grondkleur oranje hebben tenzij natuurlijk die een symbool heeft die van toepassing is.

Kun je nog winnen van de boze?

Als je met twee speelt:

De tweede speler neemt nu de rol van de boze over.

De goede speler mag nu wel als hij een tegel heeft met een passende grondkleur en één of meer passende symbolen meerdere vakjes vooruit gaan tenzij de boze met de vierdelige teerling een 3 kan gooien als antwoord op die zet.

variant:

Als het om een bord gaat met enkel rode wegen:

Dan gooit de boze niet om 1 tot 4 vooruit te gaan, maar even of oneven.

Even is twee vooruit, oneven is slechts één stapje vooruit op de schuine wegen.

Als je met even spelers naast elkaar speelt:

Nog nodig: een belletje voor in het midden.

Per twee spelers speel je met één bord. Als iemand op een symbool terecht komt met zijn pion dan laat hij het belletje horen. Iedereen onderbreekt zijn spel en luistert naar de laatst afgelegde tegel. Die wordt besproken en er wordt ook een psalm gekozen om het element er in op te zoeken of om die psalm te beluisteren of te bespreken.

Het kan handig zijn om hier opdrachtkaartjes op een pak te leggen zodat je een doel hebt om op te zoeken.

3. Spellen met tegels aanleggen aan een terreinbord (of meerdere).

Spel 1: kleuren bezetten.

Nodig: de gedachtentegels, een terreinbordje en een pion per speler, een kleurdobbelsteen en een gewone dobbelsteen.

Een spel voor twee of meer.

Iedere speler heeft één bord voor zich dat blind getrokken is of dat een spelleider uitgekozen heeft om bepaalde thema's aan bod te kunnen laten komen.*

De spelers krijgen elk tien tegels die weer aangevuld worden.

Zo ziet een beurt van een speler er uit:

De speler levert een tegel in die een juist grondkleur of een gepast symbool bevat en gaat 1 stap vooruit.

Indien hij geen tegel kan afleggen mag hij 3 tegels wisselen.



De rechterbuur mag nu gooien met een kleurdobbelsteen en een gewone dobbelsteen.

Gooit die een 1 of een 2 en een kleur dat je terugvindt bij de aangegeven grondkleuren, dan wordt die kleur voor de volgende beurten uitgesloten om te leggen door de speler van wie het bord is, tenzij het een gevraagd symbool bevat.

Wie kan het eerst met zijn pion het midden bereiken? Bepaal zelf wat je bespreekt, welke psalm je opzoekt en de frequentie er van. (Tip: met een wekkertje of met een belletje?)

*Enkele themaclusters tot vijf spelers:

arm	burcht	wet	Naam	hebber
balling	Ene	landen	muur	ellende
balie	hebber	mes	Stem	troon
bed	ellende	schild	muur	zegen
citer	hoorn	kroon	Naam	tempel
dank	licht	tuin	uur	zegen
getuig	wijs	kroon	landen	Ene
Mozes	beeld	natuur	burcht	dank
pelgrim	Sion	tempel	vrede	landen
't krijt	balie	mes	licht	ellende
twijfel	zwaard	muur	landen	beeld
arm	getuig	hebber	zegen	schild

Spel 2: aanleggen en elkaar insluiten.

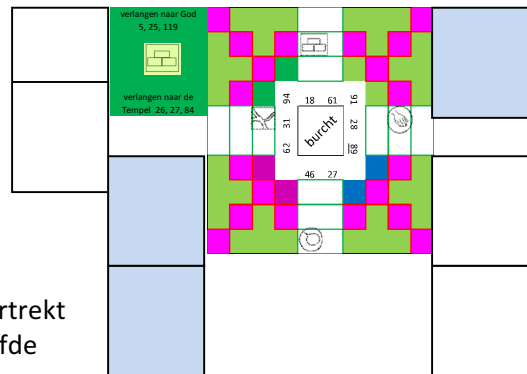
Een spel voor met twee.

Nodig: De gedachtentegels en een terreinbordje.

Iedere speler heeft 10 tegels en mag in zijn beurt maximum 2 tegels uitleggen (zie voorwaarden), 3 tegels afleggen en weer aanvullen tot 10.

De eerste aangelegde tegel moet een grondkleur of een symbool bevatten van het terreinbordje.

Als die het grondkleur heeft van de hoek waaruit die vertrekt dan mag hij ook een tweede tegel aanleggen die eenzelfde grondkleur of symbool bevat van de eerste tegel.



Gewoon een tegel doen passen aan de vorige geeft je maar het recht om één tegel aan te leggen in het vervolg. Heeft die tegel een overeenkomst met het terreinbordje dan mag er een tweede tegenaan gelegd worden.

Elke speler mag uit twee hoeken vertrekken.

Het is de bedoeling om elkaar in te sluiten en zo meer tegels te kunnen leggen.

Er kan enkel aangelegd worden aan de laatst aangelegde tegel!

Suggestie om het begin te bepalen:

Om te beginnen mag ieder één tegeltje blindelings trekken de eerste die een goede tegel heeft om aan te leggen mag beginnen.

variant 1:

Spel met 4 spelers.

De spelers spelen per twee op een spelbord en kunnen ook de spelers van een ander spelbord insluiten. De afstand tussen de verschillende borden is 5 gedachtentegels.

variant 2:

Spel met 5.

De speler die alleen speelt op een bord zit tussen de andere spelers in zodat hij langs beide kanten kan ingesloten worden. Hij mag ook maar langs twee kanten aanleggen zoals de andere spelers.

variant 3:

Spel met 6 of een hoger even aantal spelers.

Aangepaste spelregels:

De binnenste spelers: zoals gewoonlijk

De buitenste spelers: Die heeft maar 6 tegels in zijn pak en kan er maar na gelegd te hebben, maar één tegel extra afleggen vooraleer hij zijn pak weer aanvult.

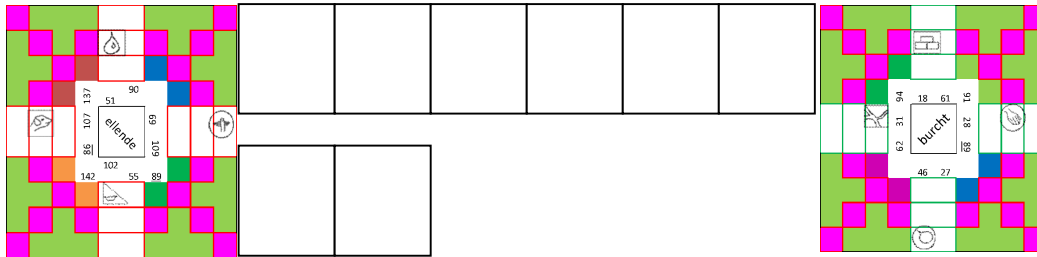
variant 4:

Spel met 7 of een hoger aantal oneven spelers.

De middelste speler staat alleen op zijn spelbord, zie variant 2.

De regeling van de spelregels voor de buitenste en de binnenste spelers vind je terug bij het spel met 6.

Spel 3: vluchten naar een ander bord.



variant 1:

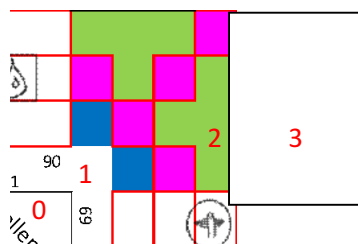
Als je met twee speelt dan is de bovenstaande tekening de juiste voorstelling.

Iedere speler heeft een pion op het midden van het eerste bordje en 10 tegels.

Het eerste bordje is er één met rode wegen. Het tweede om naar uit te zien met groene.

In een beurt probeert de speler een tegel aan te leggen in de richting van het andere bordje die een overeenkomst heeft met dat andere bordje. Zo moet hij 6 tegels kunnen aanleggen met steeds andere overeenkomsten om een pad te krijgen waarover straks zijn pion kan vluchten.

Eens een pad af is mag de speler zijn pion telkens 1 plaatsje opschuiven in de richting naar het andere bord.



0: het midden, startpunt van de pion

1: stap 1 op het veld bij de psalmen (hier kan één uitgekozen worden)

2: in het groene vakje

3: op een eerste tegel en zo verder tot je op het groen vakje beland van de andere tegel.

De andere speler mag om die te hinderen in zijn beurt, eens het pad af is een niet passende tegel leggen op een tegel waar de pion nog moet op komen. Dan mag die speler wel geen eigen zet meer doen en enkel de andere hinderen.

De speler moet dan weer een tegel leggen die wel weer een zesde element toevoegt om weer verder te kunnen.

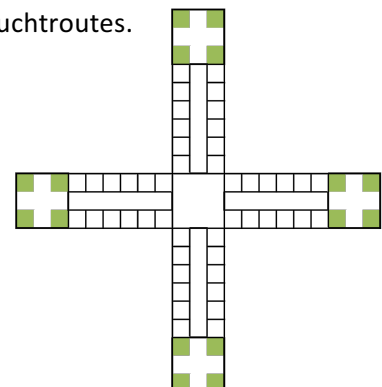
Er mogen geen verkeerde tegels meer gelegd worden op een herstelde tegel.

Wie bereikt eerst de overkant? Het bereikte bordje wordt natuurlijk besproken.

variant 2:

Als je met meer speelt zijn er vanuit het middenbord verschillende vluchtroutes.

Zoals je ziet zijn er voor de spelers 4 richtingen om uit te gaan naar positieve bordjes.. De spelers kiezen zelf één weg (waarvan ze waarschijnlijk de meest passende tegels hebben).



2. Spelen met 4 terreinborden.

Dit is spelen met als thema één psalm.

Psalm 1	zegen	wijs	Psalm 64!	troon	zwaard
	wet	hebber		muur	schild
Psalm 2	landen	troon	Psalm 77	Mozes	ellende
	kroon	Stem		Ene	natuur
Psalm 9!	arme	citer	Psalm 96!	troon	hoorn
	dank	getuig		beeld	citer
Psalm 13!	ellende	twijfel	Psalm 114...	Mozes	troon
	citer	arme		natuur	tuin
Psalm 41!	arme	beeld	Psalm 122!	tempel	Naam
	't krijt	mes		vrede	pelgrim
Psalm 43	bed	licht	Psalm 137	citer	balling
	tempel	twijfel		ellende	Sion
Psalm 59*	beeld	zwaard	Psalm 143	muur	balie
	burcht	Uur *		burcht	ellende

Leg de borden zo dat zoveel mogelijk symbolen aansluiting krijgen op een zelfde symbool.

Psalmen met " ..." moeten zo aangelegd worden dat het rood niet aan de buitenkant komt!

Psalmen met ! krijgen eigen spelregels omdat er te weinig groen of rood in zit.

In psalm 9, 13, 41 en 64 zit er teveel rood.

De hooptegel wordt als hulpmiddel gebruikt. Deze heeft maximaal een waarde van vier.

Betekenis:

1. Psalm 1: God zorgt voor de rechtvaardige en veegt de ander weg.
2. Psalm 2: God zend zijn gezalfde.
3. Psalm 3: Er zijn vijanden rondom.
4. Psalm 4: Heer, geef mij ruimte?



De hoopsteen wordt telkens gebruikt door de goede als er een tegel gelegd wordt met dit naast de gewone beurten.

In psalm 96 en 122 vooral groen.

De ziektegel is van toepassing. Dit is een gewone dobbelsteen.

Bijkomende betekenis:

5. Psalm 5: De onrechtvaardige heeft macht.
6. Psalm 6: Ik ben ziek.



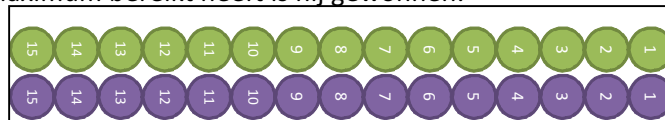
De zieksteen wordt telkens gebuikt door de slechte als er een tegel gelegd wordt met dit naast de gewone beurten.

Psalm 59 heeft een bord met zwarte stappen: Goed en slecht zijn er even sterk. Met deze borden kan de goede speler in een aantal spellen gebruik maken van speciale troeven.

In een spel is er altijd de keuze tussen deze twee:

De gezondheidmeter:

In de verschillende spellen krijgen de spelers de gezondheidswaarde 7 voor de goede en 9 voor de slechte (tenzij het anders aangegeven wordt). Ze zetten hun pion dan ook op dat cijfer. Als een speler na op 1 terecht gekomen te zijn nog eens verliest dan is hij er niet meer en is de andere gewonnen. Als een speler het maximum bereikt heeft is hij gewonnen.



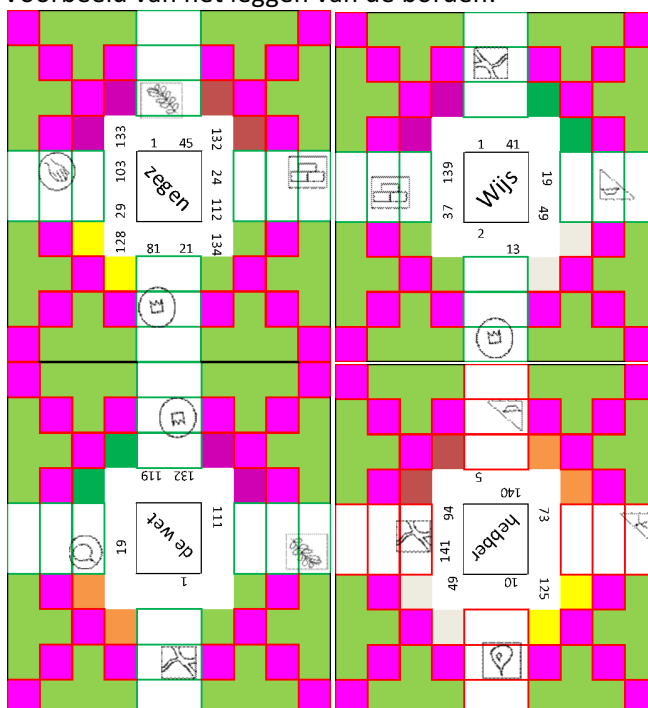
Het telraam:

Dit stelt het boek van de psalmen voor. Je bepaalt als spelers samen je startpunt en je eindpunt. Het best kijk je naar de kleuren die de verschillende boeken in het boek voorstellen.

Voorbeeld: ik start op 1 tot 41 of ik start op 73 tot het einde...

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
120	119	118	117	116	115	114	113	112	111	110	109	108	107	106
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
150	149	148	147	146	145	144	143	142	141	140	139	138	137	136

Voorbeeld van het leggen van de borden:



Spelen met pion en tegenpion(nen)

Betekenis gegeven aan de hoop- en ziektesteen. (in spel 9, 13, 41, 64/ 96, 122)

1. Psalm 1: Je mag kiezen als goede of je je eigen pion op de gezondheidmeter vooruit zet of de andere achteruit.

Of Je mag gooien om vooruit te gaan op het telraam.

2. Psalm 2: De goede speler mag 1 stap vooruit zetten op de borden.

3. Psalm 3: De slechte mag 1 stap vooruit op de borden.

4. Psalm 4: Als de goede nog een even getal kan gooien mag die 1 stap vooruit op de borden.

5. Psalm 5: Als de slechte nog een oneven getal kan gooien mag die 1 stap vooruit op de borden.

6. Psalm 6: De goede moet de volgende beurt overslaan.

4. Spel op de rechte vlakken

Nodig: 4 strategieborden, een pion voor elke deelnemer, de 8- en 12-delige dobbelsteen, de tegels van het vereenvoudigde spel met de psalmnummers op, de gezondheidsmeter of het telraam met een pion voor de goede, en een pion voor de tegenspeler.

De slechte start op een bord met rode wegen en wel in het midden, de goede kiest een ander bord. Zijn er meerdere spelers dan mogen ze ook de andere bordes kiezen. Zorg wel dat er ongeveer evenveel goede als slechte zijn. Die groepen verzetten wel samen één pion op één van die twee scoreborden.

Als je de gezondheidsmeter gebruikt:

Als er een even aantal spelers is: goed: 8; slecht: 8

Is er een goede speler meer: goed: 6; slecht: 9

Je kan ook het telraam gebruiken.

Als er een goede speler meer is dan mag de pion van de tegenspeler met een voorsprong beginnen van 10.

Iedere speler krijgt 10 tegels die na de beurt terug aangevuld worden.

Een speler legt in zijn beurt één tegel af met symbolen op die overeenstemmen met de symbolen op het betreffende bord. Die symbolen tellen om je pion op het bord te verzetten.

Een goede speler kan maximum 2 stappen per beurt zetten op rode wegen. Op andere wegen kunnen dat meer stappen zijn.

Voorbeeld:

Deze tegel bevat 4 symbolen en er kunnen maximum ook vier symbolen met een bord overeenkomen...

Op rode wegen: maximum 2

Op andere wegen kan dat dus meer zijn.



Een tegenspeler kan maximum 2 stappen per beurt zetten op groene wegen. Op andere wegen kunnen dat meer stappen zijn.

Het doel van het spel is om op een symbool met je pion terecht te komen.

Dan mag je met de 12-delige dobbelsteen werpen; iemand van de tegenpartij mag dan met de 8-delige steen werpen.

Het positieve verschil is de score waarmee je de pion op het telraam mag verzetten. Je bepaalt natuurlijk vooraf waar het eindpunt op het telraam is.

Of: Als de eerste speler met zijn 12-delige dobbelsteen nog punten overhoudt, dan mag hij de pion van zijn ploeg 1 vooruit zetten of de andere pion eentje doen dalen op de gezondheidsmeter.

Belangrijk: je mag eenzelfde symbool pas terug veroveren als je eerst op een ander bord tot minstens in het midden bent geweest. Het laatst veroverde symbool krijgt daarom een klein rood of wit pionnetje er boven op. (rood voor de tegenspelers).

5. Spel met ook de schuine wegen.

Nodig: 4 strategieborden, een pion voor elke deelnemer, de 8- en 12-delige dobbelsteen, de tegels van het vereenvoudigde spel met de psalmnummers op, de gezondheidmeter of het telraam met een pion voor de goede, en een pion voor de tegenspeler.

De slechte start op een bord in een hoek (buitenkant) op de schuine wegen van een bord, de goede kiest een ander bord en start ook op de rand van het geheel op een rechte weg.

Zijn er meerdere spelers dan mogen ze ook de andere borden kiezen. Zorg wel dat er ongeveer evenveel goede als slechte zijn. Die groepen verzetten wel samen één pion op één van die twee scoreborden.

Als je de gezondheidmeter gebruikt:

Als er een even aantal spelers is: goed: 8; slecht: 8

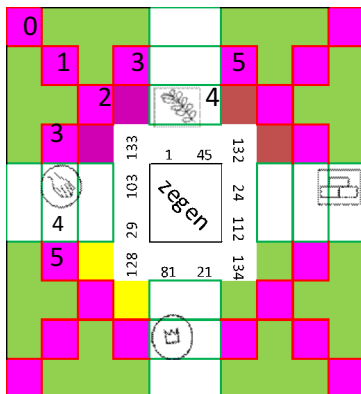
Is er een goede speler meer: goed: 6; slecht: 9

Je kan ook het telraam gebruiken.

Als er een goede speler meer is dan mag de pion van de tegenspeler met een voorsprong beginnen van 10.

Iedere speler krijgt 10 tegels die na de beurt terug aangevuld worden.

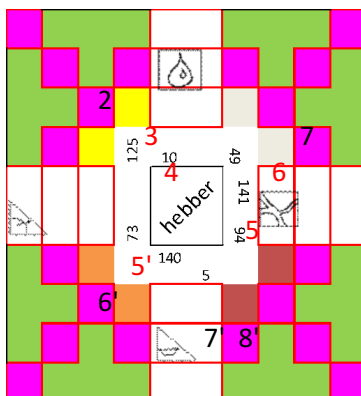
Een speler legt in zijn beurt één tegel af met symbolen op die overeenstemmen met de symbolen op het betreffende bord. Die symbolen tellen om je pion op het bord te verzetten.



voorbeeld:

De tegenspeler start in de hoek (0) en kan (4) terechtkomen op de symbolen maar moet dan (5) terug op de schuine wegen.

De tegenspelers kunnen slechts één stap op de rechte weg zetten, net genoeg om op een symbool terecht te komen. Op de borden met een rode weg mag die ook naar het midden.



voorbeeld:

De tegenspeler kan op een bord met een rode weg doorheen het midden naar (6) maar moet dan terug de schuine weg op.

De tegenspeler kan onderaan niet onmiddellijk bij het symbool en moet via de schuine wegen (6')...

Het doel van het spel is om op een symbool met je pion terecht te komen.
Dan mag je met de 12-delige dobbelsteen werpen; iemand van de tegenpartij mag dan met de 8-delige steen werpen.

Het positieve verschil is de score waarmee je de pion op het telraam mag verzetten. Je bepaalt natuurlijk vooraf waar het eindpunt op het telraam is.

Of: Als de eerste speler met zijn 12-delige dobbelsteen nog punten overhoudt, dan mag hij de pion van zijn ploeg 1 vooruit zetten of de andere pion eentje doen dalen op de gezondheidmeter.

Belangrijk: je mag eenzelfde symbool pas terug veroveren

Als goede: als je eerst op een ander bord tot minstens in het midden bent geweest.

Het laatst veroverde symbool krijgt daarom een wit pionnetje er boven op.

Als tegenspeler als je eerst een ander symbool op een ander bord hebt veroverd.

Het laatst veroverde symbool krijgt daarom een rood pionnetje er boven op.

opmerking psalm 59:

Bij de opstelling van psalm 59 komt er een pion bij die de spelers proberen te verzetten in hun eigen voordeel en dit op het bord "uur".

Als de extra pion op de weg van de avond of de nacht staat en er een symbool bereikt wordt dan telt het resultaat dubbel op de gezondheidmeter of het telraam voor de tegenspeler.

Als de extra pion op de weg van de morgen of de middag staat en er een symbool bereikt wordt dan telt het resultaat dubbel op de gezondheidmeter of het telraam voor de tegenspeler.

Staat de pion op de twee middelste plaatsen dan zijn er geen dubbels.

De extra pion verzet je in je beurt evenveel als je andere pion.

De opstelling van het bordje "uur" moet wel zo dat middag en avond naar binnen gedraaid zijn en zich niet aan de buitenkant van het hele spel bevinden.

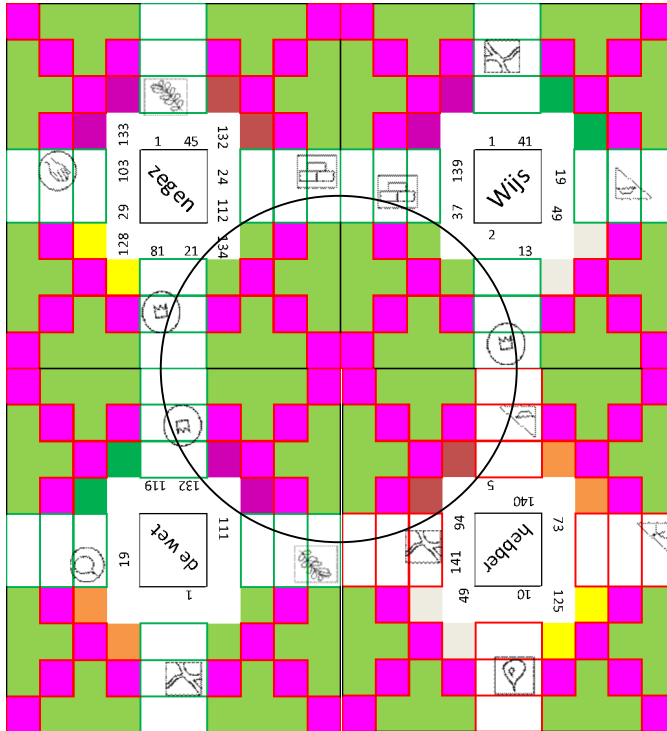
variant

Met twee slechte pionnen en één goede.

Eén van de slechte pionnen blijft in het midden op de schuine weg en kan wel aanvallen op de aanliggende wegen en een symbool te vangen.

De tweede slechte pion kan zich vrij bewegen, enkel niet op de groene wegen, tenzij om vlug een symbool te vangen...

Voorbeeld



Het terrein van die ene pion bevindt zich in die cirkel.

De gezondheidmeter staat dan als volgt in het begin:

Goed op 9; tegenspeler op 6.

Het telraam is hier geen optie.

Spelen met vele pionnetjes

Betekenis gegeven aan de hoop- en ziektesteen. (in spel 9, 13, 41, 64/ 96, 122)

1. Psalm 1: Je mag kiezen als goede of je je eigen pion op de gezondheidmeter vooruit zet of de andere achteruit.

Of Je mag gooien om vooruit te gaan op het telraam.

2. Psalm 2: de goede mag een eigen pion bijzetten.

3. Psalm 3: de tegenspeler mag een pionnetje toevoegen en telkens hij oneven gooit in die beurt komt er nog een pionnetje bij.

4. Psalm 4: de goede mag pionnetjes van de tegenspeler wegnemen en wel door nog eens te gooien met de beschikbare dobbelsteen. (de hoopsteen: 1 tot 4); (de zieksteen: je kan maximum 4 pionnen verwijderen.)

5. Psalm 5: De tegenspeler mag 2 van zijn pionnen verplaatsen.

6. Psalm 6: De goede moet de volgende beurt overslaan.

6. Spel op de rechte vlakken

Nodig: 4 strategieborden, vele kleine pionnetjes (rood en wit) voor elke deelnemer, de 8- en 12-delige dobbelsteen, de tegels van het vereenvoudigde spel met de psalmnummers op, de gezondheidmeter of het telraam met een pion voor de goede, en een pion voor de tegenspeler.

De slechte **start** op een bord met rode wegen en wel in het midden met drie rode pionnetjes, de goede kiest een ander bord en krijgt eveneens 3 witte pionnetjes.

Zijn er meerdere spelers dan mogen ze ook de andere borden kiezen en krijgen ook elk drie pionnetjes (Eventueel kan hier gezorgd worden voor andere kleuren, maar dan spreek je wel best af in het begin bij welk kamp die andere spelers behoren). Zorg wel dat er evenveel goede als slechte zijn. Die groepen verzetten wel samen één pion op één van die twee scoreborden. Voor de duidelijkheid kun je de biddertjes voor de goede spelers plaatsen

Als je de gezondheidmeter gebruikt:

Als er een even aantal spelers is: goed: 8; slecht: 8

Is er een goede speler meer: goed: 6; slecht: 9

Je kan ook het telraam gebruiken.

Als er een goede speler meer is dan mag de pion van de tegenspeler met een voorsprong beginnen van 10.

Iedere speler krijgt 10 tegels die na de beurt terug aangevuld worden.

Een speler legt in zijn beurt één tegel af met symbolen op die overeenstemmen met de symbolen op het betreffende bord. Die symbolen tellen om je pion op het bord te verzetten.

Een goede speler kan maximum 2 **stappen per beurt** zetten op rode wegen. Op andere wegen kunnen dat meer stappen zijn.

Voorbeeld:

Deze tegel bevat 4 symbolen en er kunnen maximum ook vier symbolen met een bord overeenkomen...

Op rode wegen: maximum 2

Op andere wegen kan dat dus meer zijn.



Een tegenspeler kan maximum 2 stappen per beurt zetten op groene wegen. Op andere wegen kunnen dat meer stappen zijn.

Het doel van het spel is om op een symbool met een pion terecht te komen.

Dan mag je met de 12-delige dobbelsteen werpen; iemand van de tegenpartij mag dan met de 8-delige steen werpen.

Het positieve verschil is de score waarmee je de pion op het telraam mag verzetten. Je bepaalt natuurlijk vooraf waar het eindpunt op het telraam is.

Of: Als de eerste speler met zijn 12-delige dobbelsteen nog punten overhoudt, dan mag hij de pion van zijn ploeg 1 vooruit zetten of de andere pion eentje doen dalen op de gezondheidmeter.

Nu is het wel zo dat iedere tegel die iemand geeft met een psalm van hetzelfde boek een **extra pion** oplevert.

Let wel: boek 3 en 4 gelden in dit spel als één boek.

Concreet: Psalm 1 tot 41; psalm 42 tot 72; psalm 73 tot 106; psalm 107 tot 150.

De nieuwe pionnen starten waar de speler ooit gestart is.

Eens het spel begonnen is van symbolen bezetten zijn 3 pionnen meer op een bord voldoende. De pionnen die een symbool bezetten blijven staan en tellen niet meer mee als actieve pionnen. Als je dus bijvoorbeeld 4 pionnen meer op een bord staan hebt en een symbool bezet, heb je maar 3 pionnen meer die meetellen voor de rest van het spel.

variant:

Dan komt er eigenlijk een bonus bij kijken:

opmerking psalm 59:

Tijdens het spel moeten er wel 2 pionnen meer van een groep zijn dan de andere om symbolen te kunnen bezetten. De rest van het spel blijft.

Start voor tegenspelers	
Start voor spelers	

7. Spel met ook de schuine wegen.

Nodig: 4 strategieborden, vele kleine pionnetjes in verschillende kleuren naar het aantal spelers, de 8- en 12-delige dobbelsteen, de tegels van het vereenvoudigde spel met de psalmnummers op, de gezondheidmeter of het telraam met een pion voor de goede, en een pion voor de tegenspeler.

De slechte start op een bord in het midden van een bord, de goede kiest een ander bord en start ook in het midden. Alle spelers krijgen 3 pionnen om te starten.

Zijn er meerdere spelers dan mogen ze ook de andere borden kiezen. Zorg wel dat er ongeveer evenveel goede als slechte zijn. Die groepen verzetten wel samen één pion op één van die twee scoreborden.

Als je de gezondheidmeter gebruikt:

Als er een even aantal spelers is: goed: 8; slecht: 8

Is er een goede speler meer: goed: 6; slecht: 9

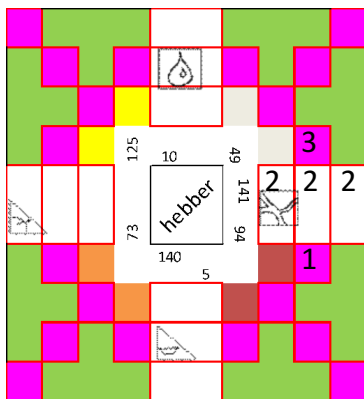
Je kan ook het telraam gebruiken. Als er een goede speler meer is dan mag de pion van de tegenspeler met een voorsprong beginnen van 10.

Iedere speler krijgt 10 tegels die na de beurt terug aangevuld worden.

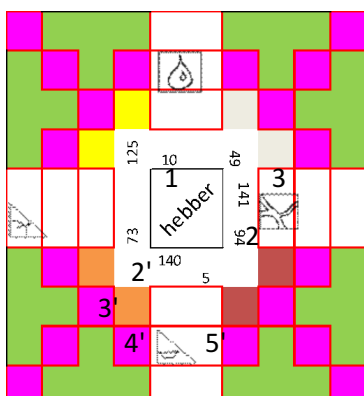
Een speler legt in zijn beurt één tegel af met symbolen op die overeenstemmen met de symbolen op het betreffende bord. Die symbolen tellen om je pion op het bord te verzetten.

De tegenspelers kunnen slechts één stap op de rechte weg zetten, net genoeg om op een symbool terecht te komen. Op de borden met een rode weg mag die ook naar het midden.

voorbeeld:



De tegenspeler kan op een bord met een rode weg doorheen het midden naar (2) maar moet dan terug de schuine weg op.



De tegenspeler kan onderaan niet onmiddellijk bij het symbool en moet via de schuine wegen (3')...

Het doel van het spel is om op een symbool met je pion terecht te komen.

Dan mag je met de 12-delige dobbelsteen werpen; iemand van de tegenpartij mag dan met de 8-delige steen werpen.

Het positieve verschil is de score waarmee je de pion op het telraam mag verzetten. Je bepaalt natuurlijk vooraf waar het eindpunt op het telraam is.

Of: Als de eerste speler met zijn 12-delige dobbelsteen nog punten overhoudt, dan mag hij de pion van zijn ploeg 1 vooruit zetten of de andere pion eentje doen dalen op de gezondheidmeter.

Nu is het wel zo dat iedere tegel die iemand geeft met een psalm van hetzelfde boek een **extra pion** oplevert.

Let wel: boek 3 en 4 gelden in dit spel als één boek.

Concreet: Psalm 1 tot 41; psalm 42 tot 72; psalm 73 tot 106; psalm 107 tot 150.

voorbeeld: Ik speel met thema psalm 64: alle tegels van 42 tot 72 geven diegene die de tegel speelt een extra pion.

De nieuwe pionnen starten waar de speler ooit gestart is.

Nu is het wel zo dat je maar kunt **beginnen met symbolen te bezetten** op het moment dat je als goede of slechte kant 4 pionnen meer staan hebt op één strategiebord. Indien je met meer dan twee speelt kun je elkaar dus te hulp komen.

Eens het spel begonnen is van symbolen bezetten zijn 3 pionnen meer op een bord voldoende. De pionnen die een symbool bezetten blijven staan en tellen niet meer mee als actieve pionnen.

Als je dus bijvoorbeeld 4 pionnen meer op een bord staan hebt en een symbool bezet, heb je maar 3 pionnen meer die meetellen voor de rest van het spel.

Het spel is ten einde als alle symbolen op de borden (16) bezet zijn of een groep spelers uit zijn op het telraam of de gezondheidmeter dit aangeeft.

opmerking psalm 59:

Bij de opstelling van psalm 59 komt er een pion bij die de spelers proberen te verzetten in hun eigen voordeel en dit op het bord "uur".

Als de extra pion op de weg van de avond of de nacht staat en er een symbool bereikt wordt dan telt het resultaat dubbel op de gezondheidmeter of het telraam voor de tegenspeler.

Als de extra pion op de weg van de morgen of de middag staat en er een symbool bereikt wordt dan telt het resultaat dubbel op de gezondheidmeter of het telraam voor de tegenspeler.

Staat de pion op de twee middelste plaatsen dan zijn er geen dubbels.

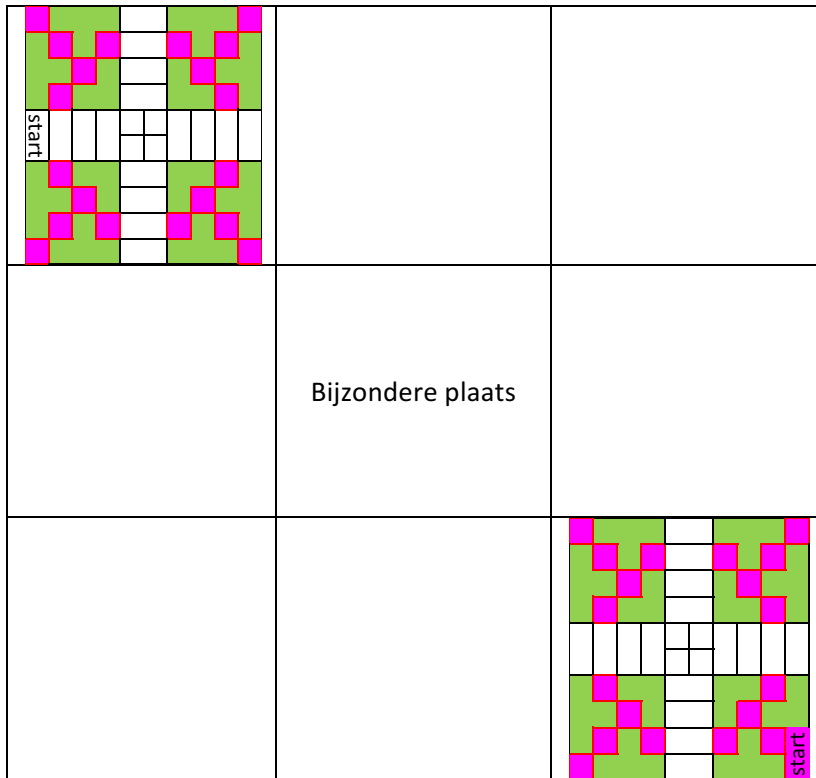
De extra pion verzet je in je beurt evenveel als je andere pion.

De opstelling van het bordje "uur" moet wel zo dat middag en avond naar binnen gedraaid zijn en zich niet aan de buitenkant van het hele spel bevinden.

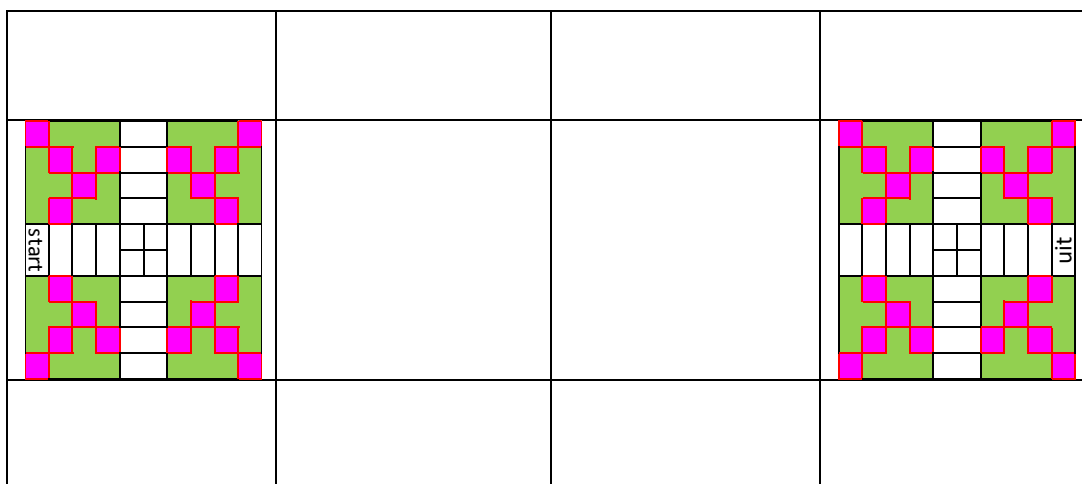
3. Spelen met de terreinborden en met de borden met enkel wegen op.

Opstelling van de borden:

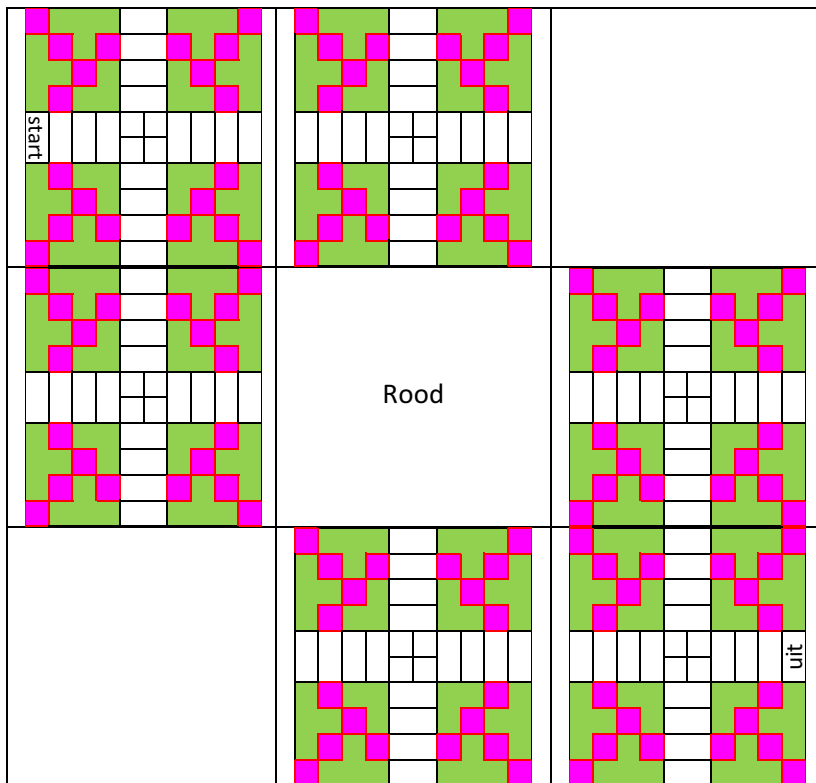
A.



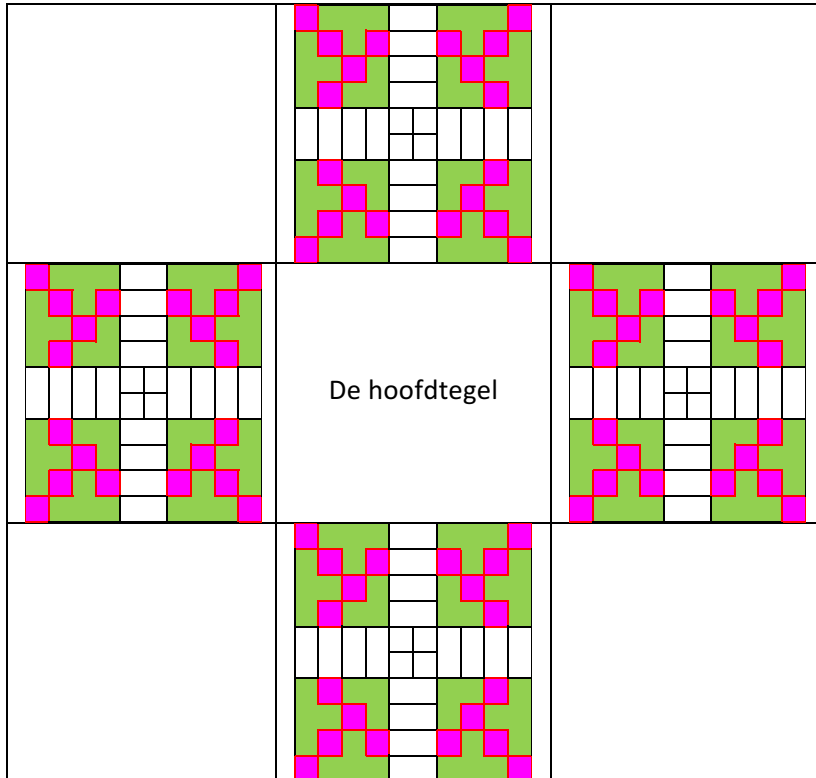
B.



C.



D.



Uitleg van de verschillende opstellingen:

A.

Dit is een strategisch spel waarin speler en tegenspeler in een tegengestelde hoek aanvangen. Speler en tegenspeler leggen een voor hen goed bord aan en het middelste bord (Bijzondere plaats) kan op verschillende manieren een gepast bord krijgen (zie bij de speluitleg).

B.

Dit is een lange weg voor de goede speler die onderweg gehinderd zal worden. In totaal moeten er 10 borden aangelegd worden. De spelers leggen om beurt een bord aan. De eerste aan de beurt is de tegenspeler (als die er is).

C.

De goede speler zal vanuit de ene hoek de andere moeten bereiken en wordt in het midden gehinderd. De goede speler mag de twee andere bordjes kiezen.

D.

De spelers zullen moeten vanuit een gekozen hoek starten en op pad gaan naar het middelste bord. De wegen er naar toe bevatten hindernissen. Alle borden moeten doorkruist zijn vooraleer je in het midden aankomt.

Mogelijke thema's:

Op naar de tempel: de andere bordjes zijn mogelijks:	pelgrim, wijs, uur, citer
Op naar de tempel:	schild, muur, twijfel, troon
Op naar Sion:	balling, twijfel, kroon, hebber
Op naar Sion:	Mozes, beeld, natuur, wet
Op naar vrede:	zwaard, balling, mes, arm
Op naar hoorn:	muur, zegen, Ene, getuig
Op naar wet:	hebber, beeld, tuin, uur
Op naar zegen:	arm, ellende, bed, schild
Op naar dank:	arm, balie, burcht, troon
Op naar citer:	't krijt, wijs, getuig, licht
Op naar burcht:	schild, zwaard, muur, tuin
Op naar tuin:	natuur, Naam, Ene, troon
Op naar balie:	't krijt, mes, ellende, getuig
Op naar kroon:	arm, landen, vrede, zegen
Op naar licht:	bed, zegen, ellende, natuur
Op naar troon:	Stem, tuin, citer, hoorn

Achteraf kan je een psalm met dit hoofdthema bespreken en ook kijken of die andere elementen en symbolen er in zitten.

8. Spel met pionnen

A.

Nodig:

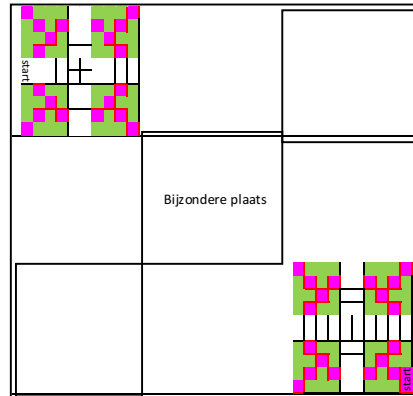
De wegeborden met start op, keuze uit de andere strategieeborden, de gedachtentegels, een overzichtje van de betekenis van de grondkleuren en het schema van de 150 psalmen en twee pionnen per speler.

Uitleg van het schema:

Ik heb gekeken naar de psalmen en welke accenten er het meest uitkomen. Zo heb ik de meeste psalmen aan twee grondkleuren gelinkt.

Enkele hebben slechts één kleur gekregen.

Zoals je ziet is het woord gebed in dit spel eng opgevat als smeken, vele andere vormen van gebed zien we hier als actie.



hier: smeken
doet, spreekt

gebed
God doet
goed
slecht
figuren

loven, danken, vertrouwen
gedenken, waken

gezegde
situatie
actie
wijsheid

1	20	21	40	41	60	61	80	81	100	101	120	121	140	141	
2	19	22	39	42	59	62	79	82	99	102	119	122	139	142	
3	18	23	38	43	58	63	78	83	98	103	118	123	138	143	
4	17	24	37	44	57	64	77	84	97	104	117	124	137	144	
5	16	25	36	45	56	65	76	85	96	105	116	125	136	145	
6	15	26	35	46	55	66	75	86	95	106	115	126	135	146	
7	14	27	34	47	54	67	74	87	94	107	114	127	134	147	
8	13	28	33	48	53	68	73	88	93	108	113	128	133	148	
9	12	29	32	49	52	69	72	89	92	109	112	129	132	149	
10	11	30	31	50	51	70	71	90	91	110	111	130	131	150	

Het opstarten:

Naast de twee wegenborden wordt er samen afgesproken welk bord in het midden geplaatst wordt. Met andere woorden: Tijdens het spel zal dit bord zeker aan bod komen: enkele psalmen worden er van gelezen en in die psalmen kijken we vooral naar de grondkleuren (9) in die psalm voorkomen. De andere borden worden door de spelers om beurten gekozen.

Zorg dat je met een even aantal speelt. De pionnen van de goede spelers komen op "start" op de rechte weg, de pionnen van de tegenspelers op "start" op de schuine weg. De goede spelers nemen enkel de rechte wegen, de andere enkel de schuine.

De tweede pionnen zet je op het schema van de 150 psalmen. Iedere speler krijgt 10 gedachtentegels.

Doel van het spel:

Zo vlug mogelijk vooruit geraken met je pion op dat schema.

En terugkeren op naar je eigen start en hopen dat je verst geraakt bent op het schema met de 150 psalmen.

Minimum moet je 41 ver geraken. Het wordt dus inschatten wanneer je de terugweg al kunt aanvatten.

Als er iemand terug op start is wordt er gekeken wie het verst geraakt is in de 150 psalmen.

Hoe kun je nu de pionnen verzetten op de borden en op het schema?

Op de borden:

- Als je op de borden met enkel wegen staat:

Een speler legt een gedachtentegel met een zelfde kleur als **één van de kleuren** van het bord in het midden. Dit is alvast 1 punt.

Als dit kleur nog voorkomt op de andere borden dan worden die erbij geteld met een **maximum van 2**. Stel dat kleur komt nog 3 maal voor: de 2 extra punten zijn verdiend. Stel dat kleur komt maar één keer meer voor dan is er maar 1 extra punt.

Als dit ook het kleur is van de psalm van het schema waar je opstaat: dan komt er nog een punt bij.

- Op het middelste bord:

Een speler legt een gedachtentegel met een zelfde kleur als één van de kleuren van het bord.

Dat kleur levert automatisch **4 punten** op. Er komt nog een punt bij als je op een psalm staat met het zelfde kleur.

0	1	2
1		3
2	3	

Op de andere borden: 0 is je eigen start- en eindpunt.

- De borden 1:

Een speler legt een gedachtentegel met een zelfde kleur als één van de kleuren van het bord.

Dat kleur levert automatisch **2 punten** op. Er komt nog een punt bij als je op een psalm staat met het zelfde kleur.

- De borden 2:

Een speler legt een gedachtentegel met een zelfde kleur als één van de kleuren van het bord.

We tellen **hoeveel maal dit kleur** voorkomt op het hele bord: zoveel punten krijg je alvast. Als het ook voorkomt **op het middelste bord is dit een tweede punt** waard. Er komt nog een punt bij als je op een psalm staat met het zelfde kleur.

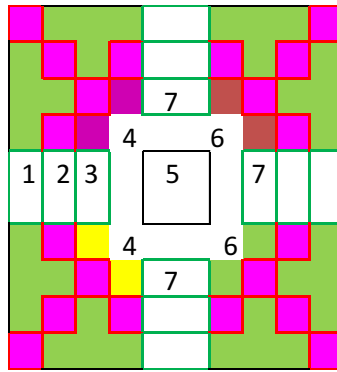
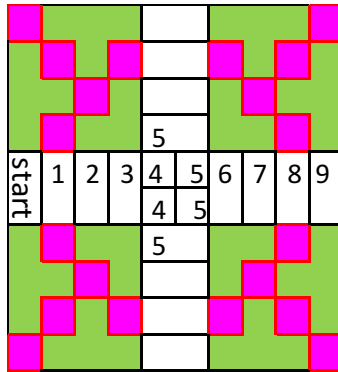
- De borden 3:

Een speler mag in zijn beurt 1 plaatsje opschuiven. Haalt hij een kleur dan mag hij de volgende beurt normaal spelen zoals in bord 1.

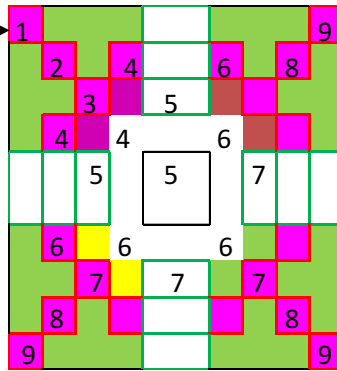
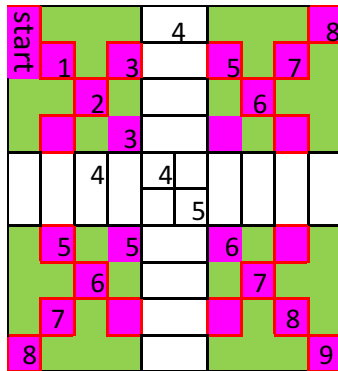
Hoe verzet je de pion op rechte en schuine wegen?

voorbeelden op de verschillende borden:

De goede speler:



De tegenspeler:



Op het schema:

Het aantal stappen je mag verzetten op de borden is ook het aantal psalmen die je mag passeren. Voorbeeld: ik mocht op de borden 3 verzetten en sta op het schema op psalm 22; ik mag dus naar psalm 25.

Belangrijk spelelement:

Als een speler een gedachtentegel met rode stip uitlegt dan mag die kiezen welk van de zes gewone borden hij wil inruilen voor een ander. De middelste kan niet vervangen worden.

Wat gebeurt er dan?

Er wordt gekeken of er pionnen op staan. Die moeten op dezelfde plaats komen op het nieuwe bord. De pionnen die op het middelste bord staan verhuizen mee naar het nieuwe bord, de eigenaar mag kiezen waar juist, echter niet door een kleur te bezetten!

Wat verandert er daar mee?

Een speler kan een voor hem voordeliger bord zoeken waar hij meer gedachtentegels van heeft met gelijke kleuren.

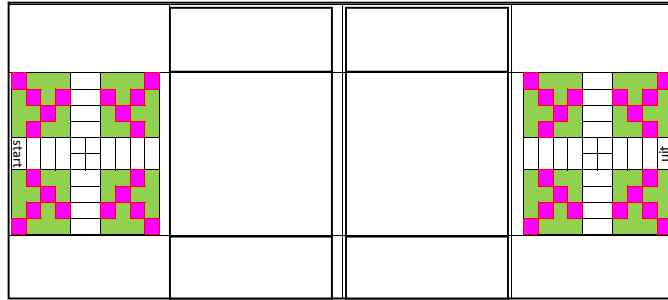
Een speler kan zo een andere verplichten om verder af te staan van zijn wegebord om uit te geraken.

Een speler kan verdreven worden van het midden waar gemakkelijker punten kunnen worden gehaald.

B.

Nodig:

De twee speciale bordjes met wegen,
nog 10 strategiebordjes, voor elke
speler 2 pionnen en
vele opdrachtkaartjes.



Uitleg:

De spelers beginnen bij start en proberen zo vlug mogelijk uit te bereiken.

In iedere beurt moet er een opdrachtkaartje getrokken worden en uitgevoerd, dit doet je pion bewegen.

Voor het gemak krijgt ieder bord een nummer:

1 is het startbord, 12 het einde.

2	4	7	10
1	5	8	12
3	6	9	11

De opdrachtjes zijn opzoekwerkjes of pestkaartjes.

Een pestkaartje hou je bij je tot het uitgevoerd is.

Er zijn ook beschermkaartjes die je mag bij je houden om een pestkaartje tegen te houden, dan dien je dat ook samen met de pestkaart in.

Opdrachtjes:

Zoek een voorwerp in psalm... In welk vers? Ga zoveel vooruit.

Of zoek een Godsnaam, een lichaamsdeel... Zoek het middelste vers.... Hoeveel maar vind je in die psalm ... ? En zo meer.

De rode opdrachten:

Ga naar links: dit is tot op de buitenste rij borden 2, 4, 7, 10.

Ga naar rechts: dit is tot op de buitenste rij borden 3, 6, 9, 11.

Ga naar het bord op de plaats 2, enzovoort...

Die pestkaartjes blijven voor de speler liggen tot ze uitgevoerd zijn.

In de volgende beurt mag je wel een opdracht trekken, de rode tellen dan niet.

De groene kaartjes:

Die geven kwijschelding van een pestkaart. Die mag je bijhouden tot je die nodig hebt.

Voorbeeld:

Opdracht: Kijk naar psalm 1: zoek het vers met de boom. ga zoveel stappen vooruit.	Ga naar de linkse borden.	Voorkom een rode kaart.
--	---------------------------	-------------------------

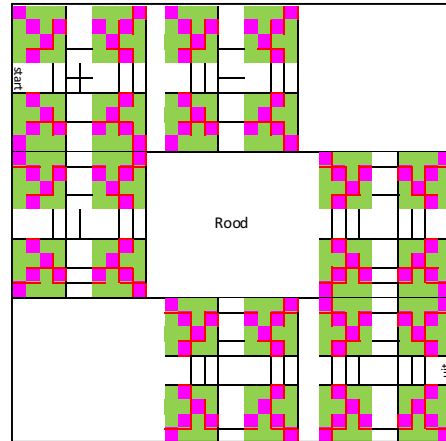
C.

nodig:

De zes wegenborden en nog 3 strategieeborden, waarvan één rood dat in het midden wordt geplaatst. De gedachtentegels, het telraam, 1 pion per speler en voor elke ploeg nog een pion voor op het telraam.

Als je met oneven spelers het spel aanvangt dan is er één tegenspeler meer.

De andere starten bij start en proberen uit te bereiken. De tegenspelers zullen dit proberen te verhinderen.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
120	119	118	117	116	115	114	113	112	111	110	109	108	107	106
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
150	149	148	147	146	145	144	143	142	141	140	139	138	137	136

Spel op het telraam:

De spelers starten op 1. De tegenspelers op 150. Het spel stopt als de spelers niet meer vooruit kunnen omdat de pion van de tegenspeler hen tegenhoudt.

Hebben de spelers minder dan 75 psalmen bewandeld dan zijn ze verloren tenzij ze "uit" bereikt hebben op het spel met de borden.

Spel op de borden:

De spelers proberen met elk hun pion uit te bereiken. De tegenspelers proberen dat te verhinderen.

Als een tegenspeler terecht kan komen op de plaats van een speler (zijn beurt moet hij daarvoor niet op gebruiken) dan wordt één tegel van de spelers weg genomen. De pion van de speler zoveel zetten weer verder geplaatst van zijn einddoel "uit" als die tegel waard was op zich. (zie verder).

Als een speler terecht kan komen op de plaats van een tegenspeler (zijn beurt moet hij daarvoor niet op gebruiken) dan start de tegenspeler opnieuw vanuit het midden van het rode bord.

De spelers starten op start, de tegenspelers in het midden van het bord met de rode wegen. Beide gaan over de rechte wegen.

Hoe verzamel je punten om je pion te verzetten?

Iedere speler krijgt bij het begin 10 tegels als hij een tegel voor zich uit legt mag hij zijn reserve weer aanvullen tot 10.

Het is nu de bedoeling dat je met je tegels een aanval of verdediging uitbouwt.

Hoe doe je dat?

De kleuren en de symbolen van de drie strategieborden en van de tegels zijn heel belangrijk (Let niet op de kleuren van een symbool, die spelen geen rol.):

De 12 kleuren en de 12 symbolen die je terugvindt op de drie borden zijn de sleutel van het spel. Bekijk eens als groep hoeveel maal een kleur of symbool voorkomt. Noteer dat of gebruik onderstaand bordje en plaatst er kleine pionnetjes op.

				gebed	God doet
				goed	slecht
				actie	situatie
		wijsheid	figuren	gezegde	

Stel dat je drie maal "donkerblauw" op de borden vindt: dan is de eerste tegel "donkerblauw" drie punten waard.

Aanval:

Kijk naar het aantal maal dit symbool voorkomt op de drie borden: dat is de beginscore.

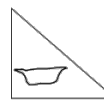
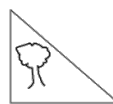
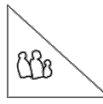
Elke tegel je er nog naast kan leggen met het zelfde symbool heeft een meerwaarde **van 1**.

Een aantal kleuren zijn meer waard:

De symbolen:



zijn elk 4 waard



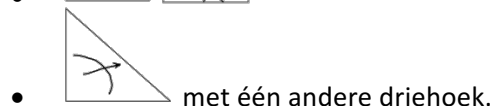
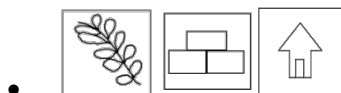
zijn elk 3 waard



is op zich 4 punten waard.

Een aantal symbolen mag je samen tellen als aanval:

Dan neem je het symbool van die reeks die het meest voorkomt op de drie borden en tel je waarde 1 bij bij elk passend symbool.



Verdediging:

Kijk naar het aantal maal dit kleur voorkomt op de drie borden: dat is de beginscore.

Elke tegel je er nog naast kan leggen met het zelfde kleur heeft een meerwaarde **van 1**.

Speciaal:

Het kleur lichtgroen "goed" is altijd 5 waard. Staat het tweemaal op de borden dan heb je al 10. Krijg je een tweede lichtgroene in je set dan heb je al 15 om je te verdedigen...

Aanvallen doe je met de kracht van de symbolen.**Verdedigen met die van de kleuren.**

Je valt aan met je sterkste symbool en je verdedigd met je sterkste kleur.

Stel je hebt met "donkerblauw" de hoogste waarde, meer dan de andere kleuren: dan speel je met "donkerblauw" om je te verdedigen.

Wie wint mag van het set van de andere één tegel laten verdwijnen.

Een uitgeschakelde tegel kun je bespreken.

Hoe bouw je je set op?

Elke speler begint met 3 tegels voor zich te leggen. Daarmee val je aan en verdedig je je.

Als je slechts 3 tegels voor je liggen hebt mag de ander als die van je wint geen tegel weg nemen.

Dit kan pas als je meer tegels voor je liggen hebt. Maximum kunnen er ook maar 5 tegels liggen.

Bij ieder beurt mag je één tegel toevoegen aan het set voor je (tot 5).

De beurt dat je geen extra tegel mag toevoegen moet je in plaats daarvan zelf 2 tegels verwijderen.

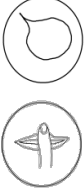
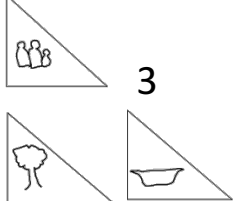
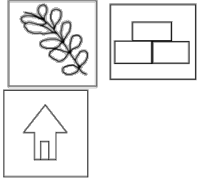
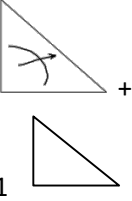
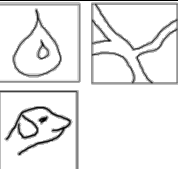
Zo geef je ook de kans als iemand sterk staat aan de ander.

Hoeveel verplaats je nu beide pionnen?

De pion op de borden verplaats je het verschil tussen aanval en verdediging, dit indien de aanvaller wint.

De pion op het telraam verplaats je, als je als aanvaller wint, het aantal plaatsen als je aanval waard was.

Een overzichtje van de spelregels:

Set	3 tegels	+ 1 tot 5	Als al 5: - 2	
Aanval	1e tegel: aantal gelijke symbolen op bordjes	 4	 3	 4
	volgende tegels passend symbool: + 1	Te combineren: 		 + 1
Verdediging	1e tegel: aantal gelijke kleuren op bordjes	Lichtgroen "goed" = 5		
	volgende tegels gelijk kleur: + 1			
Resultaat	Winnaar: neemt 1 van set van andere weg.	Op bord: Aanval mislukt: 0	Op bord: aanval ok: aanval - verdediging =	Op telraam Aanval
Als je op pion komt:	De beurt hoeft niet volledig.	Goede: andere naar midden rood	Tegenspeler: andere naar zoveel als aanval - verdediging terug.	

variant:

Gebruik als telraam het schema met de 150 psalmen.

[illegible]

Nu kan het kleur nog een extra sterkte van een eenheid hebben als de gemeenschappelijke pion van jouw ploeg op een corresponderende kleur staat.

D.

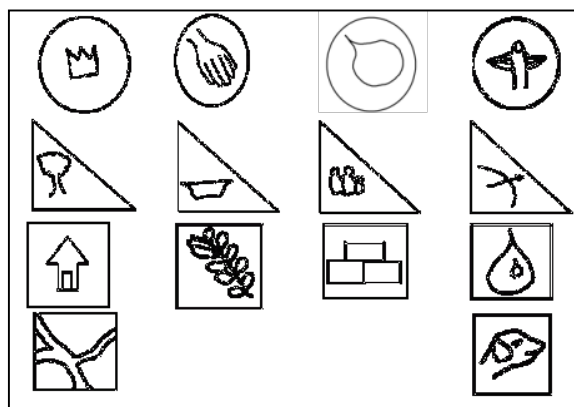
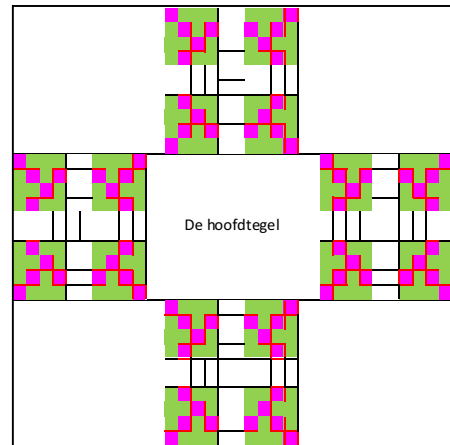
Nodig:

Vier borden met wegen, vijf gewone strategieborden, de gedachtenetegels, enkele plannetjes en kleine pionnetjes (eentje extra in een ander kleur) om aan te duiden, per speler ook één pion.

Het klaarleggen om te starten:

Leg de borden zoals hiernaast aangegeven. Het belangrijkste bord leg je in het midden.

Je legt voor ieder een plannetje en nog een plannetje extra om te weten hoe vaak een symbool voorkomt op de vijf gewone borden.



De symbolen tel je dus op en bij dat symbool zet je kleine pionnetjes. Voorbeeld: Drie pionnetjes geven aan dat er drie dergelijke symbolen zijn.

Het plannetje voor elk is om de eigen status weer te geven.

Ieder zet een pion in een hoekbord langs de kant. DE pion mag niet op een symbool staan!

Ieder krijgt 10 gedachtenetegels waarmee een zet kan gedaan worden. Na een beurt worden die weer aangevuld.

Doel van het spel:

Ga met je pion alle borden af met als laatste de middelste. Het einde is in het midden van dat bord.

Een beurt van een speler:

Eerst de beurten in één strategiebord.

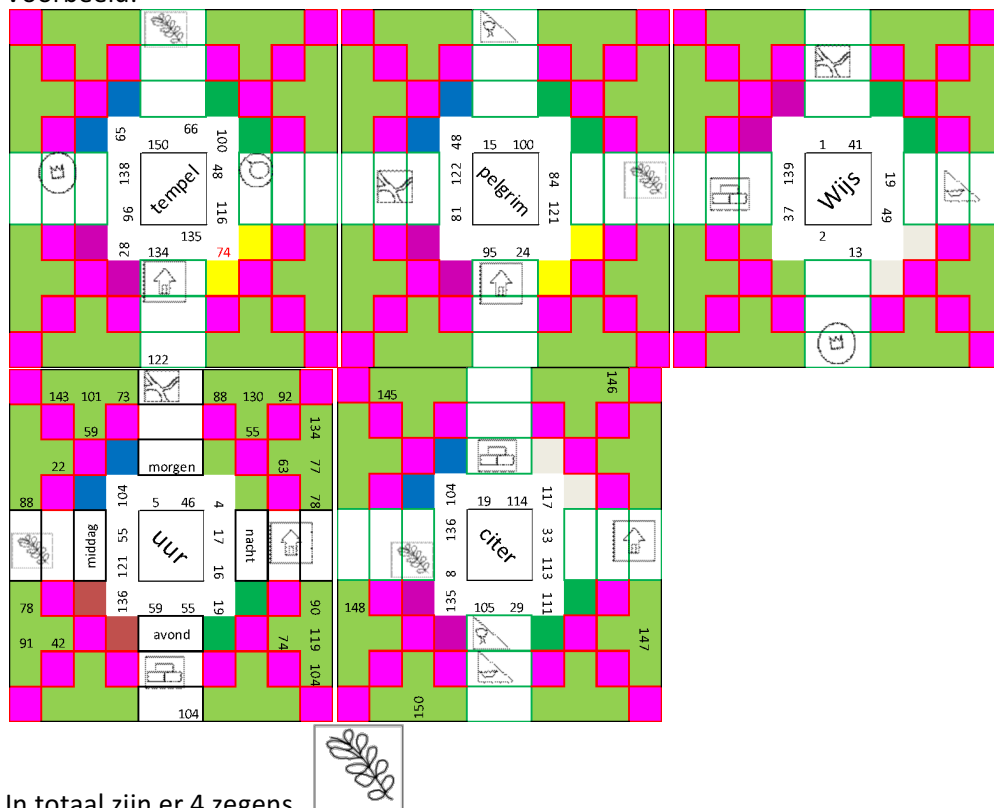
In een beurt kan een speler kiezen hoeveel gedachtenetegels die wil inzetten met een maximum van vier. De grondkleuren en de symbolen van de gedachtenetegels vormen samen het aantal stappen van een pion in één bord.

Met die stappen probeer je zoveel mogelijk stappen te verzamelen om op de borden van de wegen te kunnen overbruggen. Heeft een speler nog niet genoeg stappen verzameld dan moet de speler nog een ronde spelen op het vorige bord.

Een symbool kan niet rechtstreeks nog eens bezocht worden. Eerst moet je een ander symbool bereiken. Om dit te controleren is er ook een pionnetje in een ander kleur dat je op je plannetje zet om je laatste symbool aan te duiden.

Elk symbool is het aantal stappen waard evenveel als er zo een symbolen op alle borden samen staan.

Voorbeeld:



In totaal zijn er 4 zegens.

Als je op de zegen terecht komt zet je een pion op zegen in je plannetje. Dat is goed voor 4 stappen voor op het wegebord.

Als je een symbool bereikt hebt zet je een pionnetje op je plannetje.

Als je een gedachtentegel gebruikt hebt hou je die omgekeerd bij elke speler bij.

De beurten op een wegebord:

Als je het wegebord wilt overbruggen moet je zeker zijn om van de plaats waar de pion zich bevindt genoeg stappen verzameld te hebben!

Alle kleine pionnetjes verdwijnen van je plannetje en de pion wordt op de eerste stap gezet.

Je hebt drie beurten nodig om dit bord te overbruggen.

Beurt 1: Zet je pion op de eerste stap van een weg. (zie hierboven)

Beurt 2: Zet je pion in het midden van die weg.

Beurt 3: Zet je pion op de laatste stap van die weg.

Wie wint?

Als iemand het einde bereikt (het midden van het middelste bord) telt de eerste zijn gebruikte gedachtentegels. De spelers met minder tegels mogen met hun pion nog stappen zetten: per minder gebruikte gedachtentegel twee stappen. Nu zien we wie echt gewonnen heeft!

Per ronde komt de volgende speler aan bod voor een stelling.

Er wordt gekeken welke symbolen hij het meest verzameld heeft. Daarvan wordt er een gedachtentegel opgezocht en bekeken...

9. Spel met vele pionnetjes

A.

Nodig:

De wegeborden met start op, keuze uit de andere strategieeborden, de gedachtenetegels, een overzichtje van de betekenis van de grondkleuren en het schema van de 150 psalmen en vele pionnetjes per speler.

Uitleg van het schema:

Ik heb gekeken naar de psalmen en welke accenten er het meest uitkomen. Zo heb ik de meeste psalmen aan twee grondkleuren gelinkt.

Enkele hebben slechts één kleur gekregen.

Zoals je ziet is het woord gebed in dit spel eng opgevat als smeken, vele andere vormen van gebed zien we hier als actie.

hier: smeken
doet, spreekt

gebed
God doet
goed
slecht
figuren

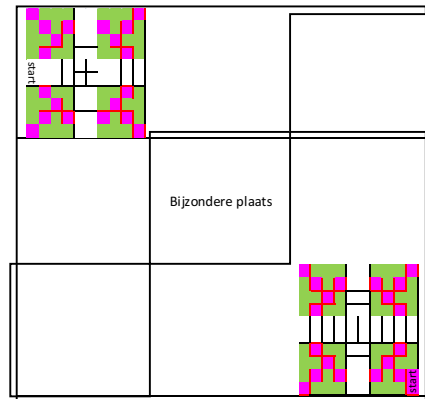
loven, danken, vertrouwen
gedenken, waken

gezegde
situatie
actie
wijsheid

1	20	21	40	41	60	61	80	81	100	101	120	121	140	141	
2	19	22	39	42	59	62	79	82	99	102	119	122	139	142	
3	18	23	38	43	58	63	78	83	98	103	118	123	138	143	
4	17	24	37	44	57	64	77	84	97	104	117	124	137	144	
5	16	25	36	45	56	65	76	85	96	105	116	125	136	145	
6	15	26	35	46	55	66	75	86	95	106	115	126	135	146	
7	14	27	34	47	54	67	74	87	94	107	114	127	134	147	
8	13	28	33	48	53	68	73	88	93	108	113	128	133	148	
9	12	29	32	49	52	69	72	89	92	109	112	129	132	149	
10	11	30	31	50	51	70	71	90	91	110	111	130	131	150	

Het opstarten:

Naast de twee wegeborden wordt er samen afgesproken welk bord in het midden geplaatst wordt. Met andere woorden: Tijdens het spel zal dit bord zeker aan bod komen: enkele psalmen worden er van gelezen en in die psalmen kijken we vooral naar de grondkleuren (9) in die psalm voorkomen. De andere borden worden door de spelers om beurten gekozen.



Zorg dat je met een even aantal speelt. De pionnen van de goede spelers komen op "start" op de rechte weg, de pionnen van de tegenspelers op "start" op de schuine weg.
De goede spelers nemen enkel de rechte wegen, de andere enkel de schuine.

De tweede pionnen zet je op het schema van de 150 psalmen.
Iedere speler krijgt 10 gedachtentegels.

Het spel met de kleine pionnen:

Een eerste pionnetje heb je gratis om het spel te kunnen starten.

Een nieuw pionnetje kan het spel binnenkomen als je in een beurt slechts 1 punt haalt.
Het pionnetje staat automatisch al aan de buitenkant van het spelbord om in je volgende beurt al onmiddellijk op een ander bord te kunnen staan.

Een speler kan over zijn eigen pionnetjes wippen, zo geraak je verder op een bord.
De eigen pionnetjes kunnen ook kleuren bezetten zodat het moeilijker wordt voor de ander om nog gepaste gedachtentegels te vinden.

Doel van het spel:

Zo vlug mogelijk vooruit geraken met je pion op dat schema.

En terugkeren op naar je eigen start en hopen dat je verst geraakt bent op het schema met de 150 psalmen.

Minimum moet je 41 ver geraken. Het wordt dus inschatten wanneer je de terugweg al kunt aanvatten.

Als er iemand terug op start is wordt er gekeken wie het verst geraakt is in de 150 psalmen.

Hoe kun je nu de pionnen verzetten op de borden en op het schema?

Op de borden:

- Als je op de borden met enkel wegen staat:

Een speler legt een gedachtentegel met een zelfde kleur als **één van de kleuren** van het bord in het midden. Dit is alvast 1 punt.

Als dit kleur nog voorkomt op de andere borden dan worden die erbij geteld met een **maximum van 2**. Stel dat kleur komt nog 3 maal voor: de 2 extra punten zijn verdiend. Stel dat kleur komt maar één keer meer voor dan is er maar 1 extra punt.

Als dit ook het kleur is van de psalm van het schema waar je opstaat: dan komt er nog een punt bij.

- Op het middelste bord:

Een speler legt een gedachtentegel met een zelfde kleur als één van de kleuren van het bord.

Dat kleur levert automatisch **4 punten** op. Er komt nog een punt bij als je op een psalm staat met het zelfde kleur.

0	1	2
1		3
2	3	

Op de andere borden: 0 is je eigen start- en eindpunt.

- De borden 1:

Een speler legt een gedachtentegel met een zelfde kleur als één van de kleuren van het bord.

Dat kleur levert automatisch **2 punten** op. Er komt nog een punt bij als je op een psalm staat met het zelfde kleur.

- De borden 2:

Een speler legt een gedachtentegel met een zelfde kleur als één van de kleuren van het bord.

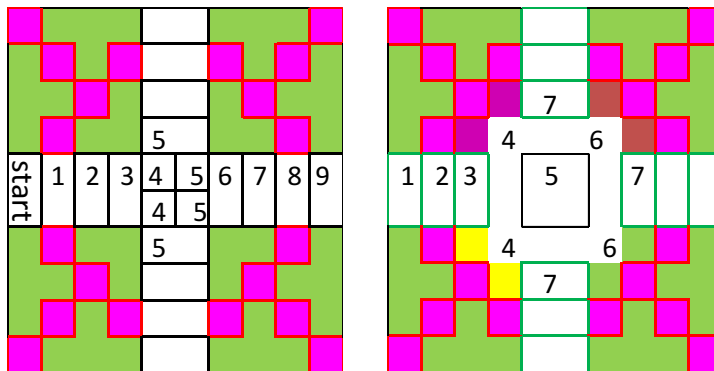
We tellen **hoeveel maal dit kleur** voorkomt op het hele bord: zoveel punten krijg je alvast. Als het ook voorkomt **op het middelste bord is dit een tweede punt** waard. Er komt nog een punt bij als je op een psalm staat met het zelfde kleur.

- De borden 3:

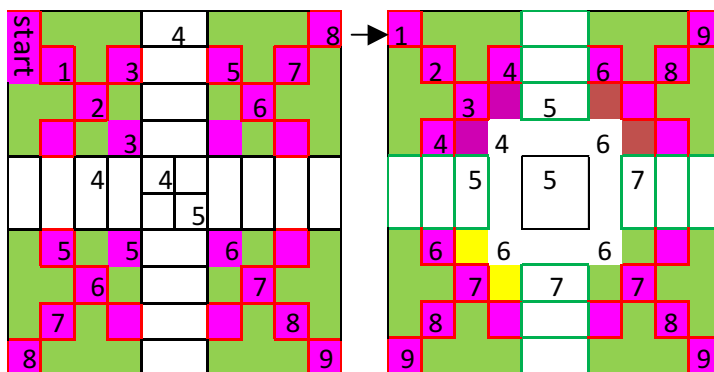
Een speler mag in zijn beurt 1 plaatsje opschuiven. Haalt hij een kleur dan mag hij de volgende beurt normaal spelen zoals in bord 1.

Hoe verzet je de pion op rechte en schuine wegen? voorbeelden op de verschillende borden:

De goede speler:



De tegenspeler:



Op het schema: Het aantal stappen je mag verzetten op de borden is ook het aantal psalmen die je mag passeren. Voorbeeld: ik mocht op de borden 3 verzetten en sta op het schema op psalm 22; ik mag dus naar psalm 25.

Belangrijk spelelement:

Als een speler een gedachtentegel met rode stip uitlegt dan mag die kiezen welk van de zes gewone borden hij wil inruilen voor een ander. De middelste kan niet vervangen worden.

Wat gebeurt er dan? Er wordt gekeken of er pionnen op staan. Die moeten op dezelfde plaats komen op het nieuwe bord. De pionnen die op het middelste bord staan verhuizen mee naar het nieuwe bord, de eigenaar mag kiezen waar juist, echter niet door een kleur te bezetten!

Wat verandert er daar mee?

Een speler kan een voor hem voordeliger bord zoeken waar hij meer gedachtentegels van heeft met gelijke kleuren.

Een speler kan zo een andere verplichten om verder af te staan van zijn wegebord om uit te geraken.

Een speler kan verdreven worden van het midden waar gemakkelijker punten kunnen worden gehaald.

D.

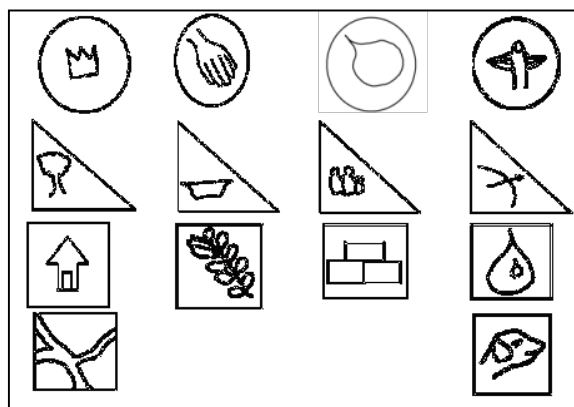
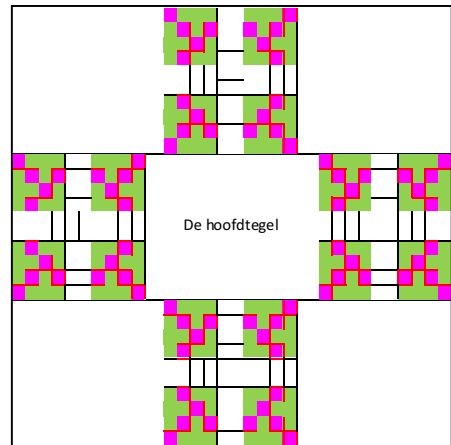
Nodig:

Vier borden met wegen, vijf gewone strategieborden, de gedachtenetegels, enkele plannetjes en kleine pionnetjes (eentje extra in een ander kleur) om aan te duiden, per speler ook nog pionnetjes om op de borden te verplaatsen..

Het klaarleggen om te starten:

Leg de borden zoals hiernaast aangegeven. Het belangrijkste bord leg je in het midden.

Je legt voor ieder een plannetje en nog een plannetje extra om te weten hoe vaak een symbool voorkomt op de vijf gewone borden.



De symbolen tel je dus op en bij dat symbool zet je kleine pionnetjes. Voorbeeld: Drie pionnetjes geven aan dat er drie dergelijke symbolen zijn.

Het plannetje voor elk is om de eigen status weer te geven.

Ook de kleuren worden nu in het begin van het spel geteld die je vind op de borden.

Ieder zet een pion in een hoekbord langs de kant. DE pion mag niet op een symbool staan!

Ieder krijgt 10 gedachtenetegels waarmee een zet kan gedaan worden. Na een beurt worden die weer aangevuld.

Doel van het spel:

Ga met één pion alle borden af met als laatste de middelste. Het einde is in het midden van dat bord.

Een beurt van een speler:

Eerst de beurten in één strategiebord.

In een beurt kan een speler kiezen hoeveel gedachtenetegels die wil inzetten met een maximum van vier. De grondkleuren en de symbolen van de gedachtenetegels vormen samen het aantal stappen van een pion in één bord.

Met die stappen probeer je zoveel mogelijk stappen te verzamelen om op de borden van de wegen te kunnen overbruggen. Heeft een speler nog niet genoeg stappen verzameld dan moet de speler nog een ronde spelen op het vorige bord.

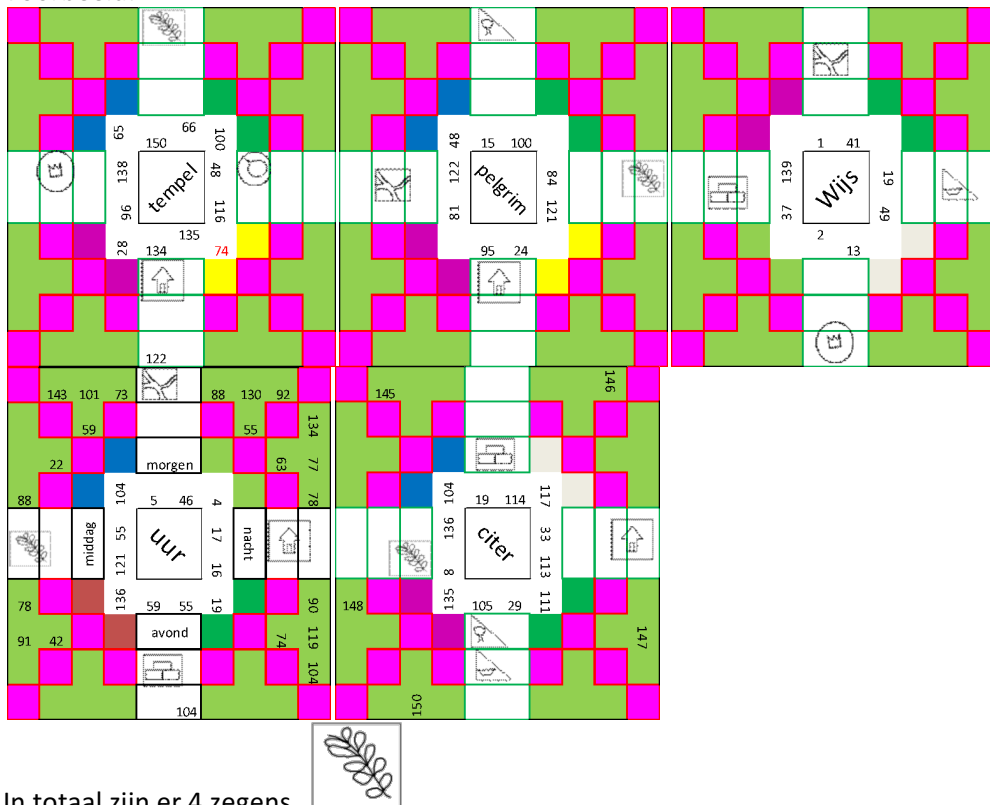
Het vaakst voorkomend kleur van die gespeelde gedachtes tegels is nu ook van belang. Als die grondkleur op dat bord voorkomt verdient je straks een klein pionnetje voor op een wegebordje.

Dat pionnetje zet je alvast op je plannetje.

Een symbool kan niet rechtstreeks nog eens bezocht worden. Eerst moet je een ander symbool bereiken. Om dit te controleren is er ook een pionnetje in een ander kleur dat je op je plannetje zet om je laatste symbool aan te duiden.

Elk symbool is het aantal stappen waard evenveel als er zo een symbolen op alle borden samen staan.

Voorbeeld:



In totaal zijn er 4 zegens.



Als je op de zegen terecht komt zet je een pion op zegen in je plannetje. Dat is goed voor 4 stappen voor op het wegebord.

Als je een symbool bereikt hebt zet je een pionnetje op je plannetje.

Als je een gedachtes tegel gebruikt hebt hou je die omgekeerd bij elke speler bij.

De beurten op een wegebord:

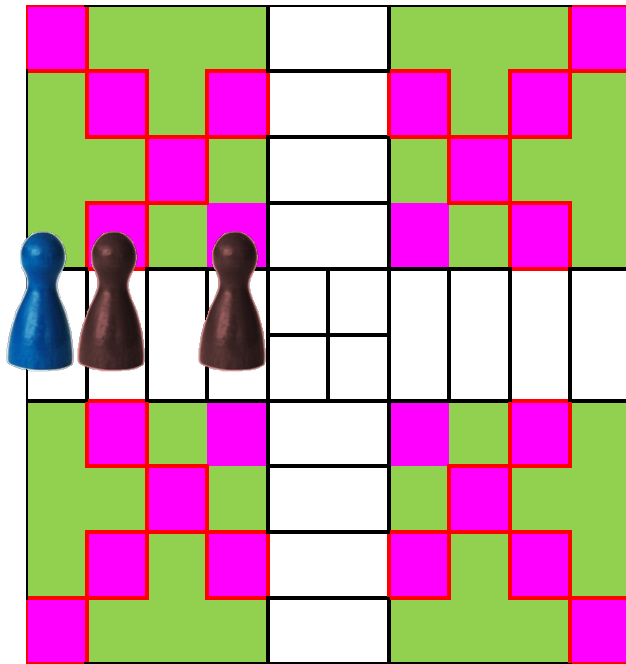
Als je het wegebord wilt overbruggen moet je zeker zijn om van de plaats waar de pion zich bevindt genoeg stappen verzameld te hebben!

Alle kleine pionnetjes verdwijnen van je plannetje en de pion wordt op de eerste stap gezet.

Je hebt enkele beurten nodig om dit bord te overbruggen.

Beurt 1: Zet je pion op de eerste stap van een weg. (zie hierboven)

Je mag de bijgewonnen pionnetjes nu ook zo zetten op dat wegebord, zodat je in de volgende met je pion kunt springen over die pionnetjes en zo stappen kunt overslaan.



Voorbeeld: Je pion staat klaar op het eerste vakje. De twee gewonnen pionnen (van twee beurten waarin het vaakst voorkomend grondkleur terug te vinden was op het vorige bord) zet je zo dat je in de volgende beurt er kan overspringen.

In een volgende beurt mag je één pion van je plannetje wegnemen (die op een symbool staat) en die stappen zetten met je pion.

Je hebt zoveel beurten nodig als je symboolwaardes nodig hebt.

Heb je het volgende bord bereikt (stop bij de eerste stap) dien je de pionnen die je nog eventueel hebt op je plannetje terug in.

Wie wint?

Als iemand het einde bereikt (het midden van het middelste bord) telt de eerste zijn gebruikte gedachtentegels. De spelers met minder tegels mogen met hun pion nog stappen zetten: per minder gebruikte gedachtentegel twee stappen. Nu zien we wie echt gewonnen heeft!

Per ronde komt de volgende speler aan bod voor een stelling.

Er wordt gekeken welke symbolen hij het meest verzameld heeft. Daarvan wordt er een gedachtentegel opgezocht en bekeken...

10. Met de verschillende dobbelstenen.

A en D

Nodig: de zes verschillende dobbelstenen, de bordjes en voor elk een pion.

De goede spelers krijgen desnoods het biddertje voor zich om herkenbaar te zijn.

Begin:

Gooi met een gewone dobbelsteen om te bepalen of je goed of slecht bent in dit spel.

Even is goed. Wel moeten er ongeveer evenveel in elk kamp zitten. Zijn er al genoeg van een soort dan houdt het gooien op.

De goede en slechten gaan nu geschrinkt zitten.

Iedere speler zet zijn pion in een hoek van het hele bordspel.

Een eerste maal neemt een speler een steen naar keuze om zijn eerste stappen te kunnen zetten.

Van dan af bepaalt de plaats van je pion welke je moet opgooien voor de volgende zet.

Tussenin worden er kaartjes getrokken met verdere kansen en opdrachtjes.

Dit als je 3, 7, 12, 17, 20

Hoopsteen	De goede	De slechte
1. God zegent:	+ 3	- 3
2. God zalft:	+ 4	- 4
3. Vele vijanden:	- 3	+ 3
4. Geef mij ruimte:	+ 1	- 1
Zieksteen:		
5. de boze:	- 2	+ 2
6. Ik ben ziek:	- 2	+ 2
Zegensteen:		
7. Wees rechter:	+ 1	- 1
8. Hoe machtig:	+ 3	+ 2
Waaromsteen:		
9. God helpt:	+ 2	- 2
10. Waarom?:	- 3	+ 3
Tweestrijdsteen:		
11. bij God schuilen:	+ 1	- 1
12. valse woorden:	- 2	+ 3
Winsteen:		
13. Hoe lang nog?:	- 3	+ 4
14. geen goed mens:	- 1	+ 2
15. Wie mag bij God?:	+ 2	- 1
16. Mijn geluk:	+ 2	- 2
17. spreek me vrij:	+ 1	- 2
18. Mijn sterkte:	+ 1	- 1
19. Uw wet:	+ 2	- 2
20. Moge Gods zegen:	+ 2	- 2

Na de beurt gooi je nog eens even of oneven en zo krijg je nog twee soorten **kanskaarten**.
De stellingkaarten geven dan weer meer voordelen voor de slechte om het evenwicht te houden.

Wanneer gebruik je welke stenen?

Hoopsteen: Als je op een groene weg staat.

Zieksteen: Als je op een rode weg staat.

Zegensteen: Als je in één van de twee middelste vakken van een overwegend rood bord staat.

Waaromsteen: Als je op een zwarte weg staat.

Tweestrijdsteen:

Als je in één van de twee middelste vakken van een bord staat met evenveel rode als groene wegen.

Of: Als je in het kruispunt staat van een wegebord.

Winsteen: Als je in één van de twee middelste vakken van een overwegend groen bord staat.

Meer spelregels bij A

Het is enkel een bedoeling om een race tegen elkaar te houden. Alle borden moeten doorlopen zijn vooraleer het hoofdbord aangedaan wordt. Het eind is in het midden van dat bord.

De slechte mag echter nooit op een goede (groene) weg landen. Hij mag gebruik maken van elke schuine weg en van de rode. Hij mag een groene weg oversteken in een beurt. Komt hij op zo een weg terecht dan moet hij de hoopsteen werpen: gooit hij 1 of 2 dan blijft hij op zijn vorige plaats staan.

De goede is kwetsbaar op de rode wegen: gooi met zieksteen: is het een zes dan blijft hij op zijn vorige plaats staan.

Meer spelregels bij D

Het is enkel een bedoeling om een race tegen elkaar te houden. Alle borden moeten doorlopen zijn vooraleer het hoofdbord aangedaan wordt. Het eind is in het midden van dat bord.

C.

Extra nodig: de twee kleurdobbelstenen

Je gooit met de twee dobbelstenen. Als je pion op een bord staat met dat grondkleur dan mag je één vooruit. Geven de dobbelstenen alle twee een gezocht grondkleur dan mag je drie vooruit.

De kleuren:

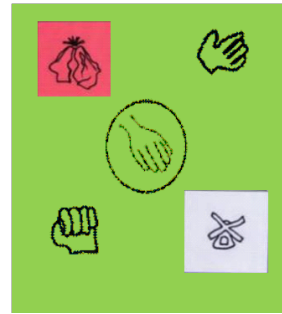
gebed	blauw
God doet	rood
goed	groen
slecht	rood
figuren	geel

gezegde	blauw
situatie	zwart
actie	groen
wijsheid	wit

Aansluitingstegels

De eerste soort is om het vereenvoudigde spel en het basisspel in elkaar te laten overlopen. Tegelijk zie je ook hoe de symbolen van de twee soorten tegels een raakvlak hebben met elkaar.

De grondkleur en de gelijkende symbolen geven punten.



De tweede soort is om de tegels van deze spelenbundel te linken aan de twee andere grote soorten tegels...

De gelijkende grondkleuren geven punten.



Spellen met de tegels van het vereenvoudigde spel.

Iedere speler krijgt 4 gedachtentegels en 10 tegels van het vereenvoudigde spel.

Eén gedachtentegel wordt in het midden gelegd. Daarnaast moet er een tegel gelegd worden van het vereenvoudigde spel.

Tegels van het vereenvoudigde spel mogen terug aangevuld worden na een beurt.

Het is de bedoeling om de gedachtentegels zo vlug mogelijk kwijt te geraken.

Hoe kan dit?

Je mag een gedachtentegel aanleggen als er een passend symbool is en als die tegel niet raakt aan een andere gedachtentegel (niet horizontaal, vertikaal of diagonaal).

Wie is er als eerste uit?

Bij de gedachtentegels staat men even stil.

variant:

Je kan de tweede soort aansluitingstegels mengen in het geheel van de vereenvoudigde tegels. Als een speler zo een kaart kan leggen mag hij onmiddellijk ook een gedachtentegel aanleggen (als die ten minste niet raakt aan een andere. Op die manier speelt niet enkel het symbool maar ook de grondkleur van de gedachtentegel een rol.

Hoe komen tot gesprek of ontdekking van de psalmen?

Naast de vele methoden in de andere spellen krijg je nog vier mogelijkheden aangeboden: Twee met een aangepast bord, één met eenvoudig een belletje en één met een passende zandloper.

Bord 1:

Er wordt ook één pion gezet op "gebed". Dit betekent dat bij de eerste tegel "gebed" dat de tegel gelezen wordt en een psalm met dit thema wordt bovengehaald.

Je kan spreken over de psalm of over het thema.

De pion wordt dan verzet naar "God doet".

Bij het witte vakje mag er gekozen worden.

gebed	God doet	goed
		slecht
wijsheid		figuren
actie	situatie	gezegde

Bord 2:

De pion zet men op de kroon.

Het principe is het zelfde als bij bord 1.

Bij het vakje met onder andere een leeg cirkeltje wacht men best tot een tegel met één van die andere symbolen naar boven komt.

Als een speler niet kan wachten mag hij een andere cirkel ter sprake brengen.

Hetzelfde voor het lege rechthoekje....

Bij het lege vakje mag er weer vrij gekozen worden.

Het belletje:

Je zet in het midden een belletje. Een speler mag die aantikken om iets te vragen of om een psalm op te zoeken. Dezelfde speler mag geen twee keer na elkaar bellen. Wees wel fair en hou het spel er nog in...

De zandloper:

Als die leegloopt bespreek je een psalm die je vind op een tegel of op het terreinbord.

Let wel: ga niet beneden de twee minuten...

Of:

Nadat ieder twee beurten gespeeld heeft wordt een zandloper gedraaid en heeft iedere speler de tijd om in zijn pak tegels te vinden met eenzelfde psalm er in vermeld. (zie de cijfertjes).

Wie de meeste tegels kan uitleggen met één zelfde cijfer op wint. Vooraf wordt afgesproken of de winnaar twee of drie zetten mag erbij krijgen.

Daarna wordt die psalm gelezen.

Spel met de nadruk op gesprek.

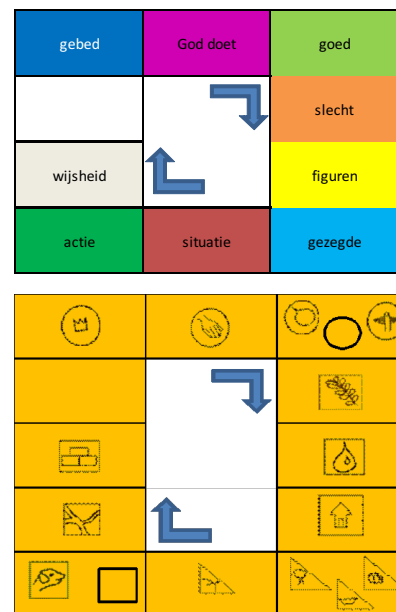
Spel 1

Elke speler krijgt 10 gedachtentegels. Een eerste wordt in het midden gelegd.
Elke speler probeert in zijn pak nu zo een goed mogelijk antwoord of passende tegel te leggen.
De beste tegels worden besproken en de groep beslist uiteindelijk voor één tegel.

De beste tegel kan een tegel zijn die zeer goed past of die dezelfde psalm vermeld.

Spel 2

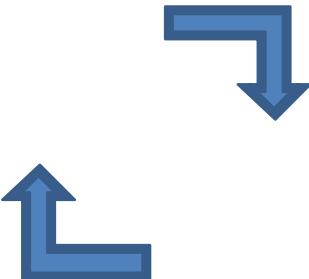
Je neemt één van de beide afgebeelde borden erbij.
Een pion wordt er op gezet. Een eerste speler legt een passende tegel. Die wordt besproken, mogelijks met opdrachtkaartjes er bij.
En dan is het aan de volgende speler.
Het spel eindigt bij het lege vakje.

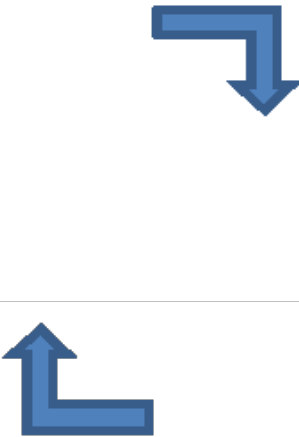


Spel 3

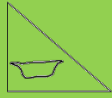
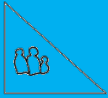
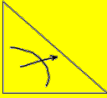
Trek 10 tegels en hou er drie bij die bij je vandaag passen.
Vertel er over aan elkaar en sluit af met één psalm te kiezen.

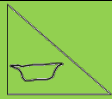
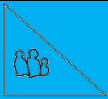
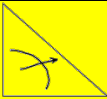
Te kopiëren:

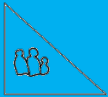
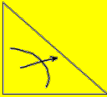
gebed	God doet	goed
		slecht
wijsheid		figuren
actie	situatie	gezegde

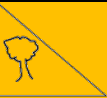
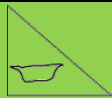
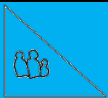
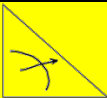
		  
		
		
		
 		  

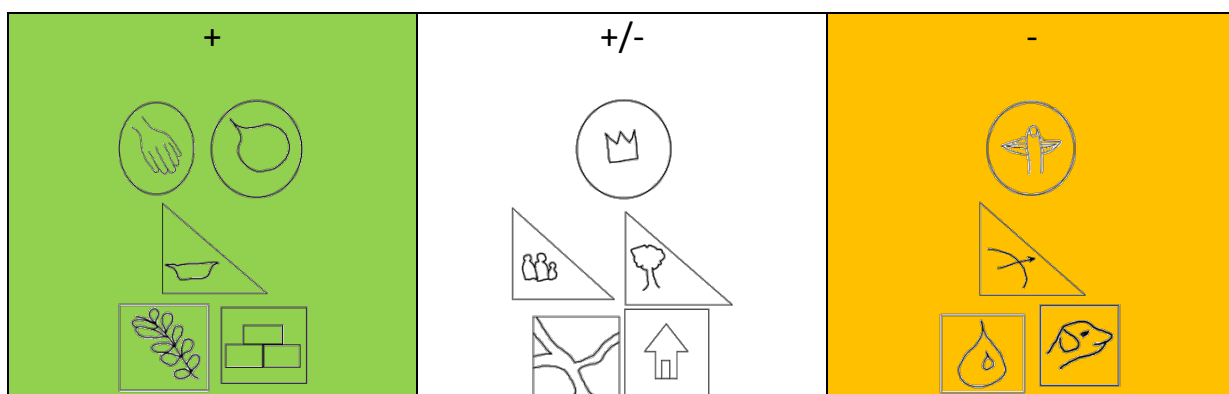
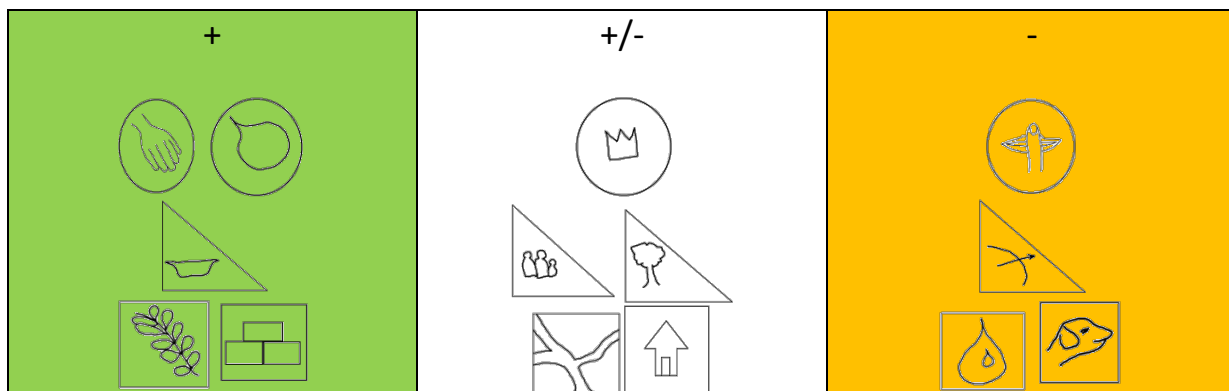
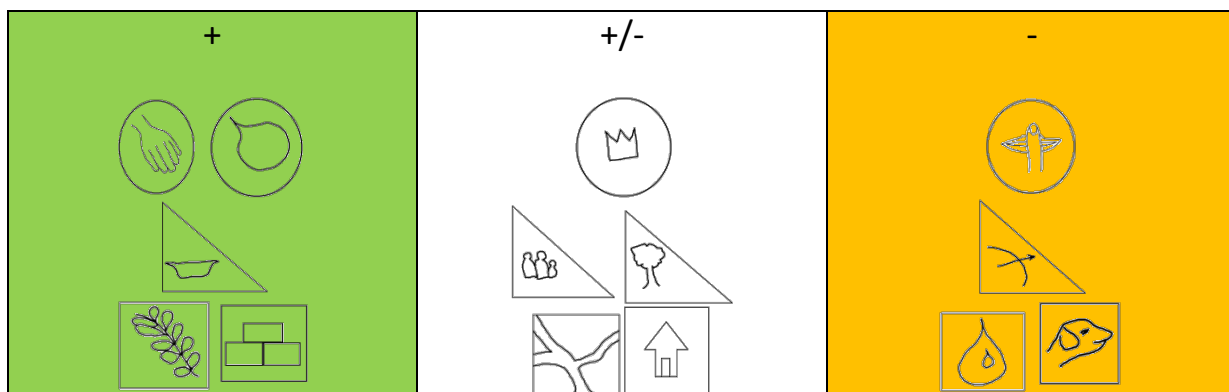
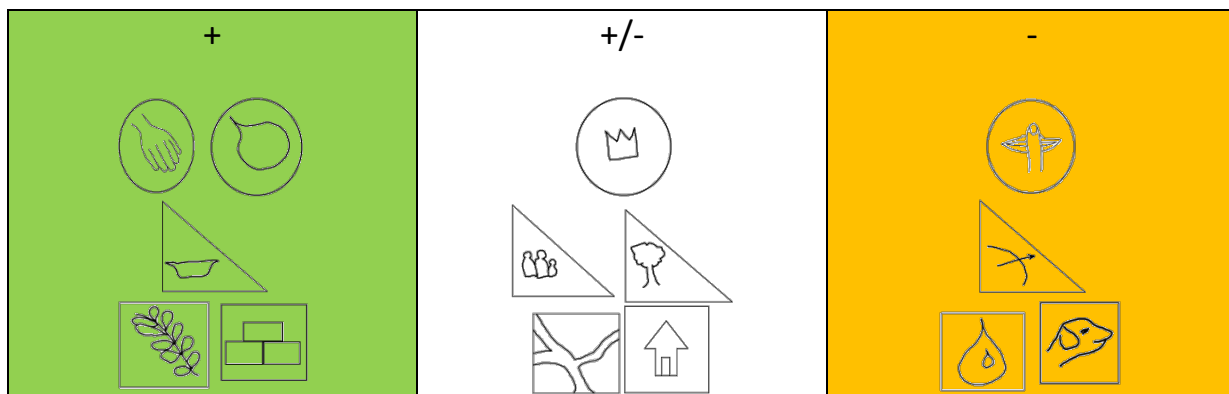
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
120	119	118	117	116	115	114	113	112	111	110	109	108	107	106
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
150	149	148	147	146	145	144	143	142	141	140	139	138	137	136



Set Aanval	3 tegels 1e tegel: aantal gelijke symbolen op bordjes	+ 1 tot 5  4 	Als al 5: - 2  3  	 4
	volgende tegels passend symbool: + 1	Te combineren:   	  	 + 1 
Verdediging	1e tegel: aantal gelijke kleuren op bordjes	Lichtgroen "goed" = 5	  	
Resultaat	volgende tegels gelijk kleur: + 1 Winnaar: neemt 1 van set van andere weg.	Op bord: Aanval mislukt: 0	Op bord: aanval ok: aanval - verdediging =	Op telraam Aanval
Als je op pion komt:	De beurt hoeft niet volledig.	Goede: andere naar midden rood	Tegenspeler: andere naar zoveel als aanval - verdediging terug.	

Set Aanval	3 tegels 1e tegel: aantal gelijke symbolen op bordjes	+ 1 tot 5  4 	Als al 5: - 2  3  	 4
	volgende tegels passend symbool: + 1	Te combineren:   	  	 + 1 
Verdediging	1e tegel: aantal gelijke kleuren op bordjes	Lichtgroen "goed" = 5	  	
Resultaat	volgende tegels gelijk kleur: + 1 Winnaar: neemt 1 van set van andere weg.	Op bord: Aanval mislukt: 0	Op bord: aanval ok: aanval - verdediging =	Op telraam Aanval
Als je op pion komt:	De beurt hoeft niet volledig.	Goede: andere naar midden rood	Tegenspeler: andere naar zoveel als aanval - verdediging terug.	

Set Aanval	3 tegels 1e tegel: aantal gelijke symbolen op bordjes	+ 1 tot 5  4 	Als al 5: - 2  3  	 4
	volgende tegels passend symbool: + 1	Te combineren:   	  	 + 1 
Verdediging	1e tegel: aantal gelijke kleuren op bordjes	Lichtgroen "goed" = 5	  	
Resultaat	volgende tegels gelijk kleur: + 1 Winnaar: neemt 1 van set van andere weg.	Op bord: Aanval mislukt: 0	Op bord: aanval ok: aanval - verdediging =	Op telraam Aanval
Als je op pion komt:	De beurt hoeft niet volledig.	Goede: andere naar midden rood	Tegenspeler: andere naar zoveel als aanval - verdediging terug.	

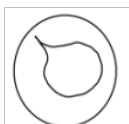
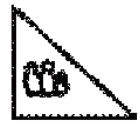
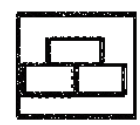
Set Aanval	3 tegels 1e tegel: aantal gelijke symbolen op bordjes	+ 1 tot 5  4 	Als al 5: - 2  3  	 4
	volgende tegels passend symbool: + 1	Te combineren:   	  	 + 1 
Verdediging	1e tegel: aantal gelijke kleuren op bordjes	Lichtgroen "goed" = 5	  	
Resultaat	volgende tegels gelijk kleur: + 1 Winnaar: neemt 1 van set van andere weg.	Op bord: Aanval mislukt: 0	Op bord: aanval ok: aanval - verdediging =	Op telraam Aanval
Als je op pion komt:	De beurt hoeft niet volledig.	Goede: andere naar midden rood	Tegenspeler: andere naar zoveel als aanval - verdediging terug.	

Hoopsteen	De goede	De slechte
1. God zegent:	+ 3	- 3
2. God zalft:	+ 4	- 4
3. Vele vijanden:	- 3	+ 3
4. Geef mij ruimte:	+ 1	- 1
Zieksteen:		
5. de boze:	- 2	+ 2
6. Ik ben ziek:	- 2	+ 2
Zegensteen:		
7. Wees rechter:	+ 1	- 1
8. Hoe machtig:	+ 3	+ 2
Waaromsteen:		
9. God helpt:	+ 2	- 2
10. Waarom?:	- 3	+ 3
Tweestrijdsteen:		
11. bij God schuilen:	+ 1	- 1
12. valse woorden:	- 2	+ 3
Winsteen:		
13. Hoe lang nog?:	- 3	+ 4
14. geen goed mens:	- 1	+ 2
15. Wie mag bij God?:	+ 2	- 1
16. Mijn geluk:	+ 2	- 2
17. spreek me vrij:	+ 1	- 2
18. Mijn sterkte:	+ 1	- 1
19. Uw wet:	+ 2	- 2
20. Moge Gods zegen:	+ 2	- 2

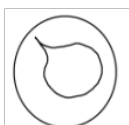
Hoopsteen	De goede	De slechte
1. God zegent:	+ 3	- 3
2. God zalft:	+ 4	- 4
3. Vele vijanden:	- 3	+ 3
4. Geef mij ruimte:	+ 1	- 1
Zieksteen:		
5. de boze:	- 2	+ 2
6. Ik ben ziek:	- 2	+ 2
Zegensteen:		
7. Wees rechter:	+ 1	- 1
8. Hoe machtig:	+ 3	+ 2
Waaromsteen:		
9. God helpt:	+ 2	- 2
10. Waarom?:	- 3	+ 3
Tweestrijdsteen:		
11. bij God schuilen:	+ 1	- 1
12. valse woorden:	- 2	+ 3
Winsteen:		
13. Hoe lang nog?:	- 3	+ 4
14. geen goed mens:	- 1	+ 2
15. Wie mag bij God?:	+ 2	- 1
16. Mijn geluk:	+ 2	- 2
17. spreek me vrij:	+ 1	- 2
18. Mijn sterkte:	+ 1	- 1
19. Uw wet:	+ 2	- 2
20. Moge Gods zegen:	+ 2	- 2

Hoopsteen	De goede	De slechte
1. God zegent:	+ 3	- 3
2. God zalft:	+ 4	- 4
3. Vele vijanden:	- 3	+ 3
4. Geef mij ruimte:	+ 1	- 1
Zieksteen:		
5. de boze:	- 2	+ 2
6. Ik ben ziek:	- 2	+ 2
Zegensteen:		
7. Wees rechter:	+ 1	- 1
8. Hoe machtig:	+ 3	+ 2
Waaromsteen:		
9. God helpt:	+ 2	- 2
10. Waarom?:	- 3	+ 3
Tweestrijdsteen:		
11. bij God schuilen:	+ 1	- 1
12. valse woorden:	- 2	+ 3
Winsteen:		
13. Hoe lang nog?:	- 3	+ 4
14. geen goed mens:	- 1	+ 2
15. Wie mag bij God?:	+ 2	- 1
16. Mijn geluk:	+ 2	- 2
17. spreek me vrij:	+ 1	- 2
18. Mijn sterkte:	+ 1	- 1
19. Uw wet:	+ 2	- 2
20. Moge Gods zegen:	+ 2	- 2

Hoopsteen	De goede	De slechte
1. God zegent:	+ 3	- 3
2. God zalft:	+ 4	- 4
3. Vele vijanden:	- 3	+ 3
4. Geef mij ruimte:	+ 1	- 1
Zieksteen:		
5. de boze:	- 2	+ 2
6. Ik ben ziek:	- 2	+ 2
Zegensteen:		
7. Wees rechter:	+ 1	- 1
8. Hoe machtig:	+ 3	+ 2
Waaromsteen:		
9. God helpt:	+ 2	- 2
10. Waarom?:	- 3	+ 3
Tweestrijdsteen:		
11. bij God schuilen:	+ 1	- 1
12. valse woorden:	- 2	+ 3
Winsteen:		
13. Hoe lang nog?:	- 3	+ 4
14. geen goed mens:	- 1	+ 2
15. Wie mag bij God?:	+ 2	- 1
16. Mijn geluk:	+ 2	- 2
17. spreek me vrij:	+ 1	- 2
18. Mijn sterkte:	+ 1	- 1
19. Uw wet:	+ 2	- 2
20. Moge Gods zegen:	+ 2	- 2

				gebed	God doet
				goed	slecht
				actie	situatie
		wijsheid	figuren	gezegde	

				gebed	God doet
				goed	slecht
				actie	situatie
		wijsheid	figuren	gezegde	

				gebed	God doet
				goed	slecht
				actie	situatie
		wijsheid	figuren	gezegde	

[illegible]

Opdracht: Kijk naar psalm 1: zoek het vers met de boom. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: Aantal verzen van psalm 1 gedeeld door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: Psalm 2: In welk vers begint God te spreken? Neem dat vers min 2. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 2: In welke vers wordt de berg Sion genoemd? Ga zoveel stappen vooruit. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: In psalm 3 vanaf vers 2 worden stukjes zin herhaald. Hoeveel maal? Doe er 1 bij. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 4: Hoeveel vragen worden er gesteld aan God? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 5: Neem het vers over God die kijkt. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 5: Zoek het vers over de beeldspraak met tong en keel. Dat vers gedeeld door 2 is... Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 6: Zoek de overgang van klagen naar geholpen worden. Neem dit vers min 6. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 7: Zoek het vers met de kuil waarin hij zelf valt. Dit vers gedeeld door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht 7: psalm 7: Zoek het vers "sta op, word wakker". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 8: Tel de versnummers op van de twee refreinen. Deel dat door 3. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 9: Hoeveel maal komt "de Naam" ter sprake? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 9: Zoek de verzen: "Dan zal ik verhalen". Tel ze op en trek er 12 van af. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 10: Het aantal verzen gedeeld door 6. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 10: In hoeveel verzen is er sprake is van de arme? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 11: Zoek het vers van de tempel. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 12: Aantal verzen gedeeld door 3. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 12: Hoeveel maal is het woord van God gezuiverd? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 13: Hoeveel maal komt "hoe lang nog" voor? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 14: In welk vers vind je "er is geen God"? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 14: In welk vers vind je "de hoop op redding"? Dat vers min 4. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 15: Zoek het vers "Hij doet geen onrecht". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 15: Zoek het vers met "Geen rente". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 16: Zoek het vers over de dood. Deel dat door 2. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 17: Aantal verzen gedeeld door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 17: Zoek het vers waarin gevraagd wordt om Gods antwoord. Deel dat door 3. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 18: In welk vers is er het eerst sprake over de dood? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 18: Het aantal verzen gedeeld door 17. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 18: Zoek het vers met "daarom". Deel dat door tien. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 19: Zoek het vers met de zon. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 19: Geef het eerste vers over de wet. Doe dat min vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 20: Zoek het vers over de gaven. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 20: Zoek het vers over "zweren". Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 21: Geef het vers op met het eerste lichaamsdeel dat ter sprake komt. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 22: Zoek het vers over de worm. Trek daar drie van af. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 22: Zoek het vers over de tong. Deel dat door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 22: Zo ineens is er een andere stemming in die psalm. Bij welk vers? Tel het tiental en de eenheid op als twee eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 23: Zoek het vers "U bent nabij". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 23: zoek het vers over het huis van God. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 24:
Hoeveel maal is er sprake
van de "Koning"? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 25: Zoek
het eerste vers over een
weg. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 25: Uit
hoeveel verzen bestaat die
psalm? Tel het tiental en
de eenheid op als waren
het twee eenheden. Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 26: Zoek
het vers "onderzoek me".
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 26: Zoek
het vers met "de handen
van de zondaars". Deel dat
door drie. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 27: Zoek
het vers met het
verlangen. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 28: Zoek
het vers met "luister". Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 28: Zoek
het vers waarin gevraagd
wordt om betaald te
zetten. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 1 vers 1: hoeveel bijzinnetjes zijn er in een ritme? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 29: Hoeveel maal komt "Gods stem" voor? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 3: Neem het aantal verzen gedeeld door 3. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 30: Zoek het vers waarin God doet dansen. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 5: Zoek het vers over een tijdsmoment. Neem dat vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 31: Zoek het vers met de spot. Deel dat door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 6: zoek het vers van het beeld van het bed. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 32: Hoeveel maal wordt de mens gelukkig geprezen? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 7: Zoek het vers met de leeuw. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 33: In welk vers begint men over het woord van God? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 8: Zoek wat de mens zich afvraagt. Neem dat vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 34: In welk vers geeft God antwoord? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 10: Hoeveel maal wordt de vraag "waarom" gesteld? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 35: Deel het aantal verzen door 7. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 11: Zoek het middelste vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 36: In welk vers bedenkt de boze zijn plannen op bed? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 12: Zoek het vers over de armen. Deel dat door 3. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 37: In welk vers lacht God? Tel het tiental en de eenheid op als waren het beide eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 13: Aantal verzen gedeeld door 3. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 38: In welk vers heb ik koorts? Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 15: Geef het aantal verzen. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 39: In welk vers wordt het leven als een schaduw gezien. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 16: Zoek het vers "jij bent mijn geluk". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 40: In welk vers zegt de mens Gods wil te doen. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 17: Zoek het vers met de leeuwen. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 41: In welk vers horen we "amen"? Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 18: Zoek het vers over de aarde die beeft. Trek daar 4 van af. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 42: In welk vers horen we de mens die zich afvraagt waarom God hem vergeet? Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 19: Uit hoeveel delen of onderwerpen bestaat deze psalm? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 44: Ink welk vers worden we vergeleken met schapen? Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 20: Hoeveel maal komt de "Naam" voor? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 45: In welk vers horen we dat God de koning gezalfd heeft? Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 21: Zoek het vers over de kroon. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 46: In welk vers vernietigt God de wapens. Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 22: Zoek het eerste vers over de moederschoot. Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 48: In welk vers is er een vergelijking met een barende vrouw? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 22: Zoek het vers over de oproep tot bekering. Deel dat door 7. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 49: In welk vers hoor je dat ook wijzen sterven? Dat getal min zes. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 24: Vanaf welk vers begint de eerste maal het refrein? Doe dat min 3. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 50: Hoeveel maal is er sprake van een dankoffer? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 25: Zoek het vers "vergeet mijn zonden". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 51: In welk vers is er de vraag om gewassen te worden. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 26: Zoek het vers met "mijn handen". Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 52: Waar lees je dat God iemand klein krijgt? Dat min vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 27: Zoek het vers waarin gevraagd wordt niet in de steek gelaten te worden. Trek daar vier van af. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 54: In welk vers is God de helper? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 28: In welk vers is er sprake over een herder? Trek daar vier van af. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 55: In welk vers spot er iemand uit mijn midden? Deel dat door zeven. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 29:
Hoeveel maal wordt God
genoemd in deze psalm?
Trek daar het aantal verzen
in deze psalm er van af. Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 30: Zoek
het vers "ik dacht niet te
wankelen". Trek er vier van
af. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 30:
Hoeveel vragen worden er
gesteld? Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 31: Zoek
het vers waarin de bidder
zijn lot in Gods handen
legt. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 31: Zoek
het vers van de scherven.
Tel het tiental en de
eenheid op als waren het
twee eenheden. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 31: Zoek
het vers met Gods
aanschijn. Tel het tiental
en de eenheid op als
waren het twee eenheden.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 32: Zoek
het vers van de erkenning
van schuld. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 32: In
welk vers krijgen we voor
het eerst een wijze raad?
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 33: In welk vers wordt het volk gelukkig geprezen? Deel dat door 4. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 33: In welk vers horen we dat geen koning kan winnen? Deel dat door 4. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 34: In welk vers lezen we "kom, luister naar mij"? Tel het tiental en de eenheid op als waren het beide eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 34: In welk vers gaat het over het oog en oor van God? Deel dat door 4. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 35: Zoek het vers met de eerste belofte om te juichen voor God. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 36: Zoek het vers waarin Gods liefde wordt bezongen. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 36: Zoek het vers over Gods vleugels... Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 37: Zoek het vers over het gras. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 37: Zoek het vers over de verkeerde boom. Deel dat door 7. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 38: In welk vers groeien de zonden boven het hoofd? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 38: In welk vers hou ik me als de dove? Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 39: In hoeveel verzen vraagt de mens om gerust gelaten te worden van God? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 40: In welk vers wordt de mens gelukkig geprezen? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 40: In welk vers weet de mens dat God geen geschenken vraagt? Trek er twee van af. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 41: In welk vers vraagt de mens om genezing? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 41: In welk vers is zelfs mijn vriend tegen mij. Tel het tiental en de eenhied op als waren het twee eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 42: In welk vers begint het eerste refrein? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 42: In welk vers horen we dat de psalmist niets te eten heeft? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 43: In welk vers vinden we het altaar? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 43: Welke zin komt terug uit psalm 42? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 44: Hoeveel maal komt de "Naam" voor? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 44: Hoeveel maal wordt de vraag "waarom" gesteld? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 45: In welk vers zit de dochter van Tyrus? Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 46: Twee maal wordt er gestormd, gewoeld. Tel de verzen op. Tel dan het tiental en de eenheid op als waren het 2 eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 47:
Hoeveel komen de
volkeren erin voor? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 47:
Hoeveel maal wordt God
koning genoemd? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 48: Aantal
verzen gedeeld door drie.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 48: In
welk vers moeten we de
torens tellen? Tel het
tiental en de eenheid op
als waren het beide
eenheden. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 49: Waar
zijn de schaapjes? Tel het
tiental en de eenheid op
als waren het beide
eenheden. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 50:
Wanneer begint God te
spreken in die psalm? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 50:
Wanneer begint God te
spreken tot de boze? Deel
dat door vier. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 51: Van
wanneer was ik al
schuldig? Neem dat vers.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 51:
Hoeveel maal is er sprake
van de geest? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 52: Waar
vergelijk ik me met een
boom? Deel dat door twee.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 53: Waar
wordt het volk vergeleken
met brood? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 53: In
welk vers kijkt God? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 54: Waar
komt er een belofte van de
bidder? Deel dat vers door
twee. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 55: Zoek
het vers van de verlangens
om weg te vliegen. Dat min
twee. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 55: In
welk vers is een mond en
woord als boter en olie?
Tel het tiental en de
eenheid op als waren het
beide eenheden. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 56: Zoek
de woorden die kwetsen in
een vers. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 56:
Hoeveel maal komt het
woord "woord" voor? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 57: Waar
zitten de roofdieren? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 57: Zoek
twee maal een refrein.
Trek de versnummers van
elkaar af. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 58: Zoek
de slang. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 58: Waar
wordt God rechtvaardig
genoemd? Deel dat vers
door vier. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 59: Waar
wil je God wekken? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 59:
Hoeveel maal wordt God
vergeleken met een
burcht? Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 60:
Wanneer begint God te
spreken? Deel dat vers
door twee. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 61: Waar komt de vraag om bij God te wonen? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 61: Waar komt de vraag om zegen voor de koning? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 62: Waar komt de goede raad tot het volk? Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 63:
Wanneer komt de dorst?
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 63: Wie zal juichen? Neem dat vers gedeeld door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 64:
Woorden en tongen als wapens... Neem dat vers.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 65: Waar is de tempel? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 65: Zoek het vers waarin God de macht heeft om bergen te planten. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 66: Waar vind je "kom en zie"? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 66: In welk vers ga ik binnen in Zijn tempel? Tel het tiental en de eenheid op als waren het beide eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 67: Waar vind je de wens voor vruchten? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 68: De oproep om te zingen vind je in vers? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 68: Hoeveel maal komt Basan voor? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 69: In welk vers noem ik me een dwaas? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 69: In welk vers mengen ze gif in mijn eten? Tel het tiental en de eenheid op als waren het twee eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 70: Waar getuigt de psalmist dat hij arm en ellendig is? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 71: Hoe vroeg is God mijn beschermer? Neem dat vers . Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 71: Wanneer komen er muziekinstrumenten te pas? Tel het tiental en de eenheid op als waren het twee eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 72: Zoek de misdeelden, de armen. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 72: Hoeveel koningen worden er genoemd? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 73: In welk vers was ik bijna verkeerd bezig? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 73: Zoek het vers met de spot. Deel dat door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 74: In welk vers wordt er gevraagd aan God om op te staan? Tel het tiental en de eenheid op als 2 eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 75: Zoek de dwazen in een vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 75:
Wanneer komt er een
belofte? Deel dat getal
door vijf. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 76: Zoek
de wapens. Neem dat vers.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 77: Zoek
het citerspel. Dat vers min
twee. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 77: In
hoeveel verzen staan er
vragen? Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 78:
Hoeveel verzen duurt de
inleiding voor er iets wordt
verteld? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 78: Zoek
Efraïm. Neem dat vers.
Deel het door drie. Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 79: In
welk vers komt de eerste
vraag? Min drie. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 79:
Hoeveel maal komt de
"Naam" voor? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 80: Zoek de wingerd. Deel dat vers door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 80: Het aantal verzen gedeeld door tien. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 81: Zoek één van de tien geboden. Deel dat vers door vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 82: Zoek: "doe recht aan armen". Neem dat vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 83: In hoeveel verzen worden de tegenstanders opgesomd? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 83: In welk vers komt de vraag tot vernietiging? Deel dat door zeven. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 84: Hoeveel maal wordt de mens gelukkig geprezen? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 84: Zoek het vers "liever één dag dan..." Tel het tiental en de eenheid op als waren het beide eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 57: Waar vind je de strik en de kuil? Dat vers min vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 85: Waar is de ontmoeting van grote waarden? Tel het tiental op bij de eenheid als waren het beide eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 58: Zoek de slakken. Deel dat vers door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 87: Aantal verzen min vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 59: Zoek twee maal een refrein. Tel die verzen op en deel ze door elf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 88: Zoek "doe jij wonderen aan doden?" Tel het tiental en de eenhied op als waren het twee eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 60: Uit hoeveel verzen bestaat de titel van die psalm? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 89: Zoek de feestbazuin. Deel dat getal door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 62: Zoek een gedeeltelijke herhaling van vers 2. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 90: Zoek: "de mens terug tot stof". Neem dat vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 63: Zoek het bed. Doe er drie van af. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 91: Zoek het vogelnet. Neem dat vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 64: In welk vers schiet God in actie? Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 92: In welk vers krijg ik olie? Tel hettiental bij de eenheid op als waren het twee eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 65: Zoek het roepende graan. Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 93: Hoeveel verzen zijn er? Dat min drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 67: Tel de twee verzen die elkaar herhalen op en deel ze door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 95: Waar mogen wij buigen voor God? Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 68: Deel het vers over de optocht in vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 96: In welk vers is er de oproep het eerst om te vertellen? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 69: Zoek wat de ijver voor Gods huis heeft teweeg gebracht. Deel dat vers door 2. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 97: Zoek de bliksem. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 70: Ze moeten schrikken staat in vers... Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 98: Zoek het handgeklap van de rivieren. Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 71: Zoek de vraag "Werp me niet weg?". Deel dat vers door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 99: Zoek Jacob. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 72: De vraag om vruchtbaarheid vinden we in welk vers? Deel dat door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 101: Zoek het woord "psalm". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 74: Hoeveel maal wordt er gevraagd "Waarom"? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 102: Zoek de vogel. Dat vers min vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 75: Zoek de beker. Deel dat getalvers door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 103: Zoek Mozes. Doet dit min vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 76: Waar staat zijn tent? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 104: God is als de zon. Zoek het begin van de vergelijking. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 77: Zoek de eerste Jacob. Neem het vers. Deel dat getal door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 105: Hoeveel maal komt Abraham aan bod? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 78: Uit hoeveel verzen bestaat deze psalm. Trek er het nageslacht van Jacob van af. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 106: Zoek het vers waarin we erkennen dat we zijn zoals onze vaders. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 80: In welk vers komt de eerste vraag? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 107: Hoeveel situaties komen er aan bod? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 81: Zoek de maan. Neem dat vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 108: Wek de dageraad. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 82: Roep God op. Deel dat vers door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 109: Zoek de vloek over zijn kinderen. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 84: Zoek het vogeltje. Neem dat vers, deel het door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 110: Zoek Melchisedek. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 85: Waar klinkt "kter terug"? Min drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 111: Zoek naar de kring van de gelovigen. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 86: Tel de twee verzen op en deel ze door twee die "luister God" bevatten. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 86:
Hoeveel maal komt "Naam" voor? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 87: Zoek "God verzekert het bestaan van de stad". Min drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 88: Zoek "ziek". Neem dat vers, deel het door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 88: In welk vers komt de vraag "Waarom"? Deel het door vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 89: Waar begint God te spreken? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 89: Zoek "mij toch verstoten". Tel het tiental bij de eenheid op als waren ze beide eenheden. Deel dat door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 89.
Hoeveel maal lees je "amen"? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 90:
Hoeveel jaren leven we als
we sterk zijn? Deel dat
door 40. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 90:
Hoeveel verzen zijn er? Dat
min 14. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 91: Waar
zijn de arme dieren die
vertrappeld worden? Dat
vers min tien. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 92: Er
groeit vreemd gras. Neem
dat vers en deel het door
vier. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 92: Zoek
de palmbomen. Deel dat
vers door drie. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 93:
Hoeveel maal komt de
vloed omhoog? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 94: Zoek
de oproep om tot inzicht te
komen. Deel dat vers door
vier. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 94: Waar
wordt iemand gelukkig
geprezen? Deel dat getal
door vier. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 95: Zoek het vers waarin God koning is. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 95: Zoek Massa. Deel dat vers door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 96: De velden jubelen als je dat vers door vier deelt... Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 96: Zoek het vers met de valse goden. Doe dat min vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 97: Wanneer spreekt de hemel? Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 98: Zoek: "Aarde, juich" Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 98. Zoek de ramshoorn. Deel dat vers door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 99: Zoek Mozes. Deel dat vers door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 100: Zoek "kom binnen". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 100: Zoek "Hij heeft ons gemaakt". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 101: Zoek de betrouwbare mens. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 101: Zoek het vers "misdad is ver van mij". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 102: Zoek de vraag: "veeg me niet weg". Deel dat vers door vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 102: Zoek wanneer het opgeschreven wordt. Tel het tiental en de eenheid op als waren het twee eenheden. Deel dat door vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 103: Zoek de vogel. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 103: Zoek God als een vader. Tel het tiental en de eenheid op als waren het twee eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 104: Zoek God die drinken geeft. Tel het tiental en de eenheid op als waren het twee eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 104: Zoek de bomen van Libanon. Deel dat door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 105: Zoek het vers van de kikkers. Deel dat door tien. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 105: Zoek "opdat ze leven volgens de wetten". Deel dat door negen. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 106: Deel het aantal verzen door twaalf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 106: Hoeveel maal wordt Mozes genoemd? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 107: Zoek de zieken van zondigheid. Dat vers min één, gedeeld door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 107: Zoek de eerste woestijn. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 108:
Wanneer begint God te spreken? Deel dat door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 109: Zoek "blijf niet zwijgen". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 109: Zoek de sprinkhaan. Tel het tiental en de eenheid op als waren het beide eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 110: Zoek "neem plaats naast Mij". Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 110: Zoek God die zijn dorst lest. Doe min zes. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 111: Zoek het brood en ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 112: Zoek waar de man deelt met de armen. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 112: Zoek de eerlijke handel. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 113:
Hoeveel maal horen we
Halleluia? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 113: Waar
tilt Hij de arme uit het stof.
Min vijf. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 114:
Bergen als schapen voor
het eerst. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 114: Zoek
de vraag aan de Jordaan.
Min drie. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 115:
Hoeveel schilden tellen
we? Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 115:
Hoeveel maal zegen God?
Ga zoveel stappen vooruit.
Tel de woorden!

Opdracht: psalm 116: Waar
is de dankbeker? Tel het
tiental en de eenheid op
als waren het beide
eenheden. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 117. Tel
het aantal vezen. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 118: In het begin wordt een refrein herhaald. Hoeveel maal? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 118: Hoeveel maal komt Gods rechterhand voor? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 1 tot 16. Hoeveel maal gelukkig geprezen? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 1 tot 16. Waar vind je "Uw wetten: een vreugde"? Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 17 tot 32. Zoek de vraag om open ogen. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 33 tot 48. Zoek "Uw bevel, mijn wens". Deel dat door tien. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 49 tot 64. Zoek "Uw wetten als een lied". Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 49 tot 64. Zoek de nacht. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 65 tot 80. Zoek het eerste lichaamsdeel. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 81 tot 96. Zoek de wijnzak. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 97 tot 112. Zoek "de paden van het kwaad". Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 97 tot 112. Zoek het loflied. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 113 tot 128. Waar vind ik meer dan goud? Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 129 tot 144. Zoek het licht. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 145 tot 160. Zoek de nachtwake. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 145 tot 160. Zoek Gods barmahartigheid. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: ves
161 tot 176. Zoek het
verloren schaap. En blijf
staan.

Opdracht: psalm 120: Zoek
de valse lippen en tong.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 121: Zoek
de zon. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 121:
Hoeveel maal vind je
waken en wachter? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 122:
Hoeveel maal klinkt het
woord vrede? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 123:
Hoeveel maal komt het
woord ogen voor? Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 123:
Hoeveel verzen vind je?
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 124:
Hoeveel maal lezen we
"dan was dat gebeurd"?
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 125: Zoek de kronkelwegen. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 126: Zoek het water in de woestijn. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 127: Zoek de kinderen als geschenk. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 127:
Hoeveel maal horen we
"Indien God niet..." Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 128: Zoek de wingerd. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 129: Zoek het eerste lichaamsdeel. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 130:
Hoeveel maal lezen we
Israël? Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 130: Waar zie ik uit naar God? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 131: Zoek
het eerste lichaamsdeel.
Neem dat vers. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 132: Waar
is de ark. Neem dat vers.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 132: Zoek
de Sion. Tel het tiental met
de eenheid op als waren
het beide eenheden. Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 133: Zoek
de baard. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 134: Zoek
Sion. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 134: Zoek
de dienaars. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 135:
Hoeveel maal komt de
"Naam" voor? Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 135: Zoek
de farao. Deel door drie.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 113: Onvruchtbaren worden moeder. Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.	Opdracht: psalm 136: Hoeveel maal lees je "Prijs, eer"? Ga zoveel stappen vooruit.
---	---

Opdracht: psalm 115: Hoeveel soorten onnutte lichaamsdelen hebben de beelden? Ga zoveel stappen vooruit.	Opdracht: psalm 138: In welk vers komt het refrein van psalm 136 voor? Deel dat door twee. Ga zoveel stappen vooruit.
---	---

Opdracht: psalm 116: Zoek de koorden van de dood. Ga zoveel stappen vooruit.	Opdracht: psalm 139: Waar vind je de nieren? Tel het tiental en de eenheid op als waren het beide eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.
--	--

Opdracht: psalm 117: Neem Halleluia. Ga zoveel stappen vooruit.	Opdracht: psalm 140: Waar vraag ik "Luister, God"? Min vier. Ga zoveel stappen vooruit.
--	---

Opdracht: psalm 118:
Hoeveel maal lezen we
"afgeweerd met Gods
Naam"? Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 142: Zoek
"niemand helpt". Neem
dat vers. Min drie. Ga
zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers
17 tot 32. Zoek mij in het
stof. Min het grootste
veelvoud van 8. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 143: Zoek
"als land dat verlangt naar
regen". Deel dat getal door
twee. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers
33 tot 48. Zoek de spotters.
Min het grootste veelvoud
van 8. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 144: Zoek
de bliksem. Deel dat getal
door drie. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers
65 tot 80. Zoek de dienaar.
Min het grootste veelvoud
van 8. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 146: Zoek
de blinden. Deel dat getal
door vier. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 81 tot 96. Zoek "eeuwig". Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 147: Zoek de sneeuw. Deel dat getal door vier. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 113 tot 128. Waar vind ik afkeer van de psalmist? Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 148: Hoeveel maal komt de "Naam" voor? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 129 tot 144. Zoek de vijand. Min het grootste veelvoud van 8. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 149: Zoek het tweesnijdend zwaard. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 119: vers 161 tot 176. Hoeveel maals zing ik lof. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: Hoeveel boeken zijn er in het boek van de psalmen? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 120: Zoek
Mesek. Ga zoveel stappen
vooruit.

Ga naar de linkse borden.

Opdracht: psalm 122:
Hoeveel maal wordt
Jeruzalem genoemd? Ga
zoveel stappen vooruit.

Ga naar de linkse borden.

Opdracht: psalm 124: Zoek
de vogel. Min vijf. Ga
zoveel stappen vooruit.

Ga naar de rechtse borden.

Opdracht: psalm 125: Zoek
de Sion. Ga zoveel stappen
vooruit.

Ga naar de rechtse borden.

Opdracht: psalm 126: Waar
is de volle zak? Ga zoveel
stappen vooruit.

Ga een bord achteruit.

Opdracht: psalm 128: Zoek
de olijfbomen. Ga zoveel
stappen vooruit.

Ga een bord achteruit.

Opdracht: psalm 129: Zoek
het gras. Ga zoveel
stappen vooruit.

Ga naar het bord 1

Opdracht: psalm 131: Waar
is de goede raad te vinden?
Ga zoveel stappen vooruit.

Ga naar het bord 4

Opdracht: psalm 132:
Hoeveel maal wordt David
genoemd? Ga zoveel
stappen vooruit.

Ga naar het bord 1

Opdracht: psalm 133: Waar
vind je de olie. Ga zoveel
stappen vooruit.

Ga naar het bord 4

Opdracht: psalm 135: In
vers 19 tot 21 wordt er
hulde gebracht. Hoeveel
maal? Ga zoveel stappen
vooruit.

Ga naar het bord 1

Opdracht: psalm 136:
Hoeveel maal wordt het
refrein herhaald. Trek
daarvan het aantal verzen
van af. Ga zoveel stappen
vooruit.

Ga naar het bord 4

Opdracht: psalm 137:
Hoeveel maal komt Babel
voor? Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 137: Waar
hangen de citers? Neem
dat vers. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 138: Zoek
de tempel. Neem dat vers.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 139: Zoek
het dodenrijk. Neem dat
vers, deel het getal door
vier. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 139: Zoek
"Zal ik niet haten die U
haten?" Deel dat getal
door zeven. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 140: Zoek
de slangentong. Ga zoveel
stappen vooruit.

Opdracht: psalm 141: Zoek
de avond. Neem dat vers.
Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 141: Zoek
lippen en mond. Neem dat
vers. Ga zoveel stappen
vooruit.

Opdracht: psalm 142: Zoek de gevangenis. Deel dat getal van het vers door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 143: Zoek de vijanden. Neem dat vers. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 144: Zoek de vraag waarom God zoveel belang stelt in de mens. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 144: Zoek de citer. Deel dat versgetal door vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 145: Zoek "alles is je dankbaar". Tel het tiental op bij de eenheid als waren het beide eenheden. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 145: Zoek God die voedsel geeft. Deel dat getal door vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 146: Zoek "God is koning". Deel dat getal door twee. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 147: Zoek de vraag om te dankzingen. Min vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 147: Zoek de armen. Deel dat getal door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 148: In de eerste vier verzen wordt er veel geloofd. Hoeveel maal? Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalmen 148: zoek de dieren. Deel dat getal door vijf. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 149: Zoek de muziek. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 150: Zoek de ramshoorn. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: psalm 150: Hoeveel verzen zijn er? Deel dat door drie. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: Neem het aantal verzen van psalm 119 en trek daar het aantal psalmen er van af. Deel dat door 13. Ga zoveel stappen vooruit.

Opdracht: Hoeveel psalmen heb je vandaag vóór dit spel al gelezen? Ga zoveel stappen vooruit.

Ga naar de linkse borden.

Ga naar de linkse borden.

Ga naar de linkse borden.

Ga naar de linkse borden.

Ga naar de rechtse borden.

Ga naar de rechtse borden.

Ga naar de rechtse borden.

Ga naar de rechtse borden.

Ga een bord achteruit.

Ga een bord achteruit.

Ga een bord achteruit.

Ga een bord achteruit.

Ga naar het bord 2

Ga naar het bord 3

Ga naar het bord 5

Ga naar het bord 6

Ga naar het bord 2

Ga naar het bord 3

Ga naar het bord 5

Ga naar het bord 6

Ga naar het bord 2

Ga naar het bord 3

Ga naar het bord 5

Ga naar het bord 6

Ga naar de linkse borden.

Ga naar de linkse borden.

Ga naar de rechtse borden.

Ga naar de rechtse borden.

Voorkom een rode kaart.

Voorkom een rode kaart.

Voorkom een rode kaart.

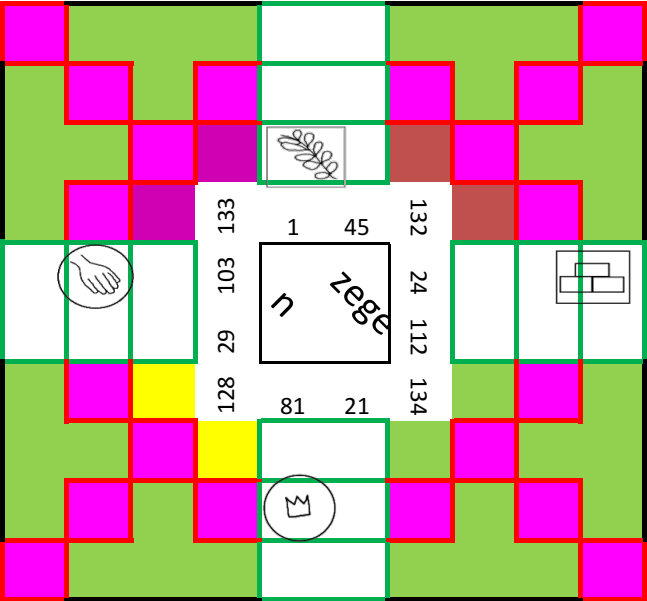
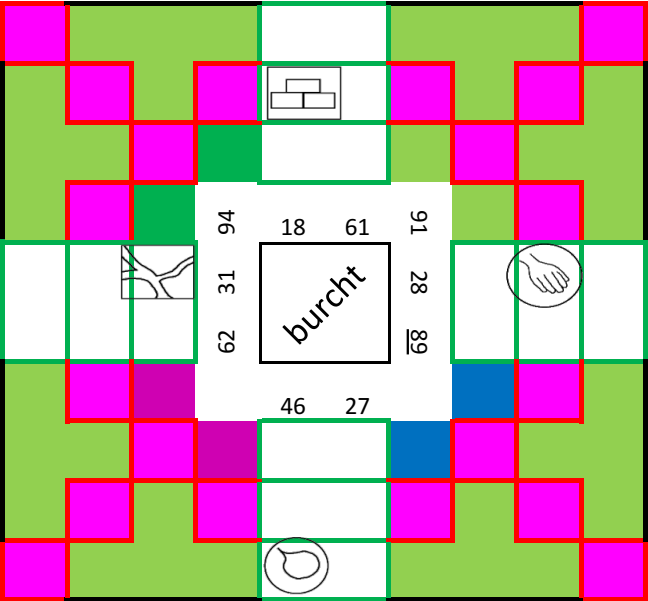
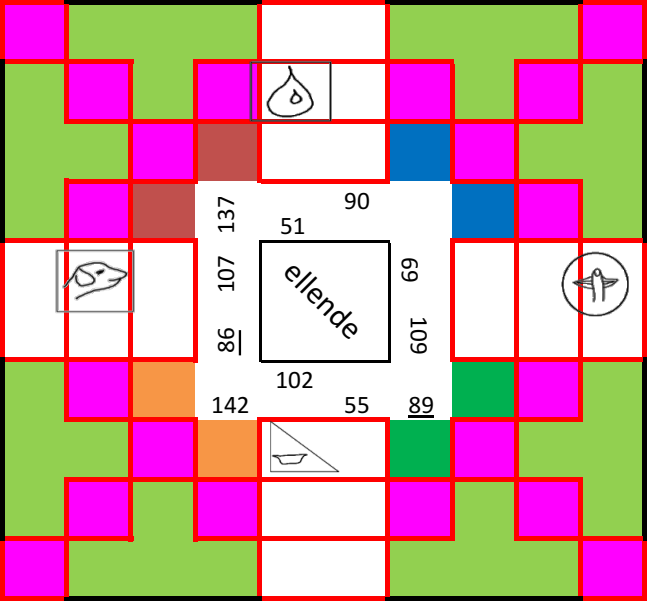
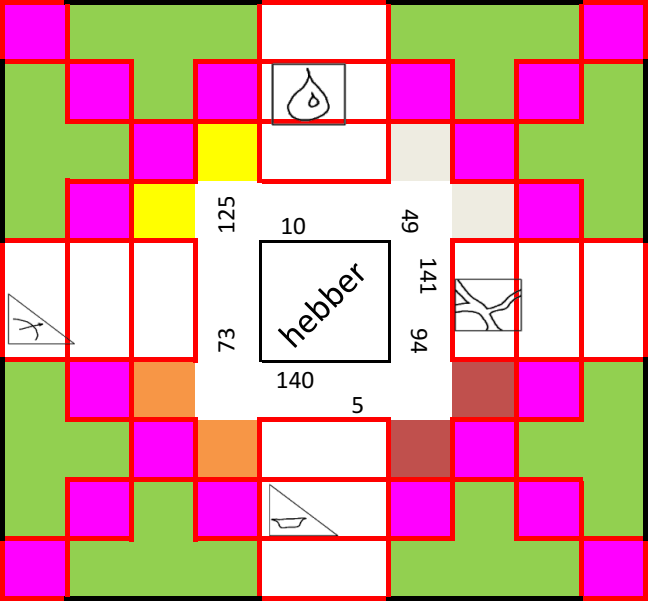
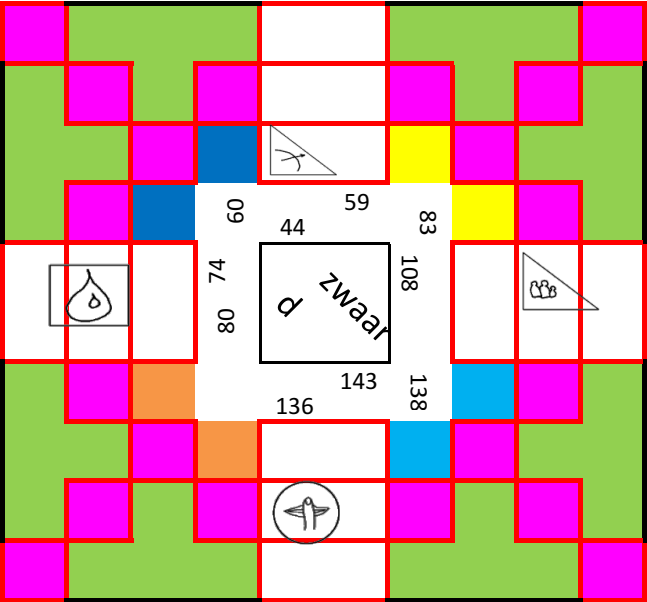
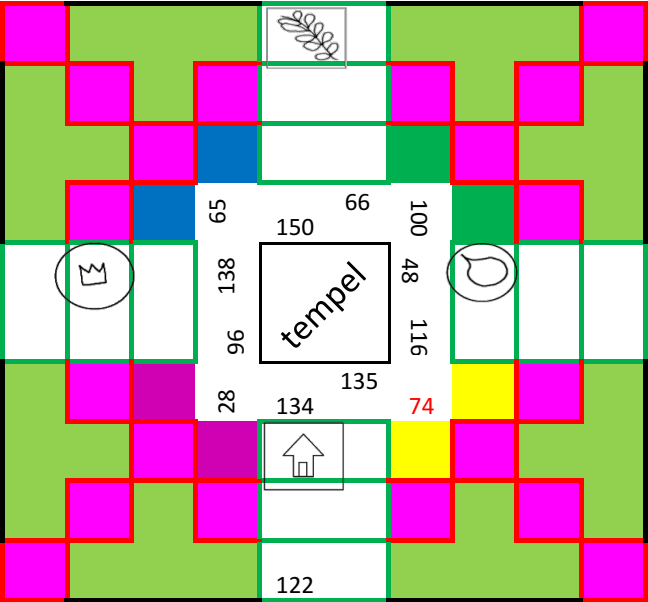
Voorkom een rode kaart.

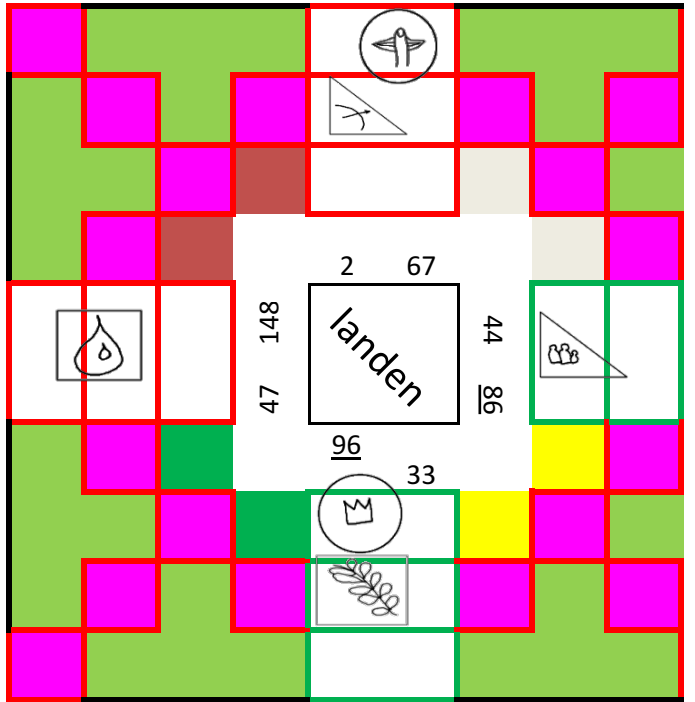
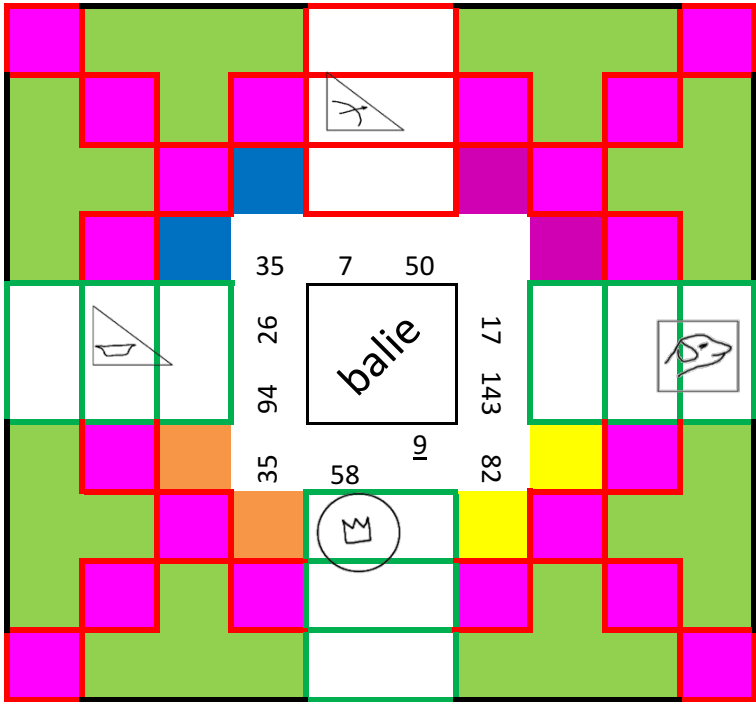
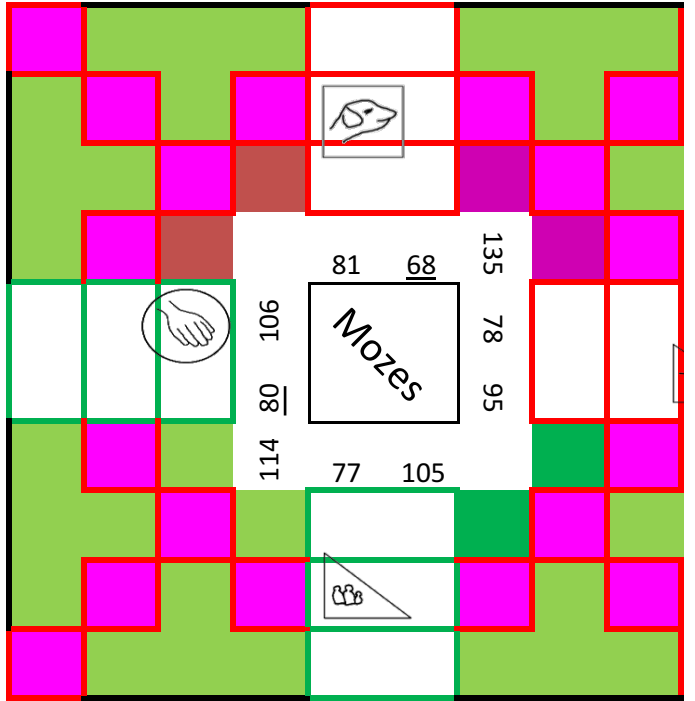
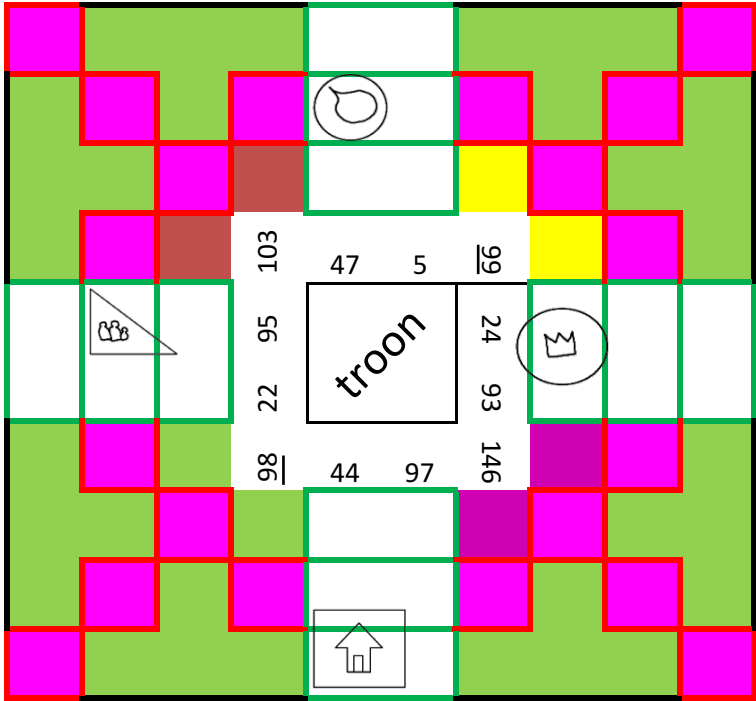
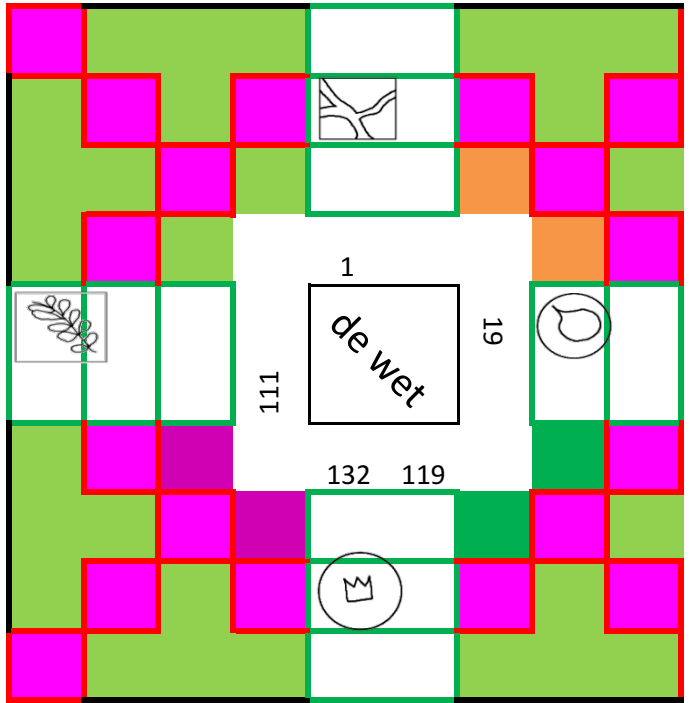
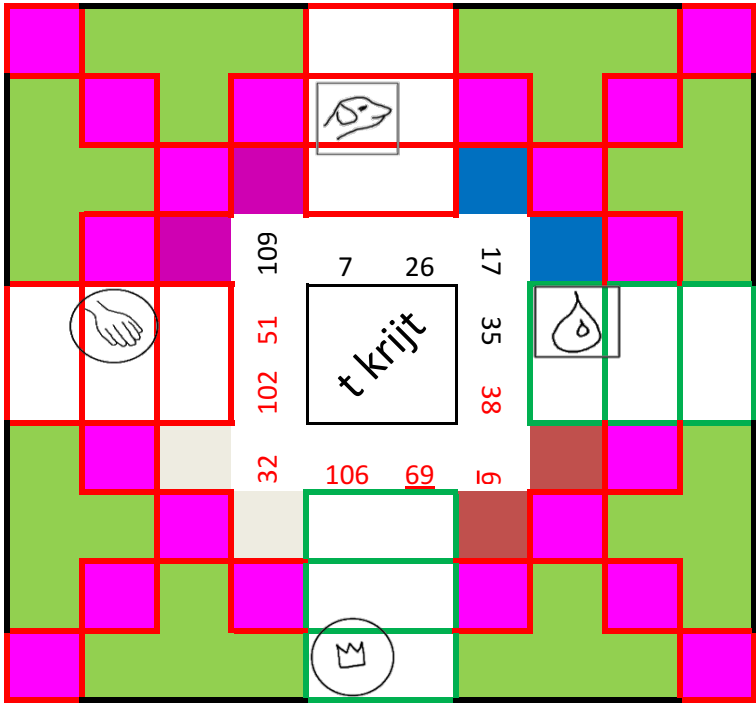
Ga naar de linkse borden.

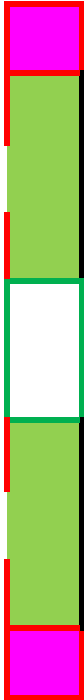
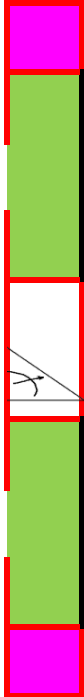
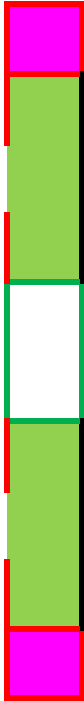
Ga naar de rechtse borden.

Voorkom een rode kaart.

Voorkom een rode kaart.







10 74
142 42
43
88 13
twijfel

This crossword puzzle grid features a central word 'twijfel' (doubt) in a 4x4 square. The grid is composed of green, pink, and white squares. The word 'twijfel' is written in a black box. To its left is a circle containing a hand icon. To its right is a square containing a stack of three books. Above the word are the numbers 10 and 74. Below it are 88 and 13. To the left of the word are the numbers 142 and 43. To the right are 42 and 13. The grid is bordered by a thick red line.

15 100
84 121
8 221 18
m pelgr
95 24
pelgr

This crossword puzzle grid features a central word 'pelgr' (pilgrim) in a 4x4 square. The grid is composed of green, pink, and white squares. The word 'pelgr' is written in a black box. To its left is a square containing a hand icon. To its right is a square containing a leaf icon. Above the word are the numbers 15 and 100. Below it are 84 and 121. To the left of the word are the numbers 8, 221, and 18. To the right are 95 and 24. The grid is bordered by a thick red line.

96 8
148 50 65 114
18 147
natuur

This crossword puzzle grid features a central word 'natuur' (nature) in a 4x4 square. The grid is composed of green, pink, and white squares. The word 'natuur' is written in a black box. To its left is a square containing a hand icon. To its right is a circle containing a crown icon. Above the word are the numbers 96 and 8. Below it are 148, 50, 65, and 114. To the left of the word are the numbers 18 and 147. The grid is bordered by a thick red line.

42
801 68
balling
14 137
balling

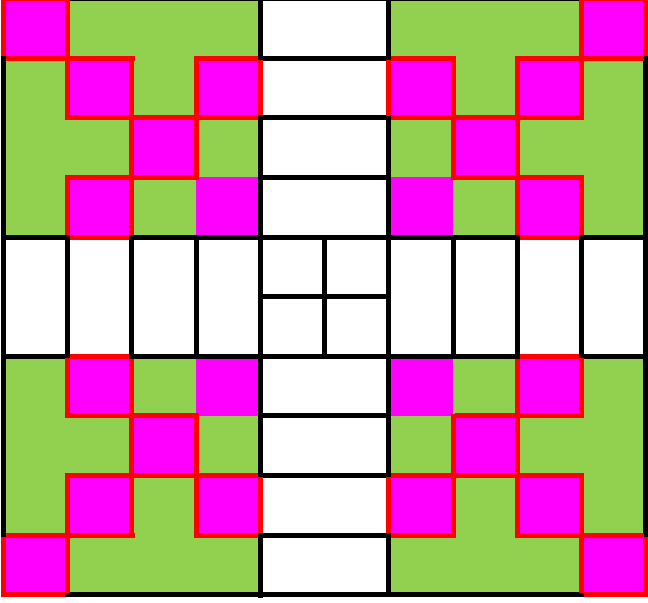
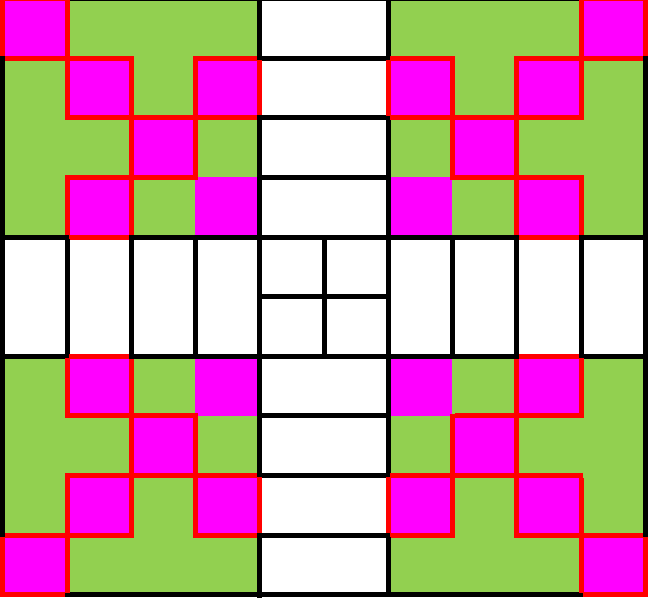
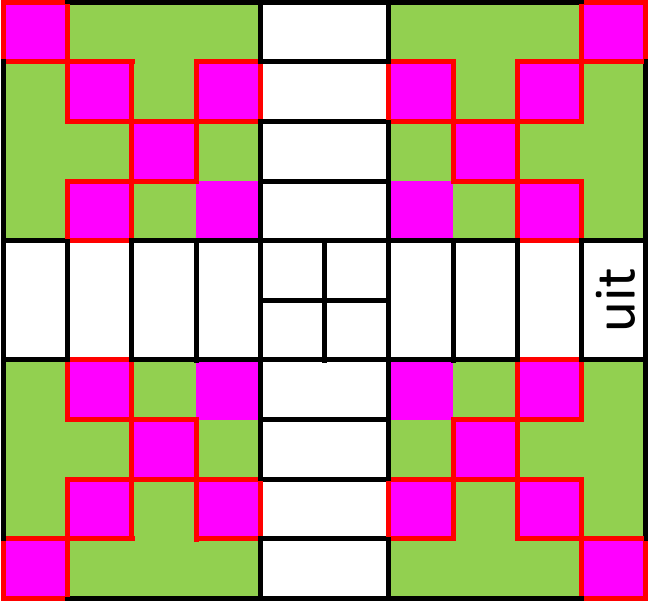
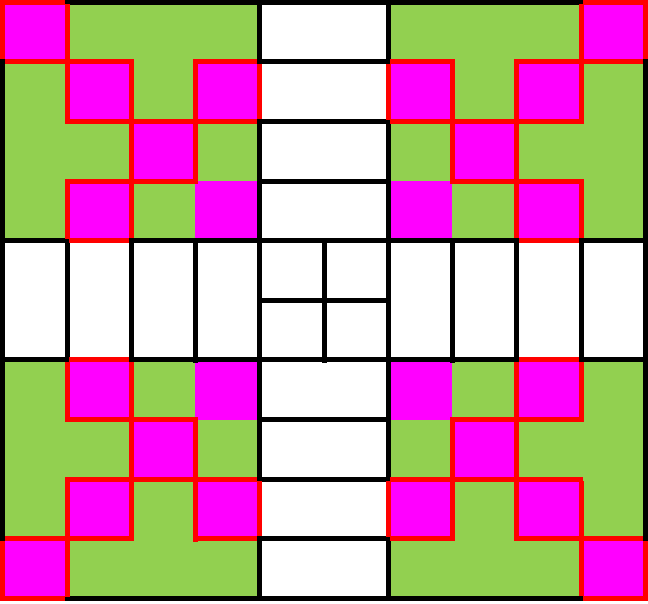
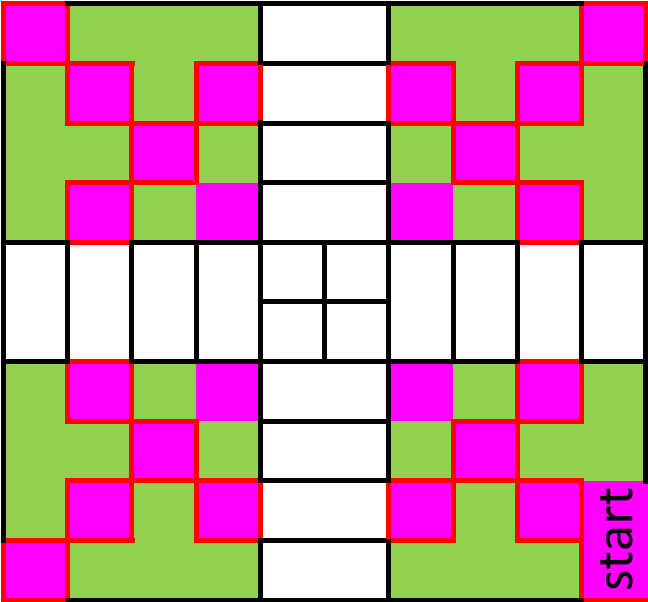
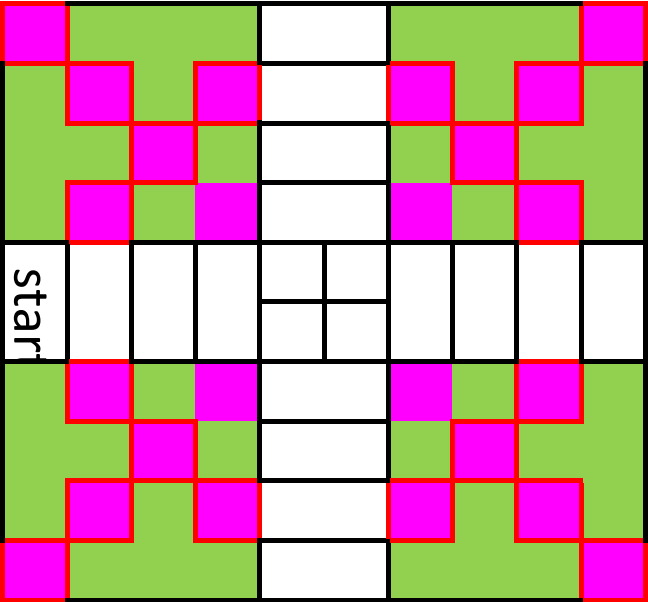
This crossword puzzle grid features a central word 'balling' (balling) in a 4x4 square. The grid is composed of green, pink, and white squares. The word 'balling' is written in a black box. To its left is a square containing a hand icon. To its right is a square containing a leaf icon. Above the word are the numbers 42 and 801. Below it are 14 and 137. The grid is bordered by a thick red line.

119 19
50 43
27 133
Licht

This crossword puzzle grid features a central word 'Licht' (light) in a 4x4 square. The grid is composed of green, pink, and white squares. The word 'Licht' is written in a black box. To its left is a circle containing a hand icon. To its right is a square containing a leaf icon. Above the word are the numbers 119 and 19. Below it are 50 and 43. To the left of the word are the numbers 27 and 133. The grid is bordered by a thick red line.

8 92
59 961 471
134 19
tuin

This crossword puzzle grid features a central word 'tuin' (garden) in a 4x4 square. The grid is composed of green, pink, and white squares. The word 'tuin' is written in a black box. To its left is a circle containing a crown icon. To its right is a square containing a leaf icon. Above the word are the numbers 8 and 92. Below it are 59, 961, and 471. To the left of the word are the numbers 134 and 19. The grid is bordered by a thick red line.



145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111

145

146

147

148

150

102 13

muur

69

28 88 39

77 102 123

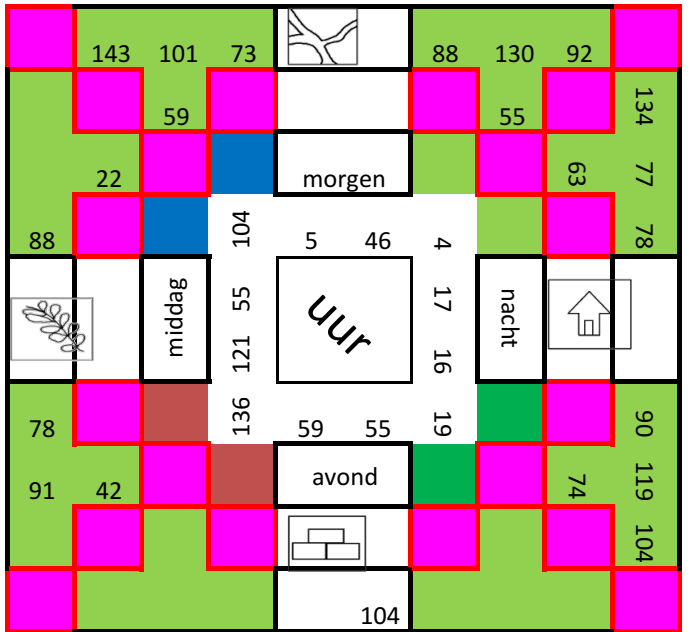
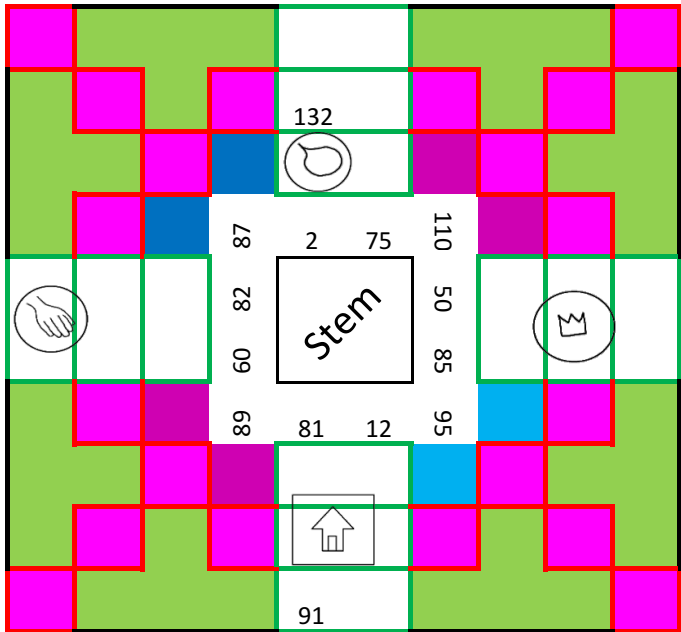
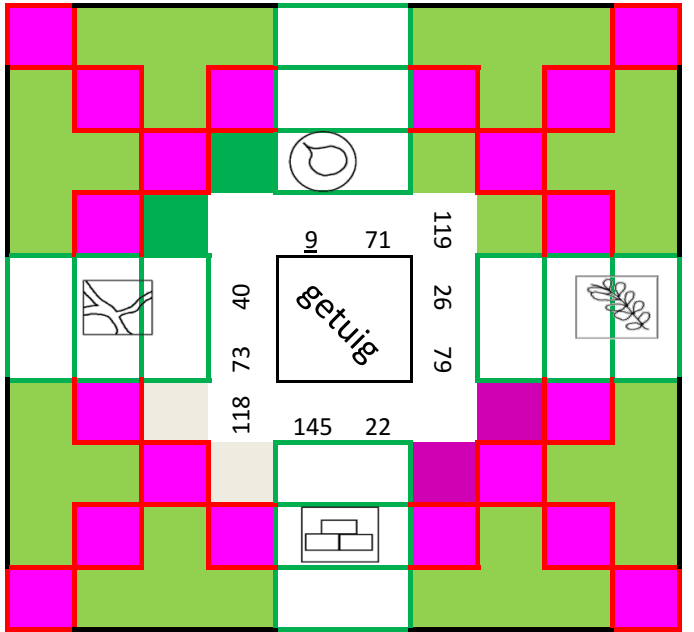
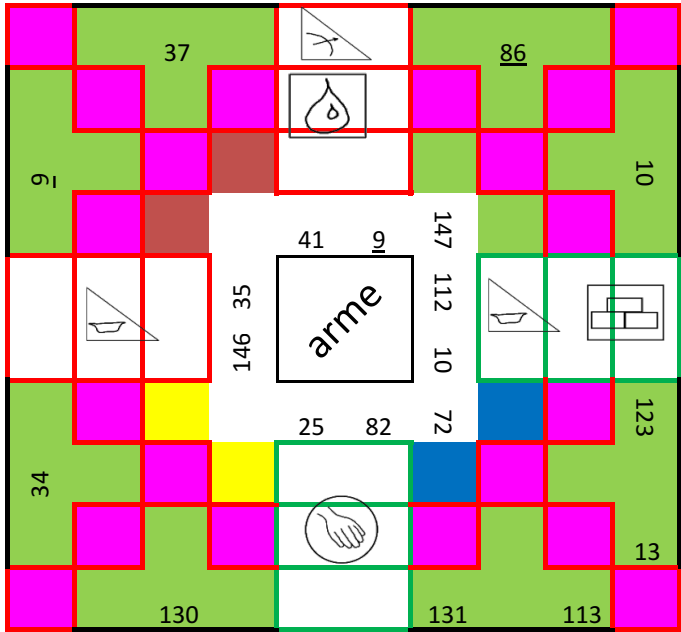
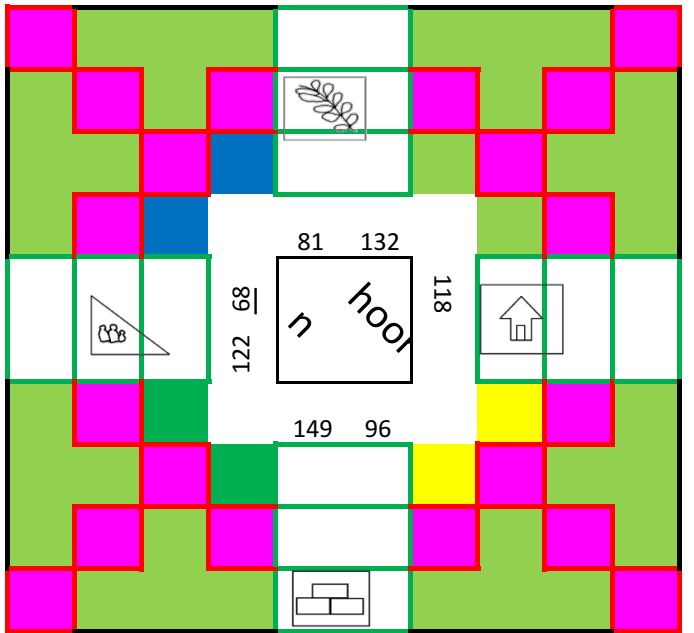
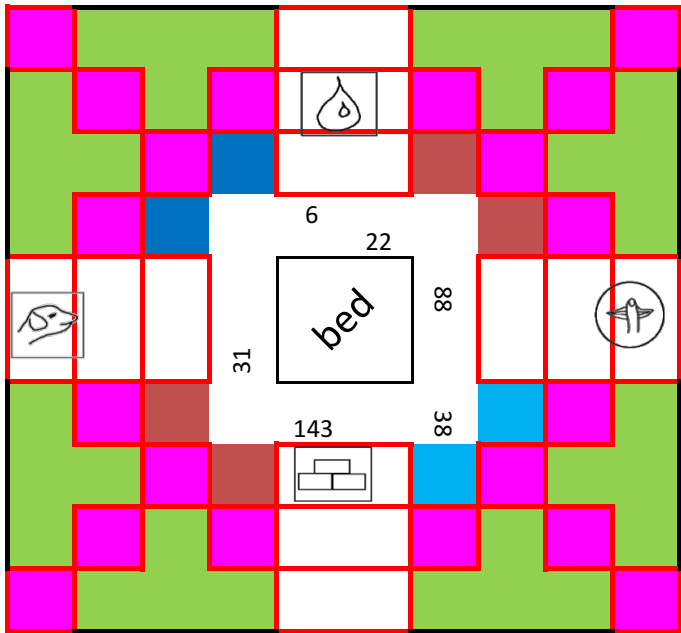
101 931 8 531

19 114

citer

105 29

117 33 113 111



gebed		Hij spreekt		natuur
God doet		Hij zwijgt		volk
goed		Hij helpt		goede
slecht		Hij heerst		slechte
figuren				
gezegde		goed ?		schuld?
situatie		tempel		geloof
actie		pijn		zegen
wijsheid				

gebed		Hij spreekt		natuur
God doet		Hij zwijgt		volk
goed		Hij helpt		goede
slecht		Hij heerst		slechte
figuren				
gezegde		goed ?		schuld?
situatie		tempel		geloof
actie		pijn		zegen
wijsheid				

gebed		Hij spreekt		natuur
God doet		Hij zwijgt		volk
goed		Hij helpt		goede
slecht		Hij heerst		slechte
figuren				
gezegde		goed ?		schuld?
situatie		tempel		geloof
actie		pijn		zegen
wijsheid				

gebed		Hij spreekt		natuur
God doet		Hij zwijgt		volk
goed		Hij helpt		goede
slecht		Hij heerst		slechte
figuren				
gezegde		goed ?		schuld?
situatie		tempel		geloof
actie		pijn		zegen
wijsheid				

gebed		Hij spreekt		natuur
God doet		Hij zwijgt		volk
goed		Hij helpt		goede
slecht		Hij heerst		slechte
figuren				
gezegde		goed ?		schuld?
situatie		tempel		geloof
actie		pijn		zegen
wijsheid				

gebed		Hij spreekt		natuur
God doet		Hij zwijgt		volk
goed		Hij helpt		goede
slecht		Hij heerst		slechte
figuren				
gezegde		goed ?		schuld?
situatie		tempel		geloof
actie		pijn		zegen
wijsheid				

83 97 18 77 17 73 86 113

Ene

18 75 35 89

A 10x10 grid puzzle with a central 4x4 area. The word 'Ene' is written vertically in the center. Numbers are placed around the grid. Icons include a house, a hand, and a leaf.

58 5 31 140 12 64

schild

5 41 80 64

A 10x10 grid puzzle with a central 4x4 area. The word 'schild' is written vertically in the center. Numbers are placed around the grid. Icons include a hand, a leaf, and a house.

1 41 19 49 2 13

Wijs

631 37 521 97 72 147

A 10x10 grid puzzle with a central 4x4 area. The word 'Wijs' is written vertically in the center. Numbers are placed around the grid. Icons include a house, a hand, and a leaf.

133 4 120 46 29 85 122 128

vrede

521 97 72 147

A 10x10 grid puzzle with a central 4x4 area. The word 'vrede' is written vertically in the center. Numbers are placed around the grid. Icons include a hand, a leaf, and a house.

138 75 118 26 147 100 139 116

dank

61 109 541

A 10x10 grid puzzle with a central 4x4 area. The word 'dank' is written vertically in the center. Numbers are placed around the grid. Icons include a hand, a leaf, and a house.

76 132 48 146 110 133 50

Sio

471 66

A 10x10 grid puzzle with a central 4x4 area. The word 'Sio' is written vertically in the center. Numbers are placed around the grid. Icons include a hand, a leaf, and a house.

Gelukkig

1, 2, 32, 33, 34, 40, 41, 65,
84, 89



geen onrecht, leugen

1, 4, 15, 26, 34, 40, 106,
119



God doet toch niets

3, 7, 10, 14, 22, 28, 42, 53,
55, 59, 64, 73



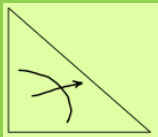
Zet een hinderlaag

10, 17, 37, 57, 64, 140



haat het slechte

26, 45, 101, 119, 139



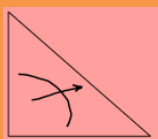
hij deelt

37, 41, 112



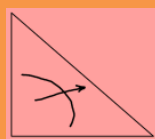
hoogmoed en spot

10, 17, 20, 49, 52, 73, 80,
83, 94, 123, 140, 147



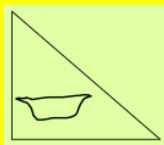
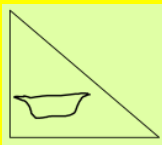
vernielen, aanvallen,
insluiten

73, 74, 79, 88, 94, 109,
119, 120, 140, 143



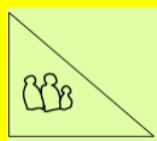
rechtvaardige vrome

1, 5, 7, 64, 68, 107, 125,
128, 149



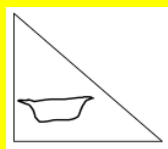
de gezalfde, de koning

2, 18, 20, 21, 45, 48, 61,
63, 72, 84, 89, 105, 132



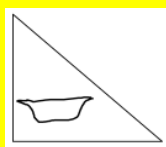
de arme, verdrukte, wees,
weduwe

9, 10, 25, 34, 35, 37, 41, 68,
72



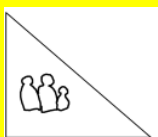
de arme, verdrukte, wees,
weduwe

74, 76, 82, 94, 107, 112,
132, 138, 146, 147, 149



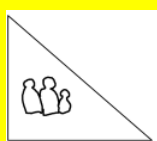
koningen

2, 47, 48, 68, 72, 76, 79, 89



koningen

102, 105, 110, 119f, 135,
136, 138, 144, 148, 149



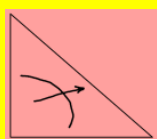
krom recht

35, 94, 109



valse goden

4, 31, 96, 97, 106, 115, 135



ze roddelen over me 31,
41, 69



een vriend valt aan 55

niemand helpt 22,
142



ze mijden me, 22, 31, 38,
me 69

we mogen blij zijn 44,
54, 58, 63, 64, 68, 92, 97,
107, 119, 122, 142



blijde boodschap gekregen
44, 64, 65

in geweld 46,
54, 55, 57, 120



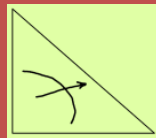
bang, moed verloren
55, 77, 116, 143

bijna als een god
8



ik sta vast
16, 26, 30

ik heb een afkeer van het
slechte 119

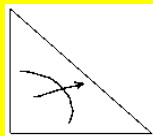


Ik deed niet wat God
verlangde 107



ik was te zelfverzekerd 30

de wijze
49



hoge heren
58

God heeft lief

5, 13, 25, 26, 27, 30, 31, 33,
36, 37, 40, 51, 52, 57, 63,
66,



God heeft lief

84, 86, 89, 94, 98, 100,
103, 106,



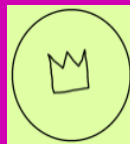
God schenkt gaven, zegent

48, 65, 85, 104, 105, 107,
113, 115, 136, 145, 147



De scheppende God

8, 19, 24, 33, 65, 66, 74, 86,
89, 92, 95, 100, 102, 104,



mijn Helper

40, 54, 69, 70, 94, 115, 118



God is rechtvaardig

19, 67, 71, 82, 92, 96, 97,
98, 111, 116, 119, 129,
143, 145



God zorgt voor licht

18, 19, 27, 36, 97, 104,
118, 119, 139



Red me

3, 6, 7, 25, 27, 28, 31, 35,
38, 40, 54, 57, 59, 60, 69,
70

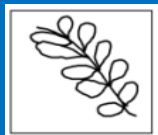


dan zal ik, zullen ze zien
41, 67



ik weet vooraf 20

zegen 3,
28, 67, 71, 72, 85, 109, 144



geef ruimte
4, 25

niemand kan zijn leven
verlengen
49



hecht niet aan rijkdom 49,
62

vergeet me niet, laat
me niet sterven 13, 26,
42, 77



kom terug
6, 80, 85

vrede doet goed
133



die steen is hoeksteen
geworden 118

spaar me
17



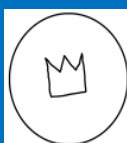
wijs niet af
28

verhardt niet
95



gevaar verleiding
125

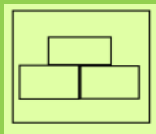
doe zwijgen, laat ze niet
juichen
13, 31, 140



verjaag 92,
140

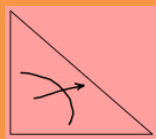
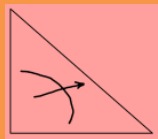
looft, vertrouwt

1, 2, 3, 4, 16, 21, 24, 37, 81, 91, 107, 112



tegen God en de
rechtvaardige

5, 10, 11, 21, 37, 50, 62, 94,
109, 137



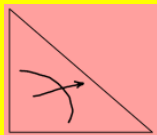
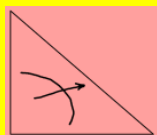
schijn, leugen, laster

5, 10, 26, 27, 28, 35, 36, 38



vijanden

3, 6, 7, 8, 9, 13, 17, 18, 21,
25, 27, 30, 31, 35, 38, 41



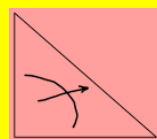
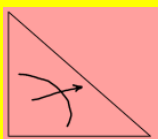
stelen en verknechten

10, 14, 37, 53, 94, 109, 140



vijanden

107, 108, 110, 112, 119,
132, 136, 138, 139, 142,
143



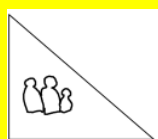
misbruiken de wet

50, 58, 119, 139



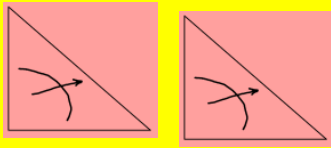
volkeren

108, 111, 118, 126, 135,
144, 148, 149



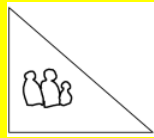
goddelozen

1, 9, 10, 35, 73, 139, 140



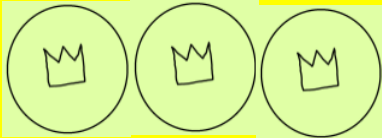
nageslacht

17, 25, 45, 69, 78, 100,
102, 103, 128, 132

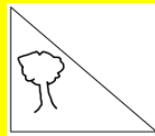


God, koning

5, 10, 22, 24, 29, 44, 47, 68, 8, 18, 50, 65, 68, 72, 96, 98,
74, 93, 95, 97, 98, 99, 103,
145, 146

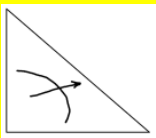


dieren en natuur



de goden

16, 36, 50, 82, 86, 89, 95,
135, 136, 138



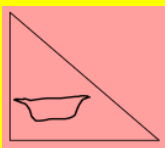
Sion

2, 9, 14, 20, 48, 50, 51, 53,
69, 74, 76, 78, 84, 87



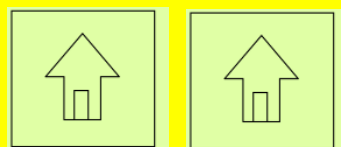
de dwaas

5, 14, 49, 53, 74, 75, 92, 94,
107



Tempel, tent

92, 96, 100, 116, 118, 122,
132, 134, 135, 138, 150



de slechte heeft het goed

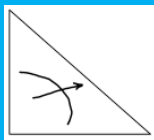
10, 37



jaloers op hen
106

pijl en boog

7, 11, 18, 37, 64, 76



zwaard

73, 7, 17, 22, 37, 45, 57, 59, 63,
76, 78, 144, 149

iedereen is slecht

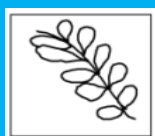
12, 14, 53



ze dwalen
82, 107

stad

50, 55, 59, 60, 87, 107



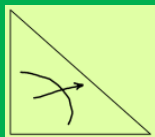
stad van God
46, 48, 87, 101

ze klagen me aan
38



ik hield mijn mond
38,
39

niet offeren aan afgoden
16



ik verafschuw
31

getuigen

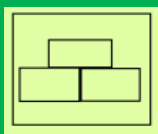
9, 22, 26, 40, 71, 145



God bezingen
8, 19

Uw wil doen

1, 18, 22, 40, 101, 119



met Jou bezig
1, 63

God heeft lief

108, 109, 117, 118, 119,
130, 136, 138, 143, 145



zingen en loven

124, 135, 136, 140, 144,
145, 146, 147, 148, 149,
150



De scheppende God

115, 119, 121, 124, 134,
136, 139, 145, 146, 148



doe ze beschaamd staan

35, 40, 57, 70, 71, 79, 83,
86, 109, 119



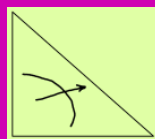
God zorgt voor de
zwakkere

72, 102, 107, 113, 132,
138, 140, 145, 147, 149



De slechte, getroffen in
eigen kwaad

7, 9, 27, 34, 37, 57, 76, 140



Red me

80, 106, 108, 109, 116,
118, 119, 143



omwille van uw liefde, uw
naam, geloof

6, 13, 25, 31, 44, 69, 79,
115, 143



genees

41

6, welke dode zal zingen?

6, 30, 88



vergeef

39, 51, 79

25, vraag om vrijspraak 17,

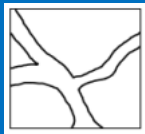
143

doorzoek me

7, 10, 17, 26

Wat is de mens?

8, 144



behoed ons

12, 16, 141

Jij mijn geluk

73

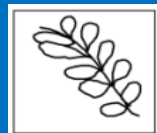
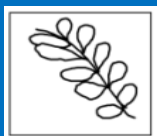
16,

beschaam me niet

31, 69, 71, 74, 119

U heb ik lief

18, 116, 119



doe me juichen

13, 51, 97, 109

schenk uw liefde

33, 36, 57, 90, 115

laat me niet alleen 22,

119

waar kun je vluchten om

God te ontlopen? 139



zie de ellende, zie hoe de
vijand...

62,

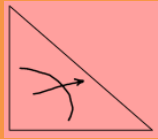
74, 79, 83, 119

zoek me

119

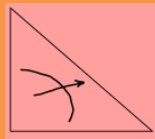
samen grijperig

64, 83
17, 36, 49, 112



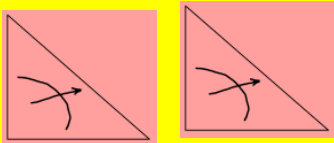
hij heeft het goed

73, 92



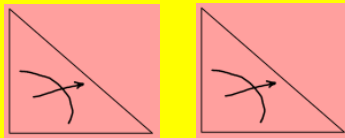
vijanden

42, 44, 45, 55, 56, 59, 60,
61, 66, 68, 69, 71, 72



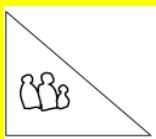
vijanden

74, 78, 80, 81, 83, 89, 92,
97, 102, 105, 106



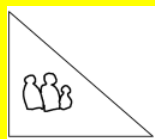
volkeren

2, 9, 18, 33, 44, 45, 46, 47,
49, 57, 59, 65, 67, 72



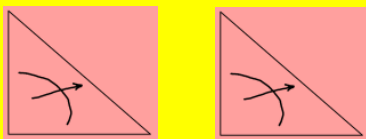
volkeren

78, 79, 80, 82, 86, 94, 96,
97, 98, 102, 105, 106



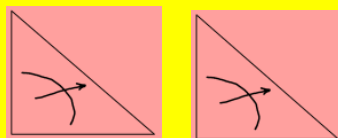
de slechte

1, 5, 6, 10, 11, 17, 25, 27,
28, 37, 49, 71



de slechte

73, 75, 91, 92, 94, 97, 104,
119, 125, 139, 140, 141,
145



Zijn volk

33, 50, 59, 60, 62, 68, 72,
74, 77, 78, 81, 83



Zijn volk

94, 95, 100, 105, 106, 110,
111, 116, 125, 135, 148,
149



de wet, het verbond

1, 18, 19, 25, 40, 44, 78, 81,
89



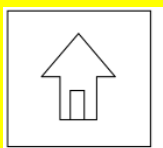
offers

20, 27, 50, 51, 54, 66, 76,
96, 141



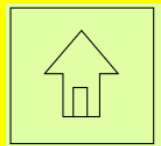
Sion

97, 99, 102, 110, 126, 129,
132, 133, 135, 146, 147



Tempel, tent

27, 28, 61, 63, 65, 66, 68,
74, 76, 78, 84



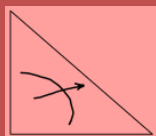
vrede

37, 85, 94, 120, 122, 125,
128, 133



wrevel, opstand

2, 46, 74, 93, 124, 144



potscherven

3, 22, 31

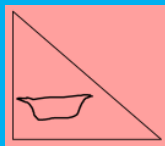


beker

16, 75, 116

schapen

44, 49

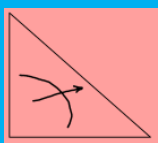


gras

37, 90, 102, 103, 129

storm

18, 69



gif

58, 64, 69, 140

altaar

26, 43, 51, 118



onder de vleugels 17,

36, 57, 61, 63, 91

zonden belijden 35,

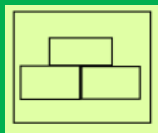
41, 51



ik kom tot inzicht 73

verlangen naar God 5,

25, 119



verlangen naar de Tempel

26, 27, 84

de koning eren

45, 72

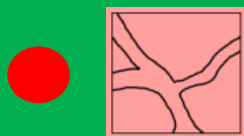


optocht

68

God tergen

106



vergeten, niet geloven

78, 106

waarom?

10, 22, 42, 43, 44, 69, 74,
79, 80, 88



wees genadig

30, 41, 42, 51, 57, 67, 69,
102, 119, 123, 142



halleluia

104, 105, 106, 111, 113,
115, 116, 117, 135, 146,
147, 148, 149, 150



hoelang nog?

6, 13, 35, 74, 79, 80, 89, 94



oproep: zing, eer

47, 66, 68, 69, 95, 96, 97,
98, 100, 103, 105, 106,



oproep: zing, eer

107, 113, 117, 134, 135,
136



oproep: zing, eer

5, 22, 29, 30, 34, 35, 79,
81, 148, 149

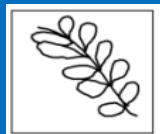


doet schrikken, schudden

9, 14, 16, 53, 68, 99, 105,
114



laat blij zijn
69, 70, 90



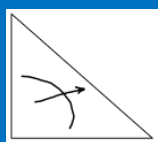
doe loven 51,
74

ik gedenk uw gaven 20



laat me wonen in je huis
27, 63 84

strik ze in hun eigen
netten, vergeld
35, 141



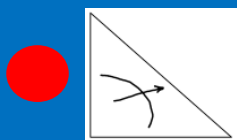
doe ze schrikken
40, 70, 83

plaag me niet
39



wees niet kwaad
27

straf ze, sla
3, 31, 35, 56, 58, 59



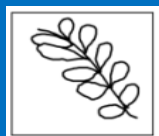
zaai tweedracht 55

wees boos
79



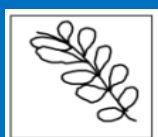
doe recht
10, 36, 72

gebed om vrede 122,
128



draag zorg, schenk leven,
bouw op 27, 61, 68,
74, 79, 102, 119, 125, 143

gedenk
43, 56, 57, 76, 84, 86, 89,
115, 132



doe ze herinneren
137

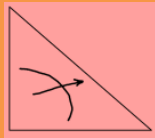
de wet, het verbond

93, 94, 105, 111, 112, 119,
132, 147



vernielen, aanvallen,
insluiten

3, 17, 22, 27, 31, 35, 38,
40, 41, 55, 56, 59, 71



Gelukkig

94, 106, 112, 119a, 127,
128, (137), 144, 146



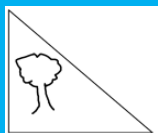
de weg

1, 5, 16, 17, 25, 26, 27, 37,
51, 67, 77, 81, 83, 84



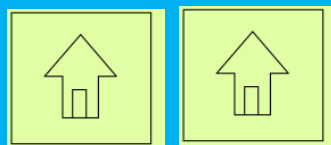
bomen

1, 37, 52, 80, 92, 104, 128,
144



heilige berg

2, 3, 24, 43, 48, 87



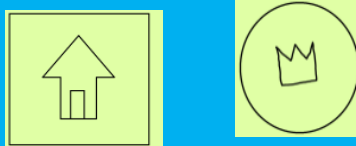
de Naam

74, 75, 76, 79, 80, 83, 86,
89, 91, 92, 96, 97, 99, 100,
102, 103



de Naam

109, 111, 113, 115, 116,
118, 119



beter dan, zoeter dan

4, 19, 37, 84, 118, 119



burcht, rots

8, 9, 18, 27, 28, 31, 37, 43,
46, 52, 59, 61, 62, 71



dood, dodenrijk

9, 16, 18, 22, 30, 31, 38, 49,
55



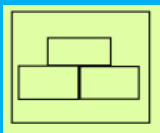
dood, dodenrijk

86, 88, 89, 103, 116, 139,
141, 143



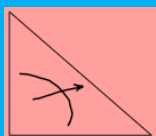
schild

5, 7, 18, 28, 33, 84, 89, 91,
115, 119, 140, 144



net, strik, val, kuil

7, 10, 18, 31, 35, 38, 57, 64,
119, 124, 140, 141, 142



uw Aanblik

17, 22, 30, 61, 68, 69, 76,
80, 89,



uw Aanblik

90, 95, 96, 98, 100, 119,
142, 143



raad: getuig 96,
107, 118



belofte om te getuigen
9, 22, 73, 75, 79, 118, 119

raad: hoe lang nog? 4,
62, 82



raad: weg met het kwaad,
woede 37

raad: kom tot inzicht 2,
22, 94



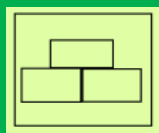
oproep: vrees, erken
47, 68, 111

raad: geniet van God 34,
37



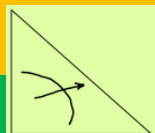
raad: dank God 50,
100, 107, 118

voor ogen houden 2,
16, 18, 26, 119



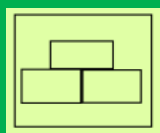
hopen dat de ander luistert
34

leedvermaak
54, 58



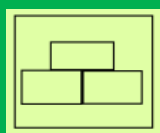
wreken
149

wij wachten 33, 39,
71, 84, 119



blijven bidden
141

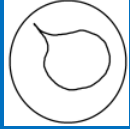
denken aan vroeger
77, 143



liefde overdenken
48

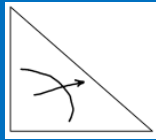
Sta op

3, 7, 9, 10, 17, 35, 44, 57,
59, 74, 82, 102, 108



Vernietig de slechte

3, 5, 17, 55, 58, 63, 69, 83,
92, 104, 125, 139, 140, 143



Geef me antwoord, zwijg
niet

4, 17, 55, 69, 83, 86, 102,
109, 119, 143



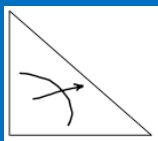
luister

77, 80, 84, 86, 88, 102,
130, 140, 141, 142, 143



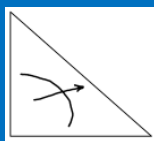
bevrijd me

6, 7, 31, 39, 43, 44, 59, 69,
71



bevrijd me

74, 86, 119, 120, 140, 142,
143, 144



zingen en loven

7, 9, 16, 18, 21, 28, 30, 31,
34, 41, 45, 57, 59, 63, 68,
71, 72



zingen en loven

87, 89, 92, 95, 96, 97, 98,
99, 100, 101, 103, 104,
105, 106



sta ons bij
60, 71, 86, 90, 119



leer me
90, 119

God antwoordt
3, 34, 91, 99, 119, 138



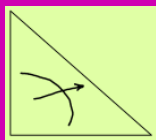
Zijn woord is puur 12,
19

wanneer?
42



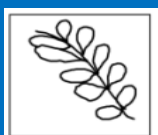
vervolg, sluit uit
69, 83

God slaat de leugen 5



God doet vluchten
8, 9, 68

laat de koning regeren 72



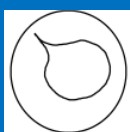
breng bijeen
106

God kent ons
22, 38, 44, 69, 94, 103,
119, 139



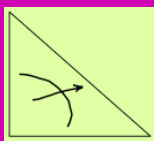
altijd bij me, blijft
73, 102

laat de verleiding niet toe
119



verberg Je niet
102

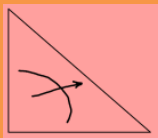
God straft de slechte 7,
18, 32, 73, 91, 94, 147



God doet ze beschaamd
staan 6, 71,
78, 107, 132

schijn, leugen, laster

43, 50, 52, 55, 58, 62, 63,
69, 109, 140, 144



ik ben schuldig

25, 38, 39, 40, 41, 69, 78,
79, 85, 103, 106, 107, 109



de weg

95, 107, 119, 125, 128,
138, 139, 142, 143, 145



ziek, gebroken, ellendig

86, 88, 89, 90, 102, 107,
109, 119, 129, 137, 142,
143



de Naam

7, 8, 9, 20, 23, 25, 30, 33,
44, 48, 52, 54, 61, 63, 66,
68, 69, 72



veracht, bespot

22, 31, 35, 44, 55, 69, 79,
89, 102, 109, 119, 123



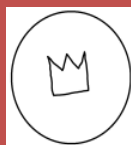
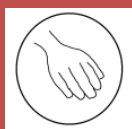
de Naam

122, 124, 129, 135, 138,
139, 142, 145, 148, 149



heilsgeschiedenis

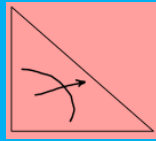
42, 44, 60, 68, 77, 78, 80,
81, 83, 89



burcht, rots

leugenmond, tong

73, 78, 89, 91, 92, 94, 144 5, 10, 12, 31, 36, 52, 55, 56,
57, 59, 64, 73, 109, 120,
140, 144

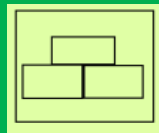
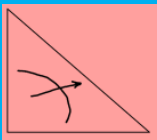


stieren, honden, jakhalzen,
leeuwen

schuilen bij God

7, 17, 22, 35, 44, 57, 58, 59, 63, 68

5, 7, 11, 16, 25, 31, 57, 62,
71, 116, 131, 141, 142,
143, 144

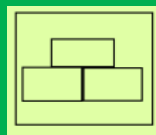


troon

vertrouwen

7, 9, 11, 22, 29, 45, 89, 93,
97, 102, 103, 113, 122,
123, 132

73, 78, 84, 86, 91, 116,
119, 125, 130, 131, 143

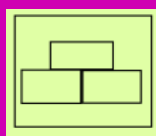
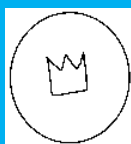


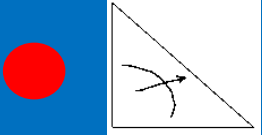
paleis

God zorgt voor wie
vertrouwt

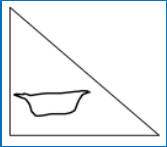
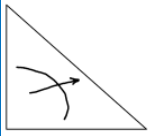
18, 28, 45

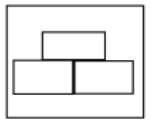
25, 31, 32, 33, 34, 37, 125,
127, 145



niets zonder God 27, 39, 62, 73, 75, 94, 124, 127  Wie is als Hij? 71, 77, 89, 113	vergelding! 5, 10, 28, 54, 79  vernietig het kwade 7, 35
--	---

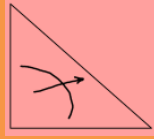
maak een ommeegang, ga in de tempel 48, 100  het is goed te loven 92	red de rechtvaardige 7  wees rechter 7, 26, 35, 43, 82
--	--

denk aan de arme 10  de arme rekent op Je 10	laat niet met me lachen 31, 38, 119  Beschaam me niet 31, 69, 71, 74, 119
--	--

klagen 69, 77, 142  uitzien naar recht 119	raad: vertrouw niet 146  vertrouw, hou moed 27, 31, 37, 42, 43, 55, 62, 69, 118, 127, 130, 131
--	---

dank

9, 26, 75, 100, 109, 116,
118, 138, 139, 145, 147



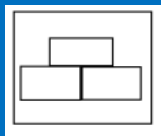
luister

4, 5, 10, 17, 20, 28, 30, 31,
39, 54, 55, 61, 64



bescherm

5, 12, 17, 31, 64, 80, 85,
140



zingen en loven

107, 108, 109, 111, 113,
115, 117, 119, 129, 144,
145



Gods woede op anderen
2, 18, 21, 58, 78



God haat het kwade
5, 34, 119

God doet lofzingen
40



God doet leven, zorgt
23, 32, 71, 80, 87, 103,
111, 121, 126

God is genadig
111, 116, 119, 145



God herstelt, aanvaard
weer
80, 85, 126

God helpt in nood
46, 59, 63



God beschermt
46, 91, 94

God kiest voor me
9



God vergeeft
32, 65, 85, 86, 99, 103, 130



God laat ze mislukken
112

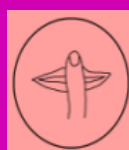
God geneest
30, 103, 107, 147

God drukt me neer
32, 38



een kort leven
90

God verstoot
43, 44, 60, 74, 89, 108



God zwijgt, is verborgen
39, 4, 10, 22, 28, 44, 88

in de tempel

5, 11, 23, 28, 48, 52, 65, 66,
96, 100, 116, 122, 138, 150



ziek, gebroken, ellendig

6, 22, 31, 38, 51, 55, 69



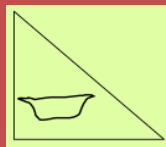
vreugde

1, 4, 5, 16, 19, 48, 104



de onschuldige

7, 15, 17, 18, 26, 44, 64, 73,
109



droefheid

6, 31, 42, 69, 80, 88, 89,
119, 142



de mens is eindig

90, 102, 103, 119k, 144



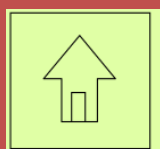
heilsgeschiedenis

95, 99, 105, 106, 108, 114,
118, 132, 135, 136, 137,
147



vieren, feesten

68, 81, 96, 118, 122, 132,
149



Gods woord, stem

12, 18, 29, 33, 50, 56, 105,
106, 110, 119, 138, 147



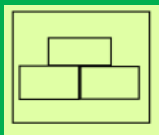
goede, biddende of
getuigende mond

17, 34, 35, 37, 39, 49, 63,
66, 71, 109 141, 145



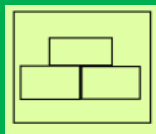
uitzien naar God

40, 42, 63, 69, 77, 78, 84,
121, 123, 130, 141, 143



vertrouwen

3, 13, 14, 22, 25, 26, 27, 28,
31, 33, 38, 40, 52, 53, 55,
56, 62



belofte om te zingen en te
loven

13, 26, 27, 28, 30, 33, 35,
43, 52, 54, 71, 75, 79, 86,
90, 142



raad: vrees, kijk op

2, 33, 34, 45, 96, 99, 100,
128, 138



God is groot en machtig

68, 69, 76, 77, 83, 92, 93,
96, 97, 99, 103, 104

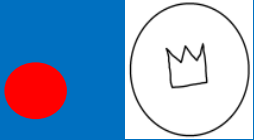


God is groot en machtig

132, 135, 138, 139, 140,
145, 147, 150

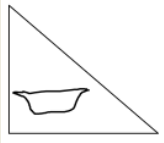


straf niet 6,
38



verstoot me niet 51,
71

wij, rechtvaardigen zullen
lachen 35, 52,
67, 112, 126



wees blij
32

wees mijn gids 5,
25, 31, 86, 119, 143



zet op de rechte weg
141

raad: kijk, zie 45,
46, 49, 66, 78, 91



raad: bid!
32

ik blijf goed
27, 35



gedenk 103

wees goed, doe recht
34, 37, 82



wees niet jaloers, koppig,
hoogmoedig
32, 37, 75

God zal straffen, is met me
6, 14, 52, 53, 56, 120

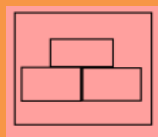
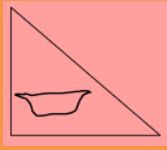


je zal sterven
82

als ik, dan
7, 25, 137



ik zal...
18, 51, 56, 80

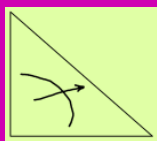


God regeert voor altijd
98, 103, 111



God doet heersen
8, 72

God doet winnen
18, 20, 44



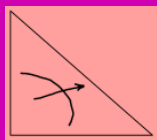
God wint
33, 98, 118

God onderwijst, zet op de
weg 16,
25, 48, 94, 107, 119



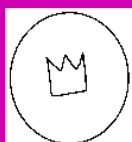
bron van leven, vreugde
36, 87, 94, 119, 147

God laat de vijand winnen
44, 89



God laat me vallen 102

God tuchtigt, beproeft
39, 66, 71, 81, 119



God wint
33, 98, 118

God zorgt voor wie zich
aan wet houdt 25, 41, 50



God doet juichen
14, 30, 53

God wenst geen
dierenoffers 40



Luisterde mijn volk maar
eens 81

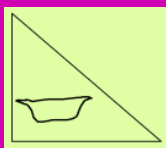
God doet schrikken, vrezen
48, 76, 77



God breekt de bogen
46, 76

God zorgt voor de rechtvaardige

1, 18, 34, 37, 55, 72, 73, 75,
84, 92, 97, 103, 112, 119,
140



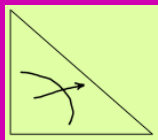
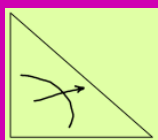
God spreekt

2, 12, 50, 60, 62, 68, 75, 81,
82, 87, 89, 91, 101, 108,
110



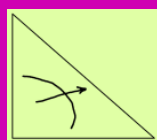
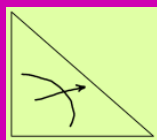
God vernietigt

1, 9, 14, 21, 28, 36, 37, 53,
59, 68, 73, 75, 89



God vernietigt

92, 94, 97, 110, 145, 146



God schenkt kracht

8, 18, 20, 37, 68, 84, 89, 91,
92, 105, 110, 118, 132,
138, 144



God zegent

1, 5, 21, 24, 29, 45, 80, 81,
103, 112, 128, 132, 133,
134



God luistert

6, 18, 20, 31, 34, 55, 66,
102, 106, 116, 145



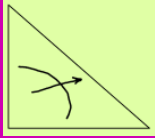
de Rechtvaardige Rechter

7, 9, 11, 17, 18, 50, 58, 62,
76, 94



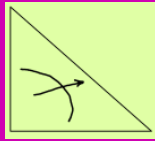
God redt

91, 103, 106, 107, 113,
116, 124, 130, 136, 138



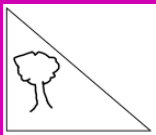
God beschermt

5, 7, 8, 9, 18, 27, 31, 32,
46, 59, 61, 68, 71, 84



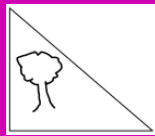
Gods macht in de natuur

18, 29, 50, 65, 68, 74, 77,
78



Gods macht in de natuur

83, 89, 97, 99, 104, 105,
106, 107, 135, 147



Gods wondere daden

92, 95, 96, 98, 103, 105,
106



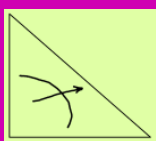
Gods wondere daden

107, 111, 118, 126, 135,
136, 139, 143, 145, 150



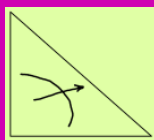
God bevrijdt

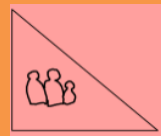
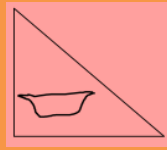
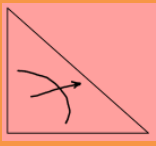
34, 37, 40, 54, 68, 70, 76,
78

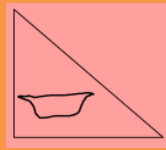
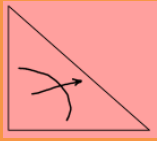


God bevrijdt

81, 97, 102, 106, 107, 111,
116, 140, 144







God ontwaakt
78



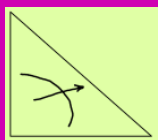
God laat zich kennen
76

God slaat
59, 78



God neemt de macht af
129, 135

God maakt koppig
81



God vergeldt
94, 99

God troost 86

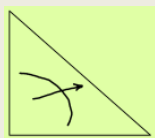


God zorgt voor de koning
89



God geeft kinderen 107,
127, 128, 132

Wie afgoden aanbidt wordt
net als hen: hol 115



God is machtig

8, 17, 21, 24, 47, 48, 66, 77,
78, 80, 83, 84, 89, 93, 95,
96, 97, 103



zonden belijden 35,
41, 51



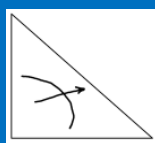
ik kom tot inzicht 73

God doorziet

11, 14, 33, 35, 53, 94, 101,
139



vergelding! 5,
10, 28, 54, 79



vernietig het kwade 7,
35

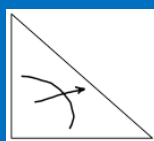
God toornst tegen eigen
volk

6, 38, 60, 78, 85, 88, 89, 90,
95, 106



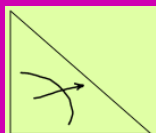
Vernietig de slechte

3, 5, 17, 55, 58, 63, 69, 83,
92, 104, 125, 139, 140, 143



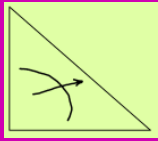
God redt

9, 17, 18, 22, 25, 30, 35, 44,
49, 51, 55, 62, 65, 68, 72,
80, 86



God beschermt

90, 91, 94, 118, 119o, 121,
125, 138, 147



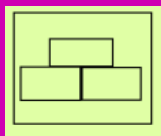
Gods wondere daden

17, 40, 66, 71, 72, 74, 75,
77, 78, 86



God is trouw

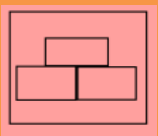
33, 36, 40, 65, 89, 91, 96,
98, 100, 105, 110, 111,
117, 119, 138

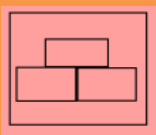


God zorgt voor me, zijn
volk

18, 28, 29, 40, 44, 68, 78,
80, 94, 105, 118, 136, 148,
149









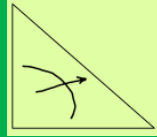
ik ben schuldig

25, 38, 39, 40, 41, 69, 78,
79, 85, 103, 106, 107, 109



leedvermaak

54, 58



wreken

149

straf niet

6,

38



verstoot me niet

51,

71

Ik deed niet wat God
verlangde

107

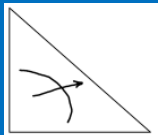


ik was te zelfverzekerd

30

straf ze, sla

3, 31, 35, 56, 58, 59



zaai tweedracht

55

God tergen

106



vergeten, niet geloven

78, 106

