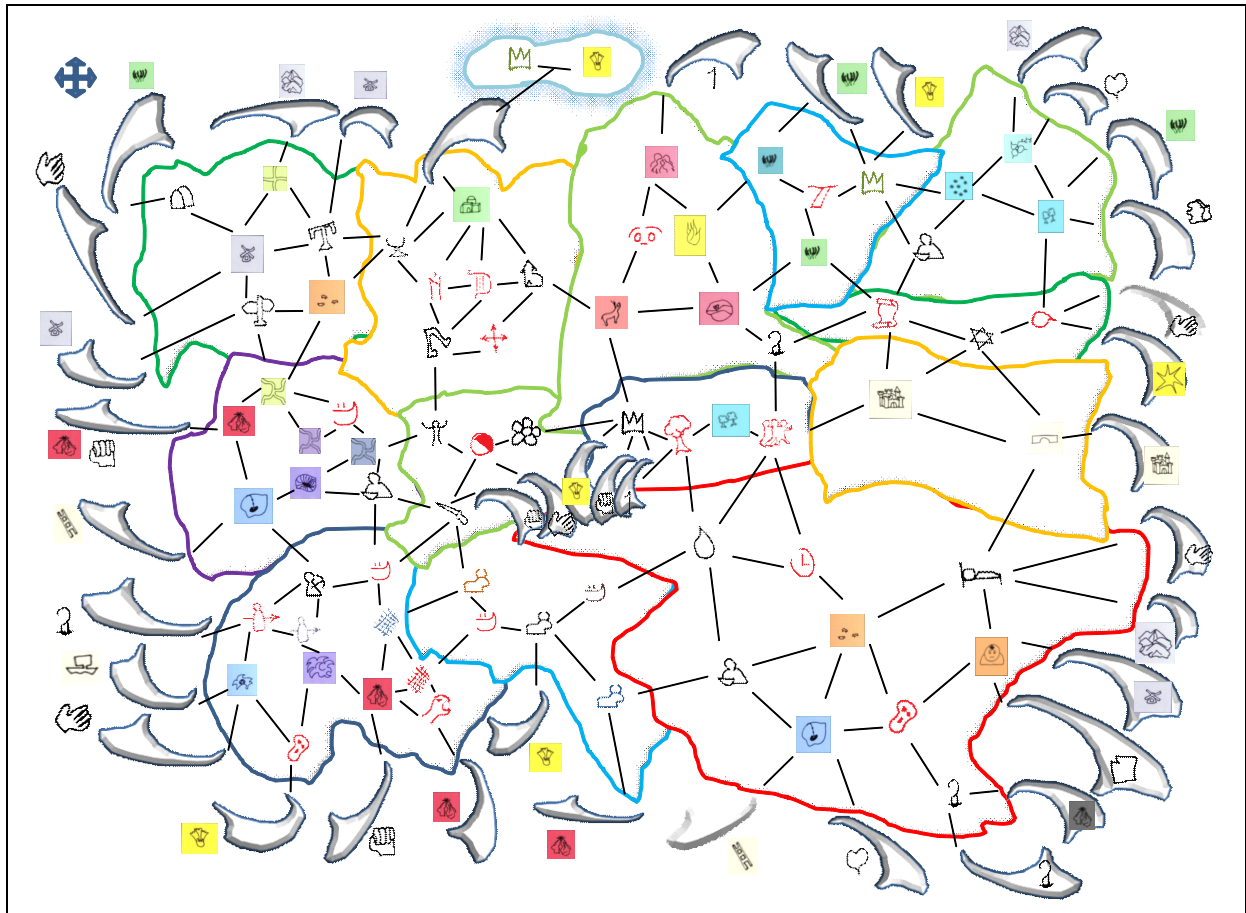


Spelen met de wereldkaart van de psalmen.

Alle beden anders voorgesteld.

Wilfried Pauwels

Spelen met de wereldkaart van de psalmen



Uitleg van de landenkaart

De kaart is zo gemaakt dat de psalmen in landen zijn ingedeeld. De symbooltjes samen vormen een weggennet om de pionnen er te kunnen opzetten.

Het doel van de landkaart is om in een oogopslag een overzicht te zien van het gehele psalmboek naar inhoud toe.

Merk op dat bepaalde psalmen verschillende thema landen aandoen...

Hoe is de kaart opgebouwd?

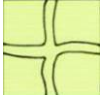
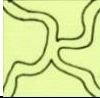
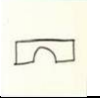
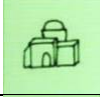
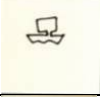
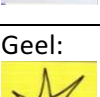
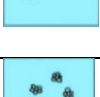
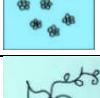
De buitenkant is de actie van God die als het ware alles omvat.

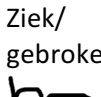
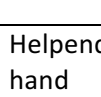
Daarbinnen zien we de mens bezig.

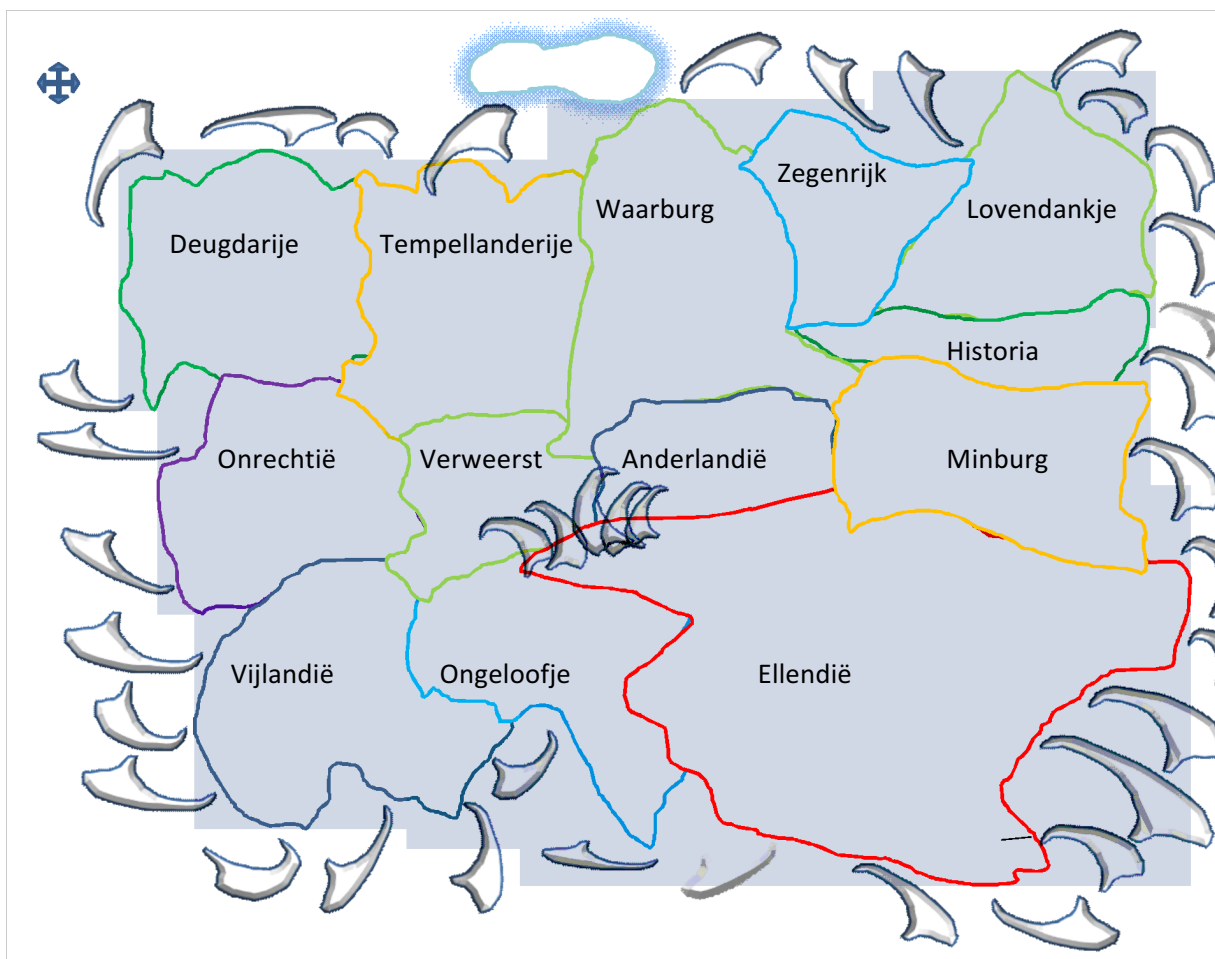
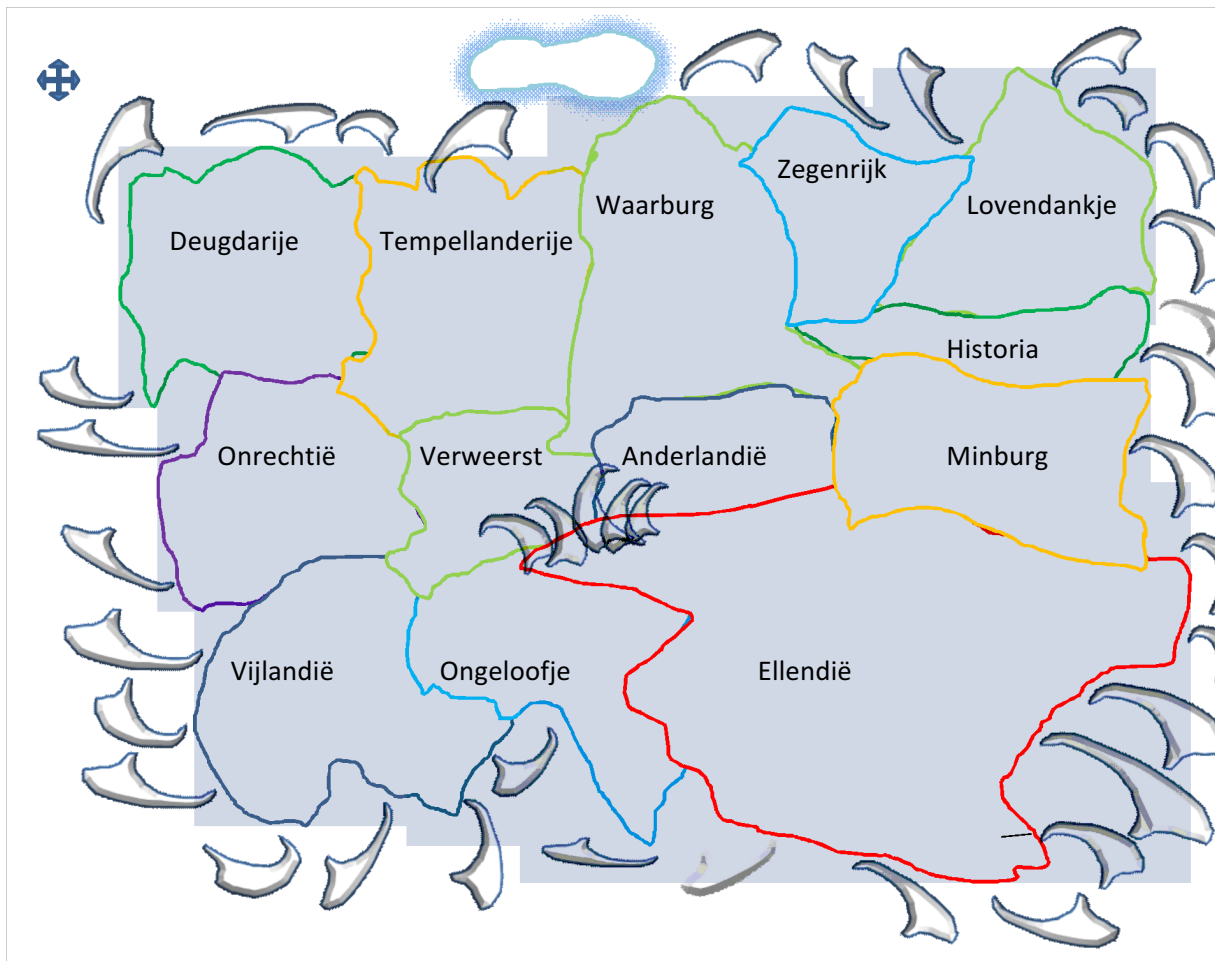
Er zijn belangrijke landen in die opstelling te vinden:

		In den Hoge (Hr)			
Deugdarije (D)	Tempellanderije (T)	Waarburg (W)	Zegenrijk (Z)	Lovendankje (L)	Boven (B)
				Historia (H)	
Onrechtie (Or)	Verweerst (Vw)	Anderlandie (A)		Minburg (M)	Tussen (Tu)
Vijland (Vij)		Ongeloofje (Og)	Ellendie (E)		Onder (O)
Westen (We)	Midden (Mi)		Oosten (Os)		

Een herhaling van de symbolen die gebruikt worden in deze bundel:

Groen: 	Aansporing of de goede weg	Rood: 	Geweld	Grijs: 	God beschermt
	Het verkeerde pad		Vraag, In de woestijn		Vertrouwen
	Tempel en tempel-gebed		Bron waaruit ik leef		gered van vijanden en de dood
	Zegen		Uitzien naar		God redt uit de put
Blauw: 	Vraag om uit de put te helpen		Onschuld		Gerechtigheid
	Vraag om te redden van de vijand of de dood		Schuld		God luistert
	Over de natuur	Paars: 	In de put	Geel: 	Godsspraak
	Danken		Vijanden of de dood		Gods Huis, God in de hoge
	Loven				Waarheid

Afgod/ goddeloze 	Weegschaal 	Koning 	Huis 	Arme 	Vraag 	Nieuw blad 
Vijand 	Wet 	Messiaans 	Pelgrim 	Traan 	Verrijs! 	Hart 
	Wegwijzer 	Eén God 1	Offer/ Vieren 	Ziek/ gebroken 	Zwaard 	Vuist 
Klei 					Belofte 	Helpende hand 



Verschillende elementen krijgen wel eens een ander kleur. Dan wordt er duidelijk gemaakt dat bepaalde symbolen nog verschillende betekenissen hebben.



God als koning en de mens die koning is.



twee betekenissen: het insluiten door van alle kanten erop af te komen en de val die ook een net kan zijn.



twee betekenissen: de belager en de leugen



zie je in drie kleuren: de mens die verkeerde wegen opgaat, de onrechtvaardige en de rijke (die niet kan rijk zijn als die werkelijk zou delen)



de ongelovige, de goden (andere goden die aanbeden worden) en de afgoden (wat vergoddelijkt wordt en leidt tot verslavingen)



de spot en de hoogmoed



één maal verkleurt dit symbool: dan staat het voor God die kwaad is op zijn volk of op ons.

Eigenlijk zou je hier nog meerdere kleuren kunnen zien. Het geweld van de vijand, de natuur, de mens en God zouden apart te benoemen zijn.

Achtergrond:

De kaart gebruiken doet op een andere manier inzien dat er heel wat verschillende ervaringen en emoties in de psalmen kunnen aanwezig zijn.

Die ervaringen en gegevens vormen verschillende clusters.

Zo kom ik tot een mogelijke indeling van 13 "landen".

Merk op hoe ieder land omgeven is door eilandjes die het land haast raken. God is namelijk overal en altijd een God die reageert, die meeleeft.

"In den Hoge" is het enige grotere eiland. Daar is God op zich. Omdat in de psalmen God dikwijls wordt bezongen zonder dat een situatie van de mens is weergegeven, moest dit eiland er ook op staan.

Omdat dit Gods terrein is, is er een tusseneiland nodig.

Om het speelbaar te houden worden de acties van God beperkt per land. Je kan gemakkelijk ook andere eilandjes erbij denken.

Wel is het zo dat de meest passende getekend zijn op de kaart.

Om alle elementen te kunnen bereiken is in deze kaart het ook mogelijk om met je pion op Gods terrein te komen. Het is een God ervaren en niet op zijn plaats gaan staan.

Je bezinnen met de
psalmenkaart:

Op welke landen bevind je je de
laatste tijd?

Welk land is je het meest genegen?
Kun je ook zeggen waarom?

Tot welk land kun je momenteel
moeilijk komen?

Welk negatief land (zie de
onderzijde van de kaart en
Onrechtig) ergert je het meest?

Hoe gaan je om met die negatieve
landen? Misschien vind je voor jezelf
een antwoord in de andere landen.

Welk negatief land is je het meest
gekend?

Welk negatief land ergert je het
minst? Leg ook uit waarom dit zo is?

Welk land is jouw niet bekend?
Begrijp je dat sommige mensen dit
land wel kennen?
Hoe komt het dat dit land je niet zo
bekend is?

Spelregels die altijd van toepassing zijn op die kaart:
Voorbeeld:



Om van  de bron naar 1 te gaan moet je 2
punten gebruiken. Eveneens om terug te keren. Van
bron naar bron via 1 is dus vier stappen.

Eén uitzondering om naar "In den hoge"  
te gaan moet je nog eens een tussenstop denken.

Van  naar in den Hoge is dat dus 4 stappen.
Indien je ogen te kort komt mag je een tussenstop
nemen op het lege eiland er tussen.

Van  naar in den Hoge is dat dus 4 stappen. Indien je ogen te kort komt mag je een tussenstop nemen op het lege eiland er tussen.

Op de kaart zie je een aantal symbolen in andere kleuren, die mag je ook gebruiken voor jouw symbool. Concreet  en  zijn beiden te gebruiken voor het symbool .

Op de kaart duiden ze enkel beter aan wat er mee bedoeld wordt.

Het symbool "koning" geldt zowel voor God als koning als voor een aardse koning.

Voor een aantal psalmen is het moeilijker dan voor andere om alle symbolen te verzamelen daarom vind je een beetje verder een kaart terug met die psalmen die gebruik mogen maken van "teleport". Dit is dat je dan van het ene symbool naar het andere eenmaal mag overvliegen om vervolgens de weg met het werpen van de dobbelsteen weer kunt verder zetten. "teleport" is aangegeven door "T". Staan er twee "T"s dan mag je tweemaal gebruik maken van teleport.

Op die kaart vind je telkens ook de startplaats van alle psalmen.

Einde

Als een speler al zijn symbolen heeft kunnen bezetten met de kleine pionnen...

2. Een weg afleggen, variant met de andere tegels erbij.

Begin

Nodig: de volle psalmtegels, de landkaart en voor elke speler een pion, kleine pionnetjes en de andere tegels. (geen dobbelsteen)

Iedere speler krijgt in het begin een viertal volle psalmtegels.

Daarvan kiest hij of zij de beste uit. De andere worden teruggelegd.

Dan zet de speler zijn pion op de startplaats van de psalmenkaart.

De volle psalmtegel legt hij voor zich en hij heeft enkele kleine pionnetjes bij zich.

Verloop

De speler moet nu een weg volgen waarin hij de thema's van zijn kaart tegenkomt.

Als hij ergens voorbijkomt mag hij een pionnetje op dat symbool zetten. Daarmee toont hij dat er al een stuk afgelegd is.

Zie hierboven voor verdere spelregels!

De variant bestaat hierin dat:

je voor je beurt 3 tegels moet trekken en 2 daarvan aan elkaar aanlegt om zo punten te scoren om vooruit te kunnen gaan met je pion op de psalmenkaart.

Hiervoor moet je natuurlijk eerst afspreken welk spel je als basis zult nemen.

Einde

Als een speler al zijn symbolen heeft kunnen bezetten met de kleine pionnen...

Een psalm beweegt zich meestal in enkele landen.
 Als we nu eens concreet gaan kijken dan zien we het volgende:

Ps	Hoofd	Bij
1	Z	D
2	Z	A
3	Vij	M
4	W	Og
5	Vij	<u>B</u>
6	E	
7	E	M
8	L	
9	L	<u>Tu</u> , Vij
10	Or	Vij
11	M	D, T
12	Or	W
13	Vij	E
14	Or	
15	D	T
16	<u>B</u>	Og
17	Vij	D
18	L	E, M
19a	L	
19b	W	D
20	M	T
21	Z	A
22a	E	Vij
22b	L	H
23	M	T
24	T	D
25	M	E, D
26	D	
27	T	M, Z
28	Or	Vij
29	Hr	
30	L	E
31	M	E
32	L	D
33	L	M
34	L	Z, D
35	Vij	D, E
36	Or	Og, W
37	D	Or

Ps	Hd	Bij
38	E	W
39	E	
40	L	E, T
41	E	L, Z
42	W	Z, M
43	Vij	T, M
44	E	H
45	<u>B</u>	H
46	M	A
47	L	Hr
48	T	L
49	W	E
50	Or	<u>B</u>
51	E	<u>B</u>
52	Or	D
53	Or	Og
54	Vij	Vw
55	Vij	M
56	Vij	Vw
57	L	M, Vw
58	D	Or
59	Vij	Vw, M
60	E	H
61	Z	M
62	M	<u>W</u>
63	L	W
64	Vij	M
65	L	Z
66	L	H, T
67	L	A
68	T	L, H
69	E	Vw
70	E	M
71	E	Vij, M
72	H	A, L
73	Or	W
74	Vij	
75	D	Or
76	T	

Ps	Hoofd	Bij
77	E	H, W
78	H	E, Og
79	Vij	Vw
80	E	H
81	Og	Z
82	Hr	Or
83	Vij	Vw
84	T	Z
85	Z	
86	E	
87	T	
88	E	
89	H	T
90	E	
91	M	
92	L	D
93	Hr	
94	Or	D
95	L	Hr
96	L	A
97	Hr	
98	L	T
99	Hr	H
100	T	L
101	D	T
102	E	Vw
103	L	Hr
104	L	
105	M	H
106	H	L
107	E	L
108	L	Vij
109	E	Vw
110	H	A
111	W	L
112	D	Z
113	L	Hr
114	H	A
115	<u>B</u>	Og

Ps	Hoofd	Bij
116	T	L
117	T	A
118	T	L
119	<u>B</u>	<u>Tu</u> , <u>O</u>
120	E	
121	M	
122	T	Z
123	W	<u>O</u>
124	Vij	L
125	T	Z
126	H	L
127	W	Z
128	Z	D
129	Vij	Z
130	M	W
131	M	
132	H	T
133	Z	
134	T	
135	T	H
136	L	H
137	E	H
138	L	
139	W	Vij
140	Or	
141	D	Or
142	Vij	
143	Vw	Vij
144	Z	Vij
145	L	
146	L	E
147a	L	Z
147b	T	Z
148	L	Z
149	L	A
150	L	T

3. Veroveren van gebieden

Begin

Je hebt de kaart nodig, de volle psalmtegels, vele kleine pionnetjes in zoveel kleuren als er spelers zijn, de dobbelwijzer en twee dobbelstenen waarvan één rood is. Eveneens heb je een psalmenboek nodig.

Iedere speler trekt 4 psalmen (de volle psalmtegels).

Dan kijkt hij naar de lijst die je op de vorige bladzijde terugvindt:

Daarbij kiest hij de psalm die het meest haalbaar is want dat is wordt zijn opdracht.

Kies je psalm 49 dan moet je Waarburg en Ellendië kunnen bezetten.

De volle psalmtegel die gekozen is moet zichtbaar blijven voor iedereen.

Zodat ieder tactisch kan spelen.

Verloop

Nadat ieder zijn opdracht gekozen heeft kan het spel beginnen.

Weet wel dat ieder drie landen moet kunnen bezetten ook al is zijn opdracht van zijn psalm maar twee landen zoals bij psalm 49. In dat geval mag de speler kiezen welk land hij er bij verzet.

Als je bijvoorbeeld psalm 62 kiest dan is je ene land Minburg en de andere landen moeten zich in het gebied Westen bevinden: Deugdarije, Onrechtie en Vijland zijn dus de keuzes.

Kies je bijvoorbeeld psalm 22 dan kies je zelf of je 22a of 22b als opdracht neemt.

Ieder mag om te beginnen 13 van zijn pionnen op de kaart zetten, op elk land één.

De plaats doet er niet toe want bij ieder oog van een dobbelsteen mogen we automatisch over naar een land dat aanligt.

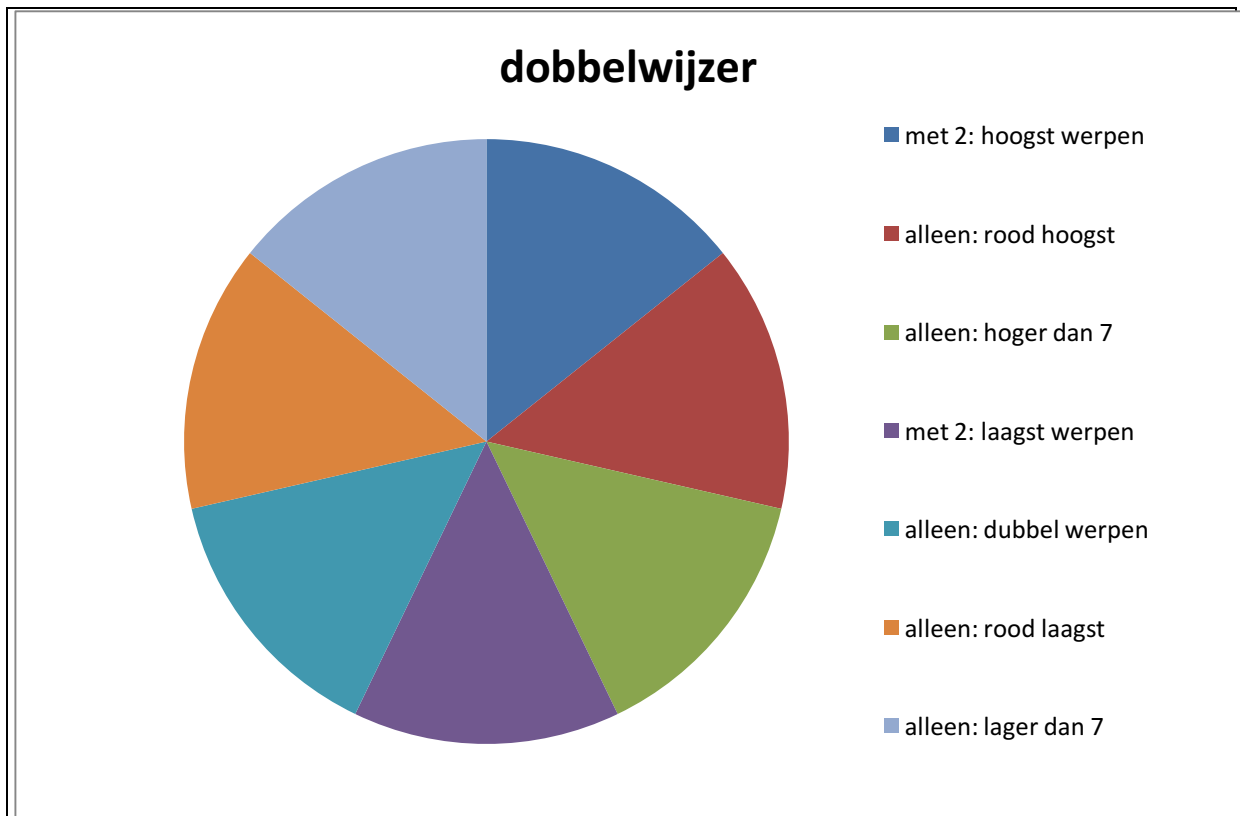
Nu is het spel zo dat je probeert als eerste je landen te bezetten.

Dit betekent dat er 3 pionnen van jouw kleur meer in dat land terug te vinden zijn dan de pionnen van je tegenstanders. Voorbeeld: je hebt 5 pionnen in een land, maar er zijn 3 pionnen van de tegenstanders eveneens in dat land, dan kom jij 1 pion te kort.

Bij iedere 6 die je gooit tijdens het spel mag je een pion erbij nemen en die zetten waar je wil.

De dobbelwijzer toont hoe je moet gooien om pionnen van jezelf te verzetten. Als je bijvoorbeeld 3 gooit mag je dat getal opdelen voor verschillende pionnen. Voorbeeld 2 landen verzetten met één pion, 1 land met een andere pion.

De dobbelwijzer:



Als je met twee speelt (voorbeeld: hoogst werpen) dan mag enkel de winnaar pionnen verzetten, en wel het aantal ogen dat hij geworpen heeft.

Als je alleen speelt en de opdracht lukt dan mag je de dobbelsteen met het hoogst aantal ogen gebruiken om je pionnen te verzetten.

Let wel bij iedere 6 die je gooit, ook al lukt de opdracht niet; mag je een pion er bij zetten.

Als je de dobbelwijzer rond bent geweest leg je het spel even stil en lees je samen een psalm. De te kiezen psalm trek je van een niet gekozen volle psalmtegel die voor de spelers ligt. Is het een lange psalm dan lees je enkel een stukje.

Als je met vier of meer speelt:

Wie een 1 gooit mag een pion van een andere speler wegnemen.

Einde

Als een speler de drie beoogde landen kan bezetten met per land 3 pionnen meer dan de tegenstanders.

De psalm van de winnaar wordt dan ook samen gelezen. Bij psalm 119 neem je slechts een deeltje. Begrijpelijk...

4. De psalmist inhalen

Begin

Spel voor met twee.

Benodigdheden: de volle psalmtegels om er één uit te trekken.

De psalmenkaart en een dobbelsteen. Eén pion voor de psalmist en kleine markeringspionnetjes om op de symbolen te plaatsen. Drie pionnen voor de tegenspeler.

Een psalmenboek.

Verloop

Iemand speelt de psalmist. Hij heeft een volle psalmtegel getrokken en probeert in dit spel zijn symbolen bezocht te hebben. Als die een symbool passeert die hij nodig heeft mag hij een pionnetje op het symbool zetten. De volle psalmtegel wordt uiteraard niet getoond aan de tegenstrever.

De psalmist kan maximum 4 stappen zetten in zijn beurt. 5 en 6 met de dobbelsteen gelden voor hem als een 4.

De ander probeert door juist te gooien op de psalmist te gaan staan en hem zo uit te schakelen voor die zijn hele psalm heeft kunnen afwerken. De ander kiest in zijn beurt welke van zijn drie pionnen die zal verzetten om de psalmist wat meer in te sluiten. Die speler mag wel het aantal ogen vooruit van de dobbelsteen, dus ook 5 en 6.

Met de dobbelsteen bepaal je hoeveel symbolen je vooruit mag.

De psalmist start op een eerste symbool en mag onmiddellijk een klein pionnetje er op zetten als bezet. De achtervolger telt een afstand van 10 symbolen als startplaats voor zijn pionnen. Ze mogen verspreid staan op die afstand.

Einde

Als de psalmist zijn psalm afgewerkt heeft of als die ingehaald is.

Na het spel wordt de psalm samen gelezen.

Dit spel kan twee maal gespeeld worden om uiteindelijk te zien welke psalmist het verst geraakt is...

Variant

Je kunt ook met elk één psalmist spelen en één achtervolger. Zorg dan wel dat de pionnen verschillend zijn. De markeringspionnetjes hoeven niet een ander kleur per speler te hebben. Zo kun je ook met meer dan twee spelen.

Zo je die variant speelt dan trekt de eerste speler een tegel en zegt hoeveel elementen er op staan. Zijn dit er meer dan vijf of minder dan drie, dan legt die deze tegel zichtbaar voort ieder en trekt een andere tegel.

De andere spelers trekken nu volle psalmtegels tot ze evenveel symbolen te zoeken hebben. De volle psalmtegels die niet voldoen worden wel zichtbaar voor ieder afgelegd.

Men is klaar om te spelen als ieder een volle psalmtegels heeft met evenveel symbolen op.

Einde van het spel als iemand er in slaagt als eerste zijn symbolen te verzamelen of de speler met het meest behaalde symbolen, dit als alle psalmisten uitgeschakeld zijn.

Natuurlijk wordt nadien de winnende psalm samen gelezen.

5. Samen psalmen

Begin

Benodigheden: pionnen als er spelers zijn en kleine markeringspionnen.
Een dobbelsteen en een psalmenboek.

Verloop

Ieder trekt een volle psalmtegel. De startplaats is een symbool. Dat symbool moet nadat alle andere bezet zijn (dit doordat je er aan voorbij gekomen bent en er een klein markeringspionnetje hebt opgeplaatst.) als laatste weer opgezocht worden om dan te bezetten.

Ieder start met een pion en verzet die door te gooien met een dobbelsteen.
Het merkwaardige is nu dat als je gooit met de dobbelsteen en je merkt dat je één van je symbolen kunt bezetten door de pion van de ander te gebruiken je dit ook mag.

Als je een symbool bereikt mag je dit bezetten met één van jouw markeringspionnen.

Het wordt natuurlijk interessanter als je met meerdere speelt.
Speel je dit spel met twee dan heeft ieder twee pionnen die men kan verplaatsen. De tweede pion wordt dan op een symbool dichtst bij de startplaats van je andere pion geplaatst.

Einde

Wie kan zijn symbolen het eerst verzamelen?

Als iemand zijn opdracht vervuld heeft wordt er gekeken wie gewonnen heeft:

Diegene wint die uiteindelijk het meeste van zijn symbolen heeft verzameld.

Let wel op nog bijkomende regels:

Iemand met twee symbolen op twee verschillende landen wint van iemand die twee symbolen op het zelfde land heeft.

Iemand met drie symbolen op telkens verschillende landen wint van iemand met drie symbolen op twee verschillende landen.

Wie drie elementen heeft behaald op één land telt voor twee elementen.

Wie vier elementen heeft behaald op één land telt die voor drie elementen.

Zo kan diegene die alles heeft afgewerkt nog verliezen...

Achteraf wordt de winnende psalm nog eens gelezen.

6. Een bidder op zoek

Begin

Nodig: De psalmenkaart, de volle psalmtegels of de gewone tegels, pionnen, kleine markeerpionnetjes, een dobbelsteen, de paspoorten van de bidders, overzichtskaarten en de "beurtaanduiders".

Op het paspoort staan heel wat gegevens waaronder:

De bidder	Hun thuis	Bonus	Trekt naar
De vierder	Tempellanderije	Waarburg	Lovendankje
De zanger	Lovendankje	Zegenrijk	Waarburg
De monnik	Zegenrijk	Historia	Tempellanderije
De werker	Deugdarije	Waarburg	Anderlandië
De strijder	Verweerst	Zegenrijk	Vijland
De zoeker	Historia	Lovendankje	Waarburg
De smekende	Minburg	Waarburg	Tempellanderije
De gevallene	Ellendië	Minburg	Zegenrijk
De onderzoeker	Historia	Zegenrijk	Anderlandië

De bidder	Vermijdt	Meegevoerd naar
De vierder	Ongeloofje	Vijland
De zanger	Ellendië	Ongeloofje
De monnik	Verweerst	Ongeloofje
De werker	Onrechtie	Vijland
De strijder	Onrechtie	Ellendië
De zoeker	Ongeloofje	Vijland
De smekende	Ellendië	Ongeloofje
De gevallene	Anderlandië	Ongeloofje
De onderzoeker	Verweerst	Onrechtie

Trek een soort bidder.

Neem je paspoort en kijk naar je route en de spelregels.

Zet je pion op een symbool van je thuisland.

Hou een overzichtskaart bij de hand om te zien hoe je andere spelers kunt tegenhouden.

Iedere speler krijgt bij het begin 10 volle psalmtegels (of 10 gewone tegels)

Dit zijn betaal middelen om een andere speler de weg te bemoeilijken of om zelf verder te kunnen.

Een eerste speler kan beginnen door met de dobbelsteen eerst op weg te gaan naar het bonusland, tenzij de spelregel onder "doel " anders beslist.

Verloop

De bidders spelen van thuisland naar bonusland naar het doelland.

Vervolgens moeten de spelers nog 4 maal het doelland binnengaan na eerst een ander land te bezoeken (niet vermeld op het paspoort), let wel 4 maal een ander land!

Je kan niet een land bezoeken en in je zelfde beurt een ander te bezoeken land bereiken!

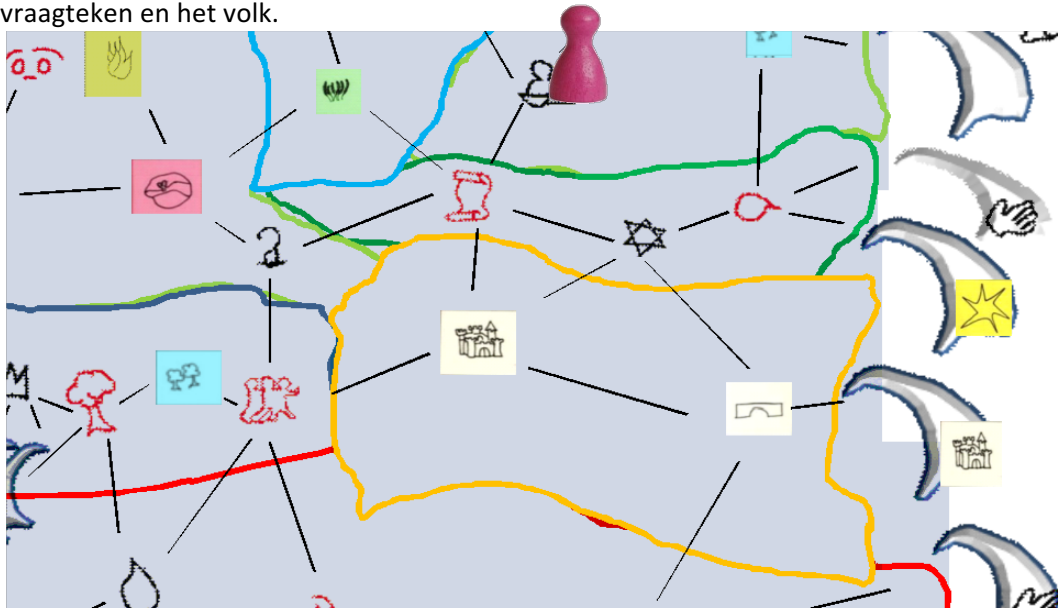
Bezoeken betekent dat je een volgende stap kunt bereiken.

De andere landen die je aandoet om op weg naar die landen te zijn kun je gewoon met je dobbelsteen aandoen.

Voorbeeld:

Mijn pion staat op de "arme" in Lovendankje. Ik dien een tegel met "burcht" in.

Ik gooi 4 met de dobbelsteen. Ik kan mijn pion op de burcht zetten via de geschiedenis, het vraagteken en het volk.



Als je de eerste maal je doel bereikt mag je je spelaanduider voor je leggen met het cijfer 1 in jouw richting. Iedere maal je opnieuw je doel bereikt mag je de aanduider een beetje draaien. Bij 4 heb je nog één maal je doel te bereiken en dan is het spel uitgespeeld.

Als je een ander land bezoekt tussen twee doelland bezoekjes plaats je een kleine markeerpion op dat land. Let wel: Je moet tegelijk een volle psalmtegel kunnen afgeven met een dergelijk symbool er op. De speler staat dan op dat land, op dat symbool.

De bidders spelen tegen elkaar en kunnen elkaar zenden naar een ander land.

Als je een volle tegel kan leggen met een symbool van het te vermijden land of exil pest je de andere, zodat je zelf zou kunnen winnen.

Bij een symbool van het te vermijden land plaats je de pion van de andere op een land waar het te vermijden land enigszins een hindernis kan zijn.

Bij een symbool van het exil land plaats je de speler op dat land. De speler moet dan eerst de opdracht vervullen alvorens verder te kunnen doen.

Een beurt van een speler ziet er dus als volgt uit:

Of hij probeert de extraspelregel te spelen op het gepaste moment.

Of hij gooit met een dobbelsteen om zijn pion te kunnen verplaatsen.

Je mag nooit onmiddellijk terug op hetzelfde symbool staan als je stappen zet met je pion.

Zie het voorbeeld: Als je drie gooit kun je niet van de arme naar de geschiedenis, over de burcht terug naar de geschiedenis. Speel dus geen pingpong met je pion!

Hij kan tijdens zijn beurt een volle psalmtegel indienen om ofwel tussen de bezoeken aan het doelland een ander land temogen bezoeken of om een ander wat tegen te houden...

Tijdens iedere beurt kun je tot 3 tegels wisselen met de andere tegels uit de rest.

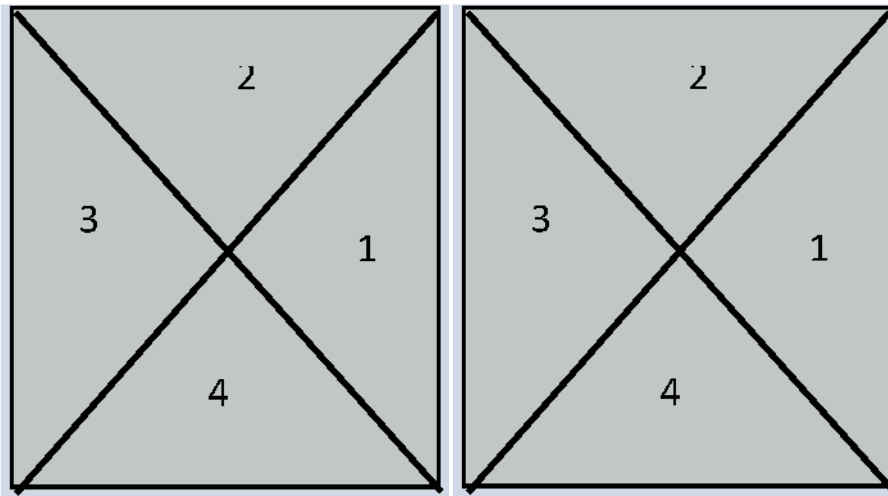
Zorg er voor dat je na je beurt steeds 10 tegels hebt.

Einde

Als een speler de vierde maal zijn doel bereikt heeft.

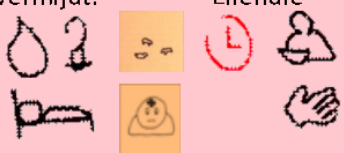
Materiaal voor het spel 6 en ook spel 7

Twee spelaanduiders en een overzichtskaart.

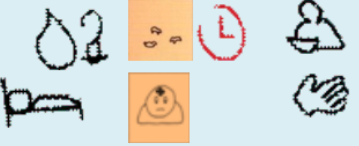
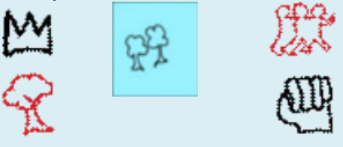


de vierder vermijdt: exil: Ongeloofje Vijland	de zanger vermijdt: exil: Ellendië Ongeloofje	de monnik vermijdt: exil: Anderlandië Ongeloofje
de werker vermijdt: exil: Onrechtie Vijland	de strijder vermijdt: exil: Onrechtie Ellendië	de zoeker vermijdt: exil: Ongeloofje Vijland
de smekende vermijdt: exil: Ellendië Ongeloofje	de gevallene vermijdt: exil: Anderlandië Ongeloofje	de onderzoeker vermijdt: exil: Verweerst Onrechtie

De paspoorten:

de vierder	de zanger	de monnik
		
thuisland: Tempellanderije	thuisland: Lovendankje	thuisland: Zegenrijk
		
bonusland: Waarburg	bonusland: Zegenrijk	bonusland: Historia
		
doel: Lovendankje	doel: Waarburg	doel: Tempellanderije
		
extra spelregel: Gooi een vier om het doel te bereiken	extra spelregel: Gooi een vier om het bonusland binnen te gaan	extra spelregel: Gooi drie om te starten ga dan onmiddellijk naar het bonusland
vermijdt: Ongeloofje	vermijdt: Ellendië	vermijdt: Anderlandië
		
exil: Vijland	exil: Ongeloofje	exil: Ongeloofje
		
extra spelregel: Gooi 1, 2 of 3 om je exil te verlaten	extra spelregel: Gooi 2, 3, of 4 om je exil te verlaten	extra spelregel: Gooi 4, 5 of 6 om je exil te verlaten

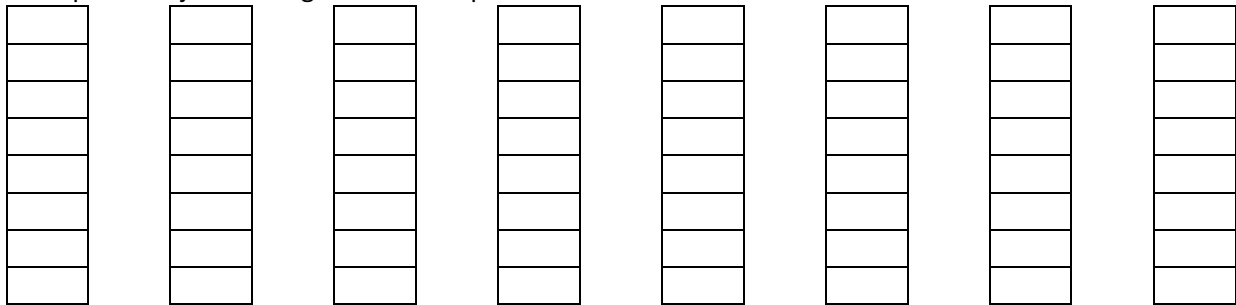
de werker	de strijder	de zoeker
thuisland: Deugdarije bonusland: Waarburg doel: Anderlandië extra spelregel: Gooi 5 om de eerste maal je doelland te verlaten vermijdt: Onrechtie exil: Vijland extra spelregel: Gooi 1, 2 of 6 om je exil te verlaten	thuisland: Verweerst bonusland: Zegenrijk doel: Vijland extra spelregel: Gooi 2 om de eerste maal je doel te bereiken vermijdt: Onrechtie exil: Ellendië extra spelregel: Gooi 1, 3 of 5 om je exil te verlaten	thuisland: Historia bonusland: Lovendankje doel: Waarburg extra spelregel: Gooi 6 om je thuisland te verlaten. Ga onmiddellijk naar je bonusland. vermijdt: Ongeloofje exil: Vijland extra spelregel: Gooi 2, 4 of 6 om je exil te verlaten

de smekende	de gevallene	de onderzoeker
		
thuisland: Tempellanderije  bonusland: Waarburg  doel: Minburg  extra spelregel: Gooi 1 om je thuisland te verlaten. Ga onmiddellijk naar je bonusland vermijdt: Ellendië  exil: Ongeloofje  extra spelregel: Gooi 4, 5 of 6 om je exil te verlaten	thuisland: Ellendië  bonusland: Minburg  doel: Zegenrijk  extra spelregel: Gooi 2 om de eerste maal je doel te bereiken. vermijdt: Anderlandië  exil: Ongeloofje  extra spelregel: Gooi 3, 4 of 5 om je exil te verlaten	thuisland: Historia  bonusland: Zegenrijk  doel: Anderlandië  extra spelregel: Gooi 3 om de eerste maal je doel te verlaten. vermijdt: Verweerst  exil: Onrechtie  extra spelregel: Gooi 1, 4 of 5 om je exil te verlaten

7. De bidders zonder de wereldkaart maar met de tegels als een wereldkaart.

Begin

Leg een klein model van de wereldkaart zodat ieder die kan zien. Leg 8 op 8 tegels open met telkens een plaats vrij om de tegels tussen te plaatsen.



Bijkomend materiaal:

Per speler een pion om op de tegels te plaatsen.

Kleine pionnetjes in de kleuren van de pion van elke speler om op de tegels te leggen om die landen te "bezetten".

Je hebt geen spel nodig als basis.

Gooi met een dobbelsteen om te weten wie mag beginnen.

De hoogste worp betekent dat die speler eerst een bidder mag kiezen.

De laagste worp mag laatst een bidder kiezen, maar die mag dan weer het eerst zijn pion plaatsen op een tegel naar keuze. De hoogste worp is dan weer de laatste om zijn pion te plaatsen.

Verloop

Gooi met een dobbelsteen hoeveel tegels je met je pion mag verplaatsen.

Of de pion wordt verticaal verzet of horizontaal of een combinatie van beide. De pion kan dus horizontaal ook verplaatst worden dan wipt die telkens over een rij tegels.

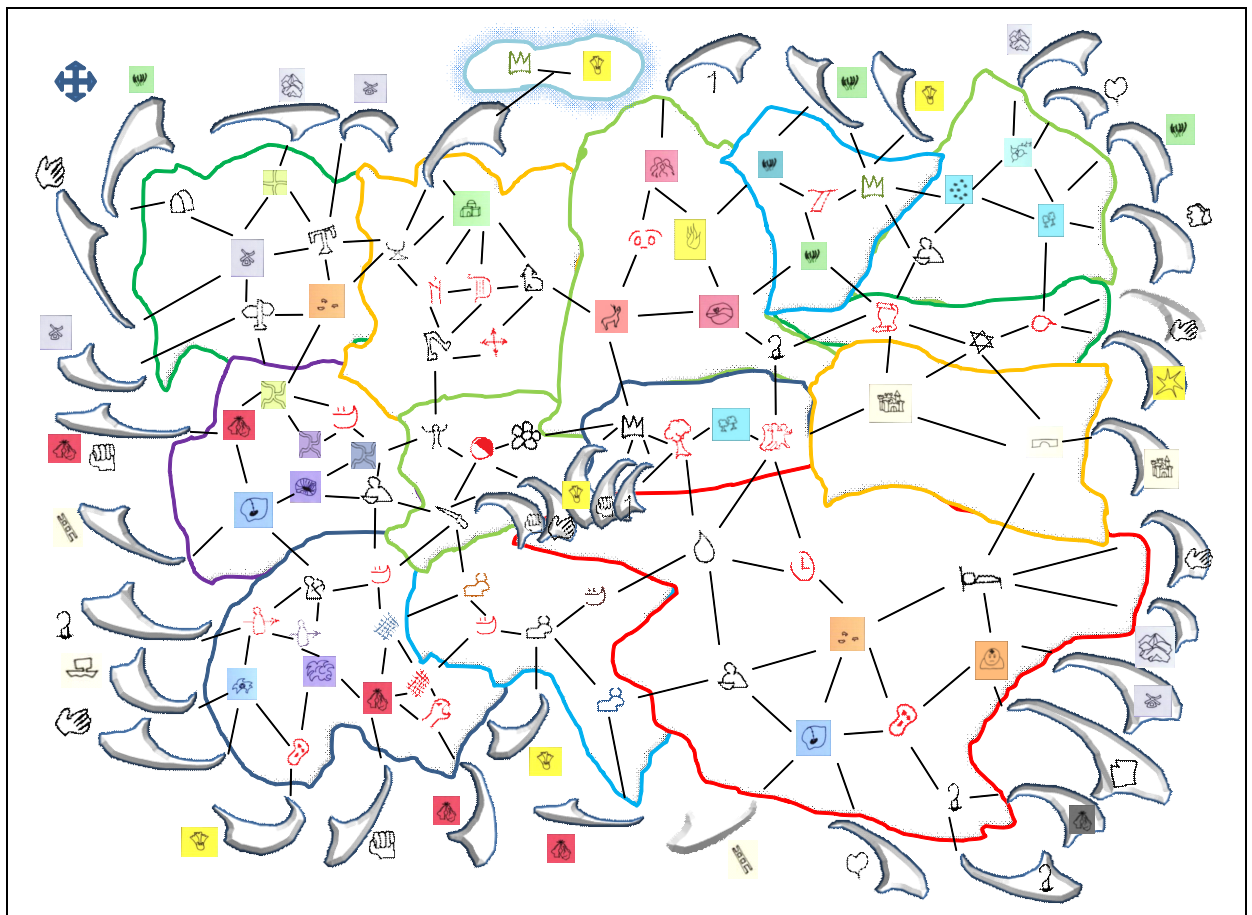
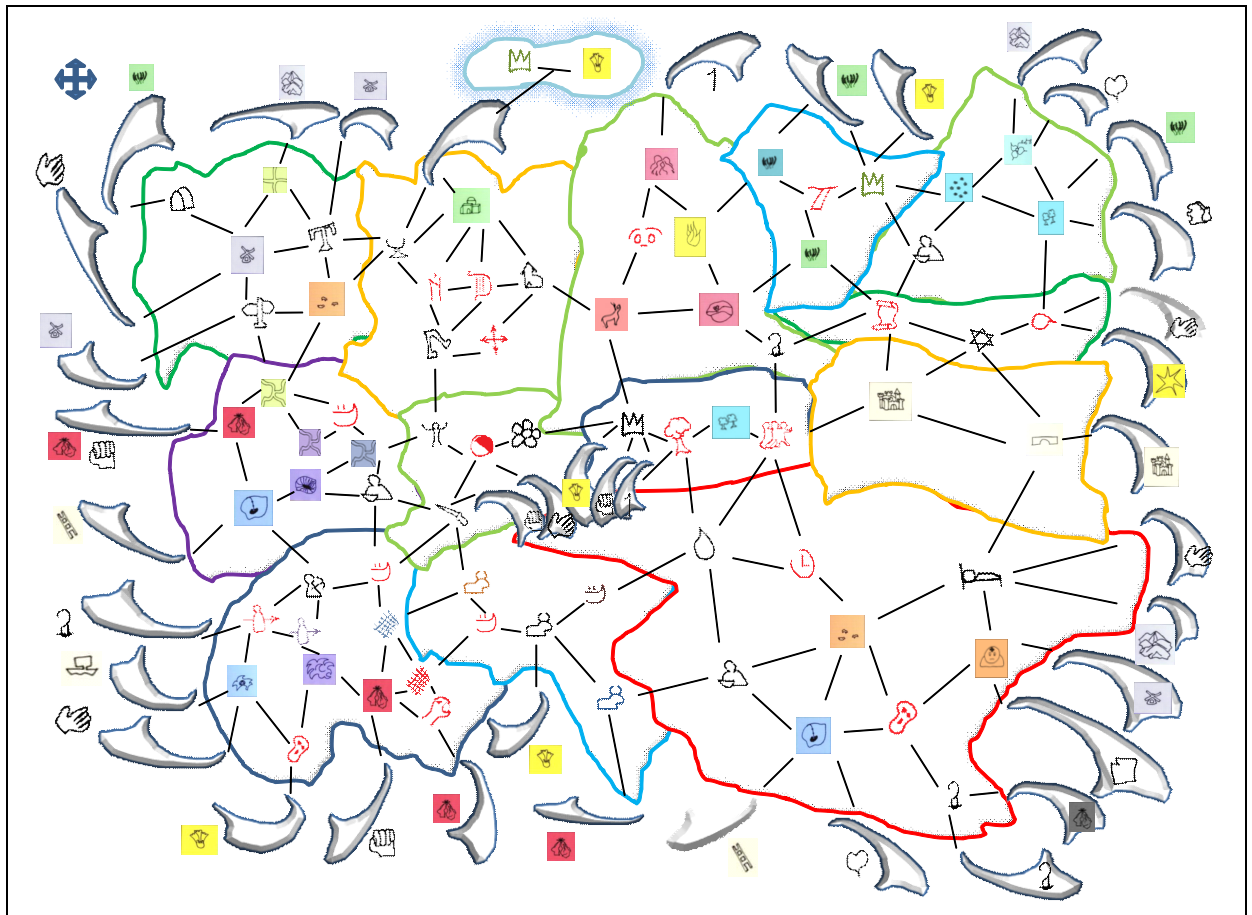
Een speler kan de tegel waar hij op stond vóór zijn beurt en de tegel waar hij op terecht komt wisselen van plaats zodat die eilanden vormt op tafel. Wie het eerst een eiland vormt van 6 aaneensluitende tegels die passen bij zijn figuur wint het spel.

Merk op je mag niet stilstaan bij een tegel die een symbool draagt van een te mijden land.

Een speler kan een klein pionnetje leggen op een tegel zodat die bezet is. Die tegel kun je dan niet meer verleggen.

Tijdens een beurt mag een speler:

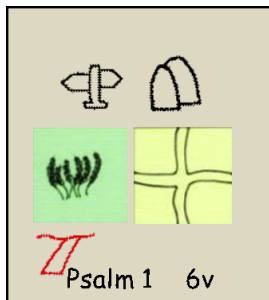
- een tegel trekken en op de te vormen kaart leggen.
- gooien met een dobbelsteen en zijn pion verzetten.
- eventueel de tegel waar hij op stond vóór zijn beurt en de tegel waar hij op terecht komt wisselen van plaats.
- eventueel een klein pionnetje leggen op een willekeurige tegel om die tegel te bezetten.



8. Op zoek naar God.

Wat je nodig hebt:

Je hebt de volle psalmtegels nodig.



Daarnaast heb je een dobbelsteen en per speler een pion nodig.

Alsook kleine markeerpionnetjes om op je opdrachtkaart te zetten bij een behaald element.

De opdrachtkaarten met de verschillende bidders. (let wel : voor dit spel zijn het andere opdrachtkaarten dan in psalm 6 en 7)

Begin

Zet ergens je pion op de kaart

Gooi met een dobbelsteen om de startplaats te bepalen.

verzet nu je pion zodat je op de startplaats staat.

Deugdarije(D)	Tempellanderije (T)	Waarburg (W)	Zegenrijk (Z)	Lovendankje (L)
1	2	3	4	5
			Historia (Hi)	
Onrechtie (Or)	Verweerst (Vw)	Anderlandie (A)	6	
7	8	9	Minburg (M)	
Vijland(Vij)	Ongeloofje (Og)	10		
11	12	Ellendie (E)		
		13		

voorbeeld:

Je zet je pion op Verweerst. Je gooit 4. $8 \text{ (van Verweerst)} + 4 = 12$. Je komt terecht op Ongeloofje.

Je zet je pion op Verweerst. Je gooit 6. $8 + 6 = 14$. Je komt terecht op Deugdarije, want na 13 begin je van vooraf aan.

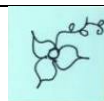
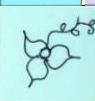
Trek vervolgens een bidder.

Als je op een te mijden land staat gooi je nog eens met je dobbelsteen en verzet je je pion.

Verloop

De bedoeling is dat je in de huid kruipt van een bepaalde gelovige en je zo op zoek gaat naar die God zoals je denkt dat Hij is.

Een overzicht:

Soort bidder	Mag een land overspringen...	Probeert te verzamelen...	Mag niet betreden...
De vrager	Geel grondkleur	  	Anderlandië
De danker	 	   	Verweerst
De lover		  	Anderlandië
De zoeker		 	Verweerst
De bange	 	  	Anderlandië
De vrije		   	
De boze		   	
De doener		   	Onrechtig
De klager	 	   	Minburg
De medelijdende		  	
De Jezus-zoeker	 	  	Ongeloofje
De volhouder		  	
De moe gevochtene	 	  	Anderlandië

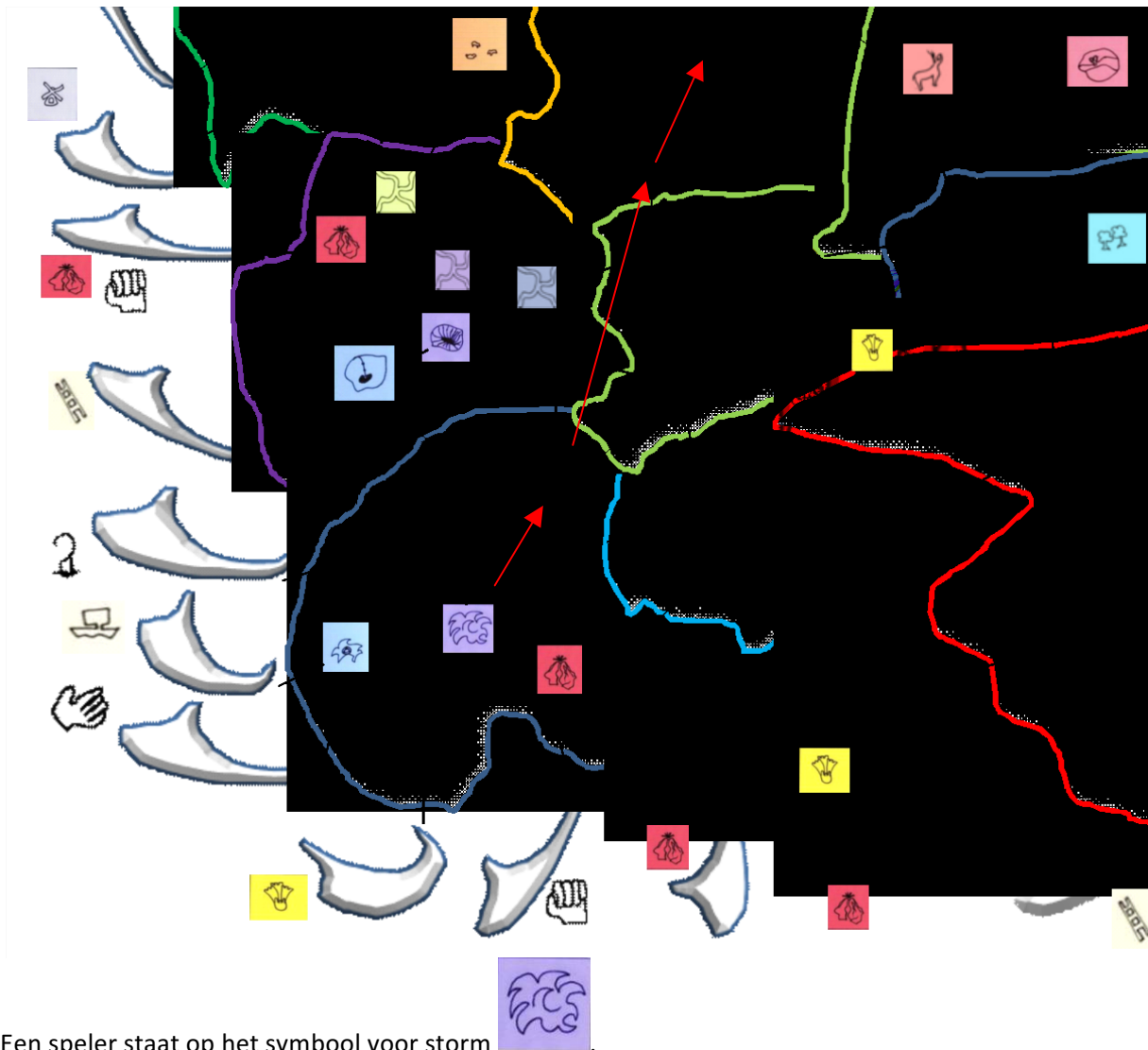
Met je opdrachtkaart weet je wat je moet bereiken en vermijden op de psalmenkaart.

Tijdens een beurt gebeurt het volgende:

- De speler trekt een volle psalmtegel. Bevat die een element dat je de mogelijkheid heeft om over een land te springen dan hou je die tegel tot ze je goed uitkomt.
- Hij gooit met de dobbelsteen om vooruit te gaan op de psalmenkaart.
- Hij verzet zijn pion.

Als die een nodig element bereikt dan doe je het nodige: Dan zet je een klein markeerpionnetje op het element op je opdrachtkaart.

voorbeeld:



Een speler staat op het symbool voor storm

Hij heeft al een volle psalmtegel getrokken met een symbool die hij nodig heeft om over een land te kunnen springen.

Hij gooit 5. Hij telt met zijn pion 3 tot aan spot . Hij levert zijn volle psalmtegel in als betaalmiddel  en springt over Verweerst. Dan zet hij nog twee stappen om terecht te komen op .

Einde

Als iemand alles verzamelt heeft is die gewonnen.

de vrager	
verzamelt:	
  	
springt over als: het gele grondkleur	mag niet binnen: Anderlandië

de bange	
verzamelt:	
  	
springt over als:	mag niet binnen: Anderlandië
 	

de danker	
verzamelt:	
   	
springt over als:	mag niet binnen: Verweerst
 	

de vrije	
verzamelt:	
   	
springt over als:	mag overal binnen
	

de lover	
verzamelt:	
   	
springt over als:	mag niet binnen: Anderlandië
	

de boze	
verzamelt:	
  	
springt over als:	mag overal binnen
	

de zoeker	
verzamelt:	
  	
springt over als:	mag niet binnen: Verweerst
	

de doener	
verzamelt:	
  	
springt over als:	mag niet binnen: Onrechtig
	

de klager	
verzamelt:	
   	
springt over als:	mag niet binnen:
 	Minburg

de Jezus-zoeker	
verzamelt:	
  	
springt over als:	mag niet binnen:
 	Ongeloofje

de medelijdende	
verzamelt:	
  	
springt over als:	mag overal binnen
	

de volhouder	
verzamelt:	
  	
springt over als:	mag overal binnen
	

de moe gevochtene	
verzamelt:	
  	
springt over als:	mag niet binnen:
 	Anderlandië

9. Psalmen kopen

Begin

Nodig: een gewone dobbelsteen,

Gebruik de tabel van de psalmen en de landen en voor elke speler een pion om op de psalmenkaart te plaatsen en een tweede pion om op de tabel te zetten.

Neem ook onderstaand overzicht en kleine pionnetjes om verworven symbolen aan te duiden.

Eén speler gaat met zijn pion ergens op de tabel staan.

De andere spelers doen dit ook.

Nu gooit de eerste speler met de dobbelsteen.

Het kleur waar hij op staat krijgt nu de waarde van de gesmeten worp.

De kleuren erachter telkens één meer tot je 6 hebt van waarde. Het volgende kleur is nu 1 en zo verder. Deze waarden tellen voor iedere speler en gedurende het gehele spel.

Voorbeeld:

De speler zet zijn pion op 46. Hij gooit een 4 met de dobbelsteen.

Alle wit gekleurde psalmen krijgen gedurende dit spel de waarde 4.

Groen verdient 5 punten, geel 6.

Oranje wordt dan waarde 1, blauw 2 en grijs 3.

Noteer dit ergens op een blaadje.

45	<u>B</u>	H
46	M	A
47	L	Hr
48	T	L
49	W	E
50	Or	<u>B</u>
51	E	<u>B</u>
52	Or	D

Verloop

De bedoeling van het spel is om psalmen te kopen tot je een totaal waarde krijgt van 13 punten.

De spelers gaan nu proberen psalmen verzamelen.

- De spelers gooien nu eerst met de dobbelsteen:

een eerste maal: zo springen ze vooruit of achteruit op de tabel met stappen van 6 psalmen.

een tweede maal: om de juiste te verzamelen psalm te bepalen.

Voorbeeld: de speler staat op 46.

Hij gooit met de eerste dobbelsteen 3.

Dan mag hij kiezen om ofwel op 28 of 64 te staan. (3 witte vooruit of achteruit.)

Stel hij kiest 28 omdat de twee te bezoeken landen dicht bij elkaar liggen.

Vijlandië ligt dicht bij Onrechtlied dan Minburg (zie overzicht van de kaart).

		In den Hoge (Hr)			
Deugdarije(D)	Tempellanderije (T)	Waarburg (W)	Zegenrijk (Z)	Lovendankje (L)	Boven (B)
				Historia (H)	
Onrechtlied (Or)	Verweerst (Vw)	Anderlandië (A)		Minburg (M)	Tussen (Tu)
Vijland(Vij)		Ongeloofje (Og)	Ellendië (E)		Onder (O)
Westen (We)	Midden (Mi)		Oosten (Os)		

Daarna gooit hij 2.

Hij kan kiezen tussen psalm 26 en 30.

In het voorbeeld van daareven zal hij kiezen voor de gele 30, want die levert 6 punten op als hij die elementen kan verzamelen.

- Nu moet de tweede pion nog ergens geplaatst worden op de kaart.

Elke speler gooit nu opnieuw 2 maal met de dobbelsteen.

De eerste dobbelsteen bepaalt hoeveel hij worpen met de tweede pion moet werpen.

De tweede pion bepaalt waar de pion terecht komt.

Terug een **voorbeeld** om het duidelijk te maken:

De speler gooit 3.

Met de tweede dobbelsteen moet hij dus drie maal gooien: Het worden 2, 5 en 3, samen dus 10.

Gebruik nu dit onderstaande rooster:

De speler komt dus terecht op Vw, Verweerst.

Mocht de speler nu meer dan 14 gegooit hebben, dan tel je weer van Hr af...

			Hr	1					
D	2	T	3	W	4	Z	5	L	6
								H	7
Or	11	Vw	10	A	9			M	8
Vij	12	Og	13			E	14		

- In een volgende beurt kan de speler of hergooien omdat de te kiezen psalmen voor hem te weinig opleveren of omdat de elementen te ver van zijn pion op de kaart afliggen.
- Of hij kan beginnen met verzamelen.

Elke psalm geeft aan uit welke landen de elementen moeten komen.

Als er één land staat dan moet je alle elementen van dit land verzamelen.

Als er twee gebieden opstaan dan moet de speler van elk gebied vier elementen (tenzij er minder elementen in dat land zijn...) verzamelen.

Als er meer gebieden opstaan dan moet de speler van één gebied vier elementen verzamelen en van de andere gebieden samen een totaal van vier elementen verzamelen.

enkele **voorbeelden**:

psalm 120: Alle elementen uit het land moeten verzameld worden.

Je hebt pech: je moet 9 elementen verzamelen.

psalm 121: Je moet alle elementen verzamelen. Dit zijn er slechts 2

psalm 122: 4 elementen uit Tempellanderije en 4 uit Zegenrijk.

psalm 123: 4 elementen uit Waarburg en 4 elementen

uit de landen van het oosten. (Z, E, L, H en M)

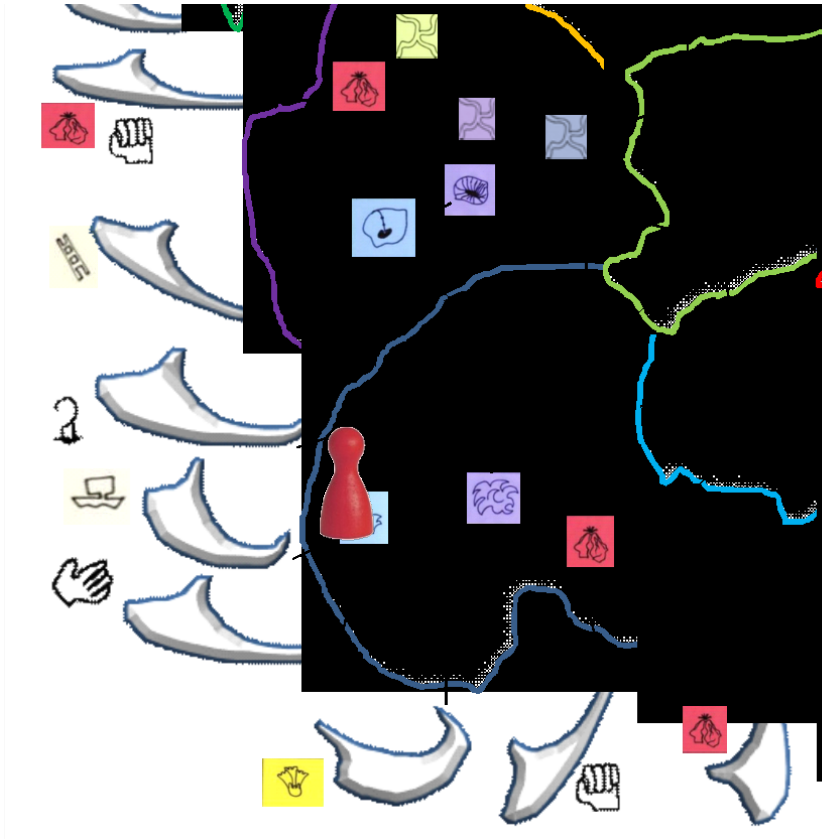
psalm 135: 4 elementen uit T en de 2 uit H

120	E	
121	M	
122	T	Z
123	W	<u>O</u>
135	T	H

Hoe ga je nu vooruit op de psalmenkaart?

Je kan kiezen: of je zet één stap verder of je gooit met een dobbelsteen om de pion te verzetten. Een element haal je binnen door er op te staan op het einde van je beurt.

Terug met een **voorbeeld**:



De speler moet elementen verzamelen uit Onrechtig.
Hij gooit met de dobbelsteen om rapper Or te bereiken.
Stel: hij gooit 4.

Hij verzet zijn pion op . (Hij zet een klein markeerpionnetje op zijn overzicht met elementen.)
Hij heeft al een eerste element uit Or.
Zijn beurt is over.

De volgende beurt gooit hij niet met de dobbelsteen, maar kiest ervoor om één stap te verzetten. Zo haalt hij een tweede element binnen.
En zo voort...

Vergeet dus niet om de verzamelde elementen op het overzicht aan te duiden door er een markeerpionnetje op te zetten.

Wanneer een speler een volledige psalm heeft binnengehaald legt hij het aantal verdiende punten in kleine markeerpionnetjes voor zich.

Als dit er nog geen 13 zijn, dan verwijdert hij de markeerpionnetjes op het overzicht van de elementen, alsook de pion op de psalmenkaart.

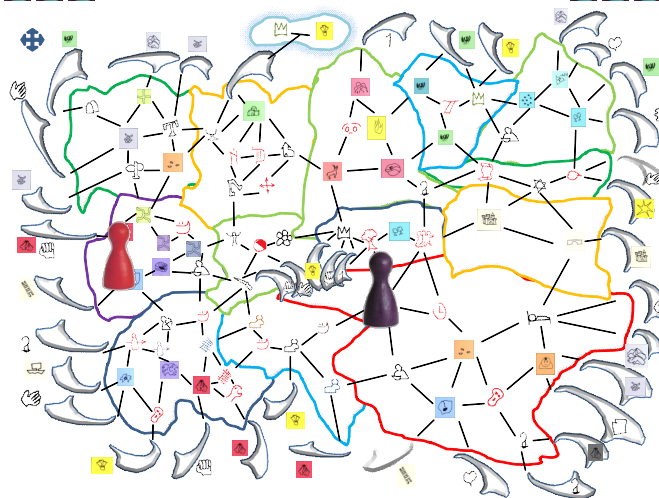
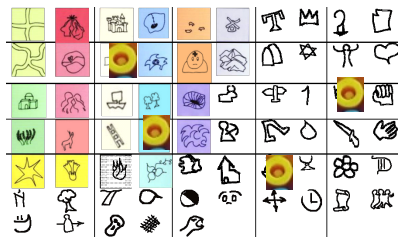
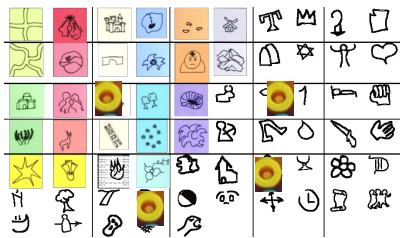
Dan gooit hij opnieuw om een nieuwe psalm binnen te kunnen halen.

Een overzicht van het opgestelde materiaal:

per speler 1 pion op de psalmenkaart en 1 pion op de tabel.

per speler een overzicht met de elementen met markeerpionnetjes

en voor de speler een overzicht van de behaalde punten door markeerpionnetjes voor je te leggen.



Pr	houder	Bi	Pr	houder	Bi	Pr	houder	Bi	Pr	houder	Bi
1	1	A	1	1	A	1	1	A	1	1	A
2	2	A	2	2	A	2	2	A	2	2	A
3	3	A	3	3	A	3	3	A	3	3	A
4	4	A	4	4	A	4	4	A	4	4	A
5	5	A	5	5	A	5	5	A	5	5	A
6	6	A	6	6	A	6	6	A	6	6	A
7	7	A	7	7	A	7	7	A	7	7	A
8	8	A	8	8	A	8	8	A	8	8	A
9	9	A	9	9	A	9	9	A	9	9	A
10	10	A	10	10	A	10	10	A	10	10	A
11	11	A	11	11	A	11	11	A	11	11	A
12	12	A	12	12	A	12	12	A	12	12	A
13	13	A	13	13	A	13	13	A	13	13	A
14	14	A	14	14	A	14	14	A	14	14	A
15	15	A	15	15	A	15	15	A	15	15	A
16	16	A	16	16	A	16	16	A	16	16	A
17	17	A	17	17	A	17	17	A	17	17	A
18	18	A	18	18	A	18	18	A	18	18	A
19	19	A	19	19	A	19	19	A	19	19	A
20	20	A	20	20	A	20	20	A	20	20	A
21	21	A	21	21	A	21	21	A	21	21	A
22	22	A	22	22	A	22	22	A	22	22	A
23	23	A	23	23	A	23	23	A	23	23	A
24	24	A	24	24	A	24	24	A	24	24	A
25	25	A	25	25	A	25	25	A	25	25	A
26	26	A	26	26	A	26	26	A	26	26	A
27	27	A	27	27	A	27	27	A	27	27	A
28	28	A	28	28	A	28	28	A	28	28	A
29	29	A	29	29	A	29	29	A	29	29	A
30	30	A	30	30	A	30	30	A	30	30	A
31	31	A	31	31	A	31	31	A	31	31	A
32	32	A	32	32	A	32	32	A	32	32	A
33	33	A	33	33	A	33	33	A	33	33	A
34	34	A	34	34	A	34	34	A	34	34	A
35	35	A	35	35	A	35	35	A	35	35	A
36	36	A	36	36	A	36	36	A	36	36	A
37	37	A	37	37	A	37	37	A	37	37	A
38	38	A	38	38	A	38	38	A	38	38	A
39	39	A	39	39	A	39	39	A	39	39	A
40	40	A	40	40	A	40	40	A	40	40	A
41	41	A	41	41	A	41	41	A	41	41	A
42	42	A	42	42	A	42	42	A	42	42	A
43	43	A	43	43	A	43	43	A	43	43	A
44	44	A	44	44	A	44	44	A	44	44	A
45	45	A	45	45	A	45	45	A	45	45	A
46	46	A	46	46	A	46	46	A	46	46	A
47	47	A	47	47	A	47	47	A	47	47	A
48	48	A	48	48	A	48	48	A	48	48	A
49	49	A	49	49	A	49	49	A	49	49	A
50	50	A	50	50	A	50	50	A	50	50	A
51	51	A	51	51	A	51	51	A	51	51	A
52	52	A	52	52	A	52	52	A	52	52	A
53	53	A	53	53	A	53	53	A	53	53	A
54	54	A	54	54	A	54	54	A	54	54	A
55	55	A	55	55	A	55	55	A	55	55	A
56	56	A	56	56	A	56	56	A	56	56	A
57	57	A	57	57	A	57	57	A	57	57	A
58	58	A	58	58	A	58	58	A	58	58	A
59	59	A	59	59	A	59	59	A	59	59	A
60	60	A	60	60	A	60	60	A	60	60	A
61	61	A	61	61	A	61	61	A	61	61	A
62	62	A	62	62	A	62	62	A	62	62	A
63	63	A	63	63	A	63	63	A	63	63	A
64	64	A	64	64	A	64	64	A	64	64	A
65	65	A	65	65	A	65	65	A	65	65	A
66	66	A	66	66	A	66	66	A	66	66	A
67	67	A	67	67	A	67	67	A	67	67	A
68	68	A	68	68	A	68	68	A	68	68	A
69	69	A	69	69	A	69	69	A	69	69	A
70	70	A	70	70	A	70	70	A	70	70	A
71	71	A	71	71	A	71	71	A	71	71	A
72	72	A	72	72	A	72	72	A	72	72	A
73	73	A	73	73	A	73	73	A	73	73	A
74	74	A	74	74	A	74	74	A	74	74	A
75	75	A	75	75	A	75	75	A	75	75	A
76	76	A	76	76	A	76	76	A	76	76	A
77	77	A	77	77	A	77	77	A	77	77	A
78	78	A	78	78	A	78	78	A	78	78	A
79	79	A	79	79	A	79	79	A	79	79	A
80	80	A	80	80	A	80	80	A	80	80	A
81	81	A	81	81	A	81	81	A	81	81	A
82	82	A	82	82	A	82	82	A	82	82	A
83	83	A	83	83	A	83	83	A	83	83	A
84	84	A	84	84	A	84	84	A	84	84	A
85	85	A	85	85	A	85	85	A	85	85	A
86	86	A	86	86	A	86	86	A	86	86	A
87	87	A	87	87	A	87	87	A	87	87	A
88	88	A	88	88	A	88	88	A	88	88	A
89	89	A	89	89	A	89	89	A	89	89	A
90	90	A	90	90	A	90	90	A	90	90	A
91	91	A	91	91	A	91	91	A	91	91	A
92	92	A	92	92	A	92	92	A	92	92	A
93	93	A	93	93	A	93	93	A	93	93	A
94	94	A	94	94	A	94	94	A	94	94	A
95	95	A	95	95	A	95	95	A	95	95	A
96	96	A	96	96	A	96	96	A	96	96	A
97	97	A	97	97	A	97	97	A	97	97	A
98	98	A	98	98	A	98	98	A	98	98	A
99	99	A	99	99	A	99	99	A	99	99	A
100	100	A	100	100	A	100	100	A	100	100	A

Einde

Als iemand 13 punten haalt is die gewonnen.

Ps	Hoofd	Bij
1	Z	D
2	Z	A
3	Vij	M
4	W	Og
5	Vij	<u>B</u>
6	E	
7	E	M
8	L	
9	L	<u>Tu</u> , Vij
10	Or	Vij
11	M	D, T
12	Or	W
13	Vij	E
14	Or	
15	D	T
16	<u>B</u>	Og
17	Vij	D
18	L	E, M
19a	L	
19b	W	D
20	M	T
21	Z	A
22a	E	Vij
22b	L	H
23	M	T
24	T	D
25	M	E, D
26	D	
27	T	M, Z
28	Or	Vij
29	Hr	
30	L	E
31	M	E
32	L	D
33	L	M
34	L	Z, D
35	Vij	D, E
36	Or	Og, W
37	D	Or

Ps	Hoofd	Bij
38	E	W
39	E	
40	L	E, T
41	E	L, Z
42	W	Z, M
43	Vij	T, M
44	E	H
45	<u>B</u>	H
46	M	A
47	L	Hr
48	T	L
49	W	E
50	Or	<u>B</u>
51	E	<u>B</u>
52	Or	D
53	Or	Og
54	Vij	Vw
55	Vij	M
56	Vij	Vw
57	L	M, Vw
58	D	Or
59	Vij	Vw, M
60	E	H
61	Z	M
62	M	<u>W</u>
63	L	W
64	Vij	M
65	L	Z
66	L	H, T
67	L	A
68	T	L, H
69	E	Vw
70	E	M
71	E	Vij, M
72	H	A, L
73	Or	W
74	Vij	
75	D	Or
76	T	

Ps	Hoofd	Bij
77	E	H, W
78	H	E, Og
79	Vij	Vw
80	E	H
81	Og	Z
82	Hr	Or
83	Vij	Vw
84	T	Z
85	Z	
86	E	
87	T	
88	E	
89	H	T
90	E	
91	M	
92	L	D
93	Hr	
94	Or	D
95	L	Hr
96	L	A
97	Hr	
98	L	T
99	Hr	H
100	T	L
101	D	T
102	E	Vw
103	L	Hr
104	L	
105	M	H
106	H	L
107	E	L
108	L	Vij
109	E	Vw
110	H	A
111	W	L
112	D	Z
113	L	Hr
114	H	A
115	<u>B</u>	Og

Ps	Hoofd	Bij
116	T	L
117	T	A
118	T	L
119	<u>B</u>	<u>Tu</u> , <u>O</u>
119	<u>B</u>	<u>Tu</u> , <u>O</u>
119	<u>B</u>	<u>Tu</u> , <u>O</u>
119	<u>B</u>	<u>Tu</u> , <u>O</u>
120	E	
121	M	
122	T	Z
123	W	<u>O</u>
124	Vij	L
125	T	Z
126	H	L
127	W	Z
128	Z	D
129	Vij	Z
130	M	W
131	M	
132	H	T
133	Z	
134	T	
135	T	H
136	L	H
137	E	H
138	L	
139	W	Vij
140	Or	
141	D	Or
142	Vij	
143	Vw	Vij
144	Z	Vij
145	L	
146	L	E
147a	L	Z
147b	T	Z
148	L	Z
149	L	A
150	L	T

10. Psalmverzen aflopen

Begin

Gebruik de volgende tabel:

Ps	Gooi:	vers	Ps	Gooi:	vs	Ps	Gooi:	vs	Ps	Gooi:	vs
1	1/1	6	43	3/3	5	87	5/7	7	119m	6/19/13	8
2	1/2	12	44	3/4	27	88	5/8	19	1119n	6/19/14	8
3	1/3	9	45	3/5	18	89	5/9	53	119o	6/19/15	8
4	1/4	9	46	3/6	12	90	5/10	17	119p	6/19/16	8
5	1/5	13	47	3/7	10	91	5/11	16	119q	6/19/17	8
6	1/6	11	48	3/8	15	92	5/12	16	119r	6/19/18	8
7	1/7	18	49	3/9	21	93	5/13	5	119s	6/19/19	8
8	1/8	10	50	3/10	23	94	5/14	23	119t	6/19/20	8
9	1/9	21	51	3/11	21	95	5/15	11	119u	6/19/21	8
10	1/10	18	52	3/12	11	96	5/16	13	119v	6/19/22	8
11	1/11	9	53	3/13	7	97	5/17	12	120	6/20	7
12	1/12	9	54	3/14	9	98	5/18	9	121	7/1	8
13	1/13	6	55	3/15	24	99	5/19	9	122	7/2	9
14	1/14	7	56	3/16	14	100	5/20	5	123	7/3	4
15	1/15	5	57	3/17	12	101	6/1	9	124	7/4	8
16	1/16	11	58	3/18	12	102	6/2	29	125	7/5	5
17	1/17	15	59	3/19	18	103	6/3	22	126	7/6	6
18	1/18	51	60	3/20	14	104	6/4	35	127	7/7	5
19a	1/19/o	7	61	4/1	9	105	6/5	45	128	7/8	6
19b	1/19/e	8	62	4/2	13	106	6/6	48	129	7/9	8
20	1/20	10	63	4/3	12	107	6/7	43	130	7/10	8
21	2/1	14	64	4/4	11	108	6/8	14	131	7/11	3
22a	2/2/o	23	65	4/5	14	109	6/9	31	132	7/12	18
22b	2/2/e	9	66	4/6	20	110	6/10	7	133	7/13	4
23	2/3	6	67	4/7	8	111	6/11	10	134	7/14	3
24	2/4	10	68	4/8	36	112	6/12	10	135	7/15	21
25	2/5	22	69	4/9	37	113	6/13	9	136	7/16	26
26	2/6	12	70	4/10	6	114	6/14	8	137	7/17	9
27	2/7	14	71	4/11	24	115	6/15	18	138	7/18	8
28	2/8	9	72	4/12	19	116	6/16	19	139	7/19	24
29	2/9	11	73	4/13	28	117	6/17	2	140	7/20	14
30	2/10	13	74	4/14	23	118	6/18	29	141	8/1	10
31	2/11	25	75	4/15	11	119a	6/19/1	8	142	8/2	8
32	2/12	11	76	4/16	13	119b	6/19/2	8	143	8/3	12
33	2/13	22	77	4/17	21	119c	6/19/3	8	144	8/4	15
34	2/14	23	78	4/18	72	119d	6/19/4	8	145	8/5	21
35	2/15	28	79	4/19	13	119e	6/19/5	8	146	8/6	10
36	2/16	13	80	4/20	20	119f	6/19/6	8	147a	8/7/o	11
37	2/17	40	81	5/1	17	119g	6/19/7	8	147b	8/7/e	9
38	2/18	23	82	5/2	8	119h	6/19/8	8	148	8/8	14
39	2/19	14	83	5/3	19	119i	6/19/9	8	149	8/9	9
40	2/20	17	84	5/4	13	119j	6/19/10	8	150	8/10	6
41	3/1	14	85	5/5	14	119k	6/19/11	8			
42	3/2	12	86	5/6	17	119l	6/19/12	8			

Materiaal

Met de volgende dobbelstenen: met 8 en met 20 vlakken.

De tabel die je hiernaast vind.

De psalmenkaart en de volle psalmtegels.

1 pion om op de psalmenkaart te zetten.

Een aantal markeerpionnetjes. Elke speler zal gedurende het spel markeerpionnetjes nodig hebben in het kleur van zijn pion.

Begin

Merk in je psalter dat je bij de hand hebt vooraf de 22 delen van psalm 119 mocht dit niet gebeurd zijn.

Leg de psalmenkaart in het midden en zorg dat de tabel zichtbaar is voor ieder. Desnoods kopieer je die nog een keer. Orden vooraf de volle psalmtegels per nummer zodat je die tijdens het spel vlot kunt uithalen.

Elke speler zet zijn pion willekeurig op de psalmenkaart.

Leg de twee dobbelstenen op de tafel zodat ieder er aan kan.

De twee dobbelstenen zijn de volgende:

Met 8 zijdes om te bepalen in welk 20-tal psalmen gekozen moet worden.

Met 20 vlakken om de juiste psalm te bepalen waaruit het vers moet gekozen worden.

Zie de tabel.

Verloop

Deel 1:

De spelers hebben hun pion al op de psalmenkaart gezet...

Een eerste beurt van een speler verloopt als volgt:

Gooi eerst de 8-steen, daarna de 20-steen. Indien je 8 en meer dan 11 gooit krijg je in deze beurt geen nieuwe opdracht en moet je wachten tot je volgende beurt.

Bij enkele psalmen moet je nog gooien. Bij psalm 19, 22 en 147 gooi je met nog één dobbelsteen. Is het getal oneven, dan kies je het a-deel; bij even ga je voor het b-deel.

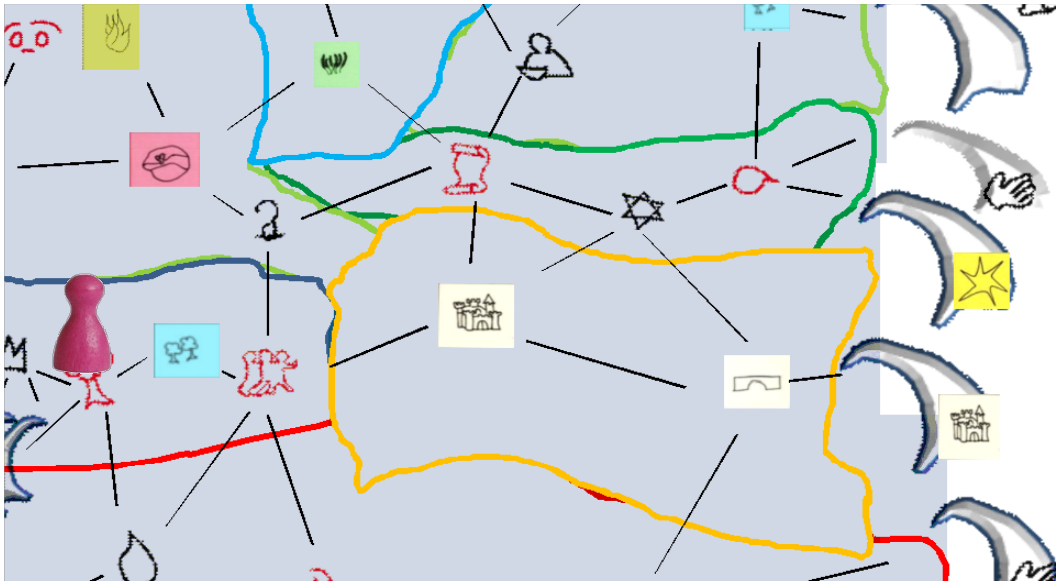
Psalm 119 is een lange die opgedeeld is. Daarom gooi je nog eens beide dobbelstenen. Valt de 20-steen op 1 dan kies je zo wie zo voor 119a. Krijg je een som die groter is dan 22 dan is je beurt over en heb je toch geen volgende opdracht kunnen pakken.

Dan geeft de speler twee verzen aan. Hij neemt de volle psalmtegel die overeenstemt met die psalm en bekijkt de symbolen. Het dichtstbijzijnde symbool van dit vers is de te bereiken volgende plaats op de psalmenkaart. De volle psalmtegel houdt hij bij zich.

Nu mag hij voor de eerste keer zijn pion maximum 4 plaatsen verzetten om dat gekozen symbool te bereiken. Dan houdt die beurt op.

Voorbeeld:

Een speler heeft zijn pion staan op het boompje.



Hij gooit met de achzijdige dobbelsteen: 4

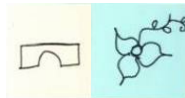
Daarna gooit hij met de twintigzijdige dobbelsteen: 11

Hij heeft dus psalm 71.

Die telt 24 verzen. De speler zegt zomaar vers 5 en 6.

Hij kijkt in de tekst van psalm 71 bij vers 5 en 6.

Hij ziet het thema vertrouwen en loven...



daar hebben we symbolen voor:

De speler heeft geluk vertrouwen is deze keer dichtbij op de kaart terug te vinden.

Hij mag zijn pion in die beurt maximum 4 stappen verzetten. Met 4 heeft hij net genoeg om op vertrouwen (de brug) terecht te komen.

Die psalm is al onmiddellijk binnen...

In de volgende beurten verzet hij opnieuw zijn pion met een maximum van vier stappen. Als tijdens de beurt de pion op het gewenste symbool staat, heeft hij zijn psalm binnen. Dan neemt hij een markeerpionnetje en legt het voor zich. Zo geeft hij aan dat er al een psalm afgewerkt is.

De volgende beurt is dan gelijkaardig aan de eerste beurt.

Zo gaat het verder en probeert de speler 5 psalmen aan te doen.

Als die eerste 5 opdrachten vervuld heeft houdt het eerste deel van het spel op.

Deel 2:

Elke speler heeft nu een aantal volle psalmtegels.

Daarop staan symbolen. Wie er meer heeft zal waarschijnlijk ook meer verschillende symbolen voor zich hebben.

De speler met de minste volle psalmtegels mag nu eerst een symbool op de psalmenkaart bezetten met een markeerpionnetje in zijn kleur. Er mag enkel gekozen worden uit de symbolen die je voor je liggen hebt op je volle psalmtegels.

Daarna mag de speler links een symbool bezetten.

Wie op het einde van het spel de meeste symbolen heeft kunnen bezetten in een land heeft dit land voor zich gewonnen. Een gelijk aantal telt niet.

Wie haalt de meeste landen binnen?

Einde

Als de spelers geen symbolen meer kunnen bezetten wordt er gekeken wie de meeste landen voor zich gewonnen heeft.

11. Vechten met onecht.

Begin

Op de kaartjes zijn er hindernissen, figuren met elk hun macht.

Voor iedere tegenfiguur is er een fiche met zijn krachten en zwakheden.

Je hebt pionnen nodig en verschillende gewone dobbelstenen.

Gooi eerst om te weten welke tegenfiguren er op de kaart komen.

De tegenfiguren:	Sterktes	Zwaktes	Inwoner	Overvalt
Ziekte 1	Kan Verweerst breken	Kan niet tegen Minburg	Ellendië	Waarburg
Armoede 2	+ Onrechtie Breekt Deugdarije	Breekt bij Lovendankje	Ellendië	Waarburg
Eenzaamheid 3	+ Verweerst Breekt Zegenrijk	Breekt bij Anderlandië	Ellendië	Waarburg
De zwartkijker 4	+ Vijland Breekt Tempellanderije	Breekt bij Lovendankje	Ellendië	Waarburg
De thuisloze 5	+ Vijland Breekt Verweerst	Breekt bij Minburg	Ellendië	Waarburg

Oorlog 1	+ Ellendië Breekt Tempellanderije	Breekt bij Minburg	Vijland	Zegenrijk
De paardenbril 2	+ Tempellanderije Breekt Waarburg	Breekt bij Anderlandië	Vijland	Zegenrijk
De concurrent 3	+ Onrechtie Breekt Deugdarije	Breekt bij Lovendankje	Vijland	Zegenrijk
De onverdraagzame 4	+ Ongeloofje Breekt Anderlandië	Breekt bij Historia	Vijland	Zegenrijk
De geweldenaar 5	+ Onrechtie Breekt Anderlandië	Breekt bij Deugdarije	Vijland	Zegenrijk

Oppervlakkigheid 1	+ Onrechtie Breekt Deugdarije	Breekt bij Waarburg	Ongeloofje	Tempellanderije
De godspeler 2	+ Historia Breekt Waarburg	Breekt bij Deugdarije	Ongeloofje	Tempellanderije
De verdachtmaker 3	+ Anderlandië Breekt Verweerst	Breekt bij Vijland	Ongeloofje	Tempellanderije
De egosmeker 4	+ Zegenrijk Breekt Waarburg	Breekt bij Anderlandië	Ongeloofje	Tempellanderije
De spotter 5	+ Lovendankje Breekt Waarburg	Breekt bij Ellendië	Ongeloofje	Tempellanderije

De machtige 1	+ Minburg Breekt Historia	Breekt bij Waarburg	Onrechtie	Deugdarije
De grijper 2	+ Ellendië Breekt Zegenrijk	Breekt bij Verweerst	Onrechtie	Deugdarije
De blinde meeloper 3	+ Anderlandië Breekt Lovendankje	Breekt bij Waarburg	Onrechtie	Deugdarije
De harteloze 4	+ Zegenrijk Breekt Verweerst	Breekt bij Minburg	Onrechtie	Deugdarije
De profiteur 5	+ Tempellanderije Breekt Minburg	Breekt bij Waarburg	Onrechtie	Deugdarije

Dit spel speel je met 2 of met 4.

Als je met twee speelt dan is er één iemand die speler en één iemand die twee tegenfiguren speelt. Speel je met vier dan zijn er twee die spelen tegen twee spelers die elk twee tegenfiguren voor zich nemen.

De tegenspeler kiest eerst uit welke twee landen zijn tegenfiguren zullen komen.

Daarna gooit hij met een dobbelsteen. Gooit hij 1 tot 5 dan is de tegenfiguur onmiddellijk gekend.

Gooit hij 6 dan mag hij zelf kiezen uit de tegenfiguren van dit land.

Voorbeeld:

De tegenspeler kiest voor de inwoners van Ellendië en Ongeloofje.

Voor Ellendië gooit hij een 4: De zwartkijker zal gespeeld worden.

Voor Ongeloofje gooit hij een 6: Hij kiest voor 2: de godspeler. Zo hoopt hij om Waarburg gemakkelijker te kunnen overvallen.

De kaartjes worden twee maal gekopieerd, zo kan ieder die kaartjes zien.

De speler(s) spelen met de witte markeerpionnetjes. De tegenspeler(s) kiezen twee verschillende kleuren.

Een gekleurd markeerpionnetje wordt op de gekozen kaartjes gelegd zodat ieder goed kan volgen om welke tegenfiguren het juist gaat.

We leggen de psalmenkaart in het midden en zetten 2 maal 6 tegenfiguren op die kaart, en wel op hun thuisland.

8 witte pionnetjes komen op de andere landen, op elk land één.

Als je met vier speelt mag je per land hoogstens 2 witte pionnen zetten om te beginnen.

Voorbeeld:

6 pionnetjes worden op Ellendië en 6 pionnetjes in een ander kleur worden op Ongeloofje geplaatst.

Op een symbool op de psalmenkaart kunnen maximum 2 pionnetjes geplaatst.

Nu kan het spel starten.

Landen bezetten

Eerst moet de tegenspeler een land bezetten dat aangegeven is bij de sterkte.

Dan moet je na dit land bezet te hebben een tweede land breken, dit is dit land ook bezetten.

Van het moment dat het tweede land bezet is hoef je niet langer het eerste land bezetten.

Daarna is het doel een overval te plegen op het beoogde land.

Zorg er wel voor dat je nooit het land van je zwakte binnengaat.

Voorbeeld:

De pionnen van Ellendië proberen Vijland te bezetten, daarna kunnen ze richting Tempellanderije.

Uiteindelijk willen ze Waarburg veroveren. De pionnen mogen wel niet doorheen Lovendankje.

Als het eerste land niet langer bezet is maar er zijn nog pionnen in het tweede land dan mag er verder gestreden worden. Van zodra echter in het tweede land de pionnen weg zijn, moet het eerste land weer heroverd worden om opnieuw het tweede land binnen te kunnen.

Pionnen verzetten.

De speler en tegenspeler spelen om beurt.

Om de pionnen te verzetten gooi je met een dobbelsteen.

Je mag het aantal stappen verdelen over verschillende pionnen van dezelfde soort.

De tegenspeler gooit twee maal om beide tegenfiguren aan bod te laten komen.

Een pion kan nooit over een symbool waar twee pionnen op staan, tenzij er een pion bij is van de eigen speler (desnoods van de andere tegenfiguur als je de tegenspeler bent).

[illegible]

De eenzame blauwe wil je verzetten. Geen enkele van de aanliggende landen is het te vermijden land, gelukkig.

 bereiken, zijn 4 stappen zijn op.

Voor de speler met wit is de regel als volgt: Hij mag over elk bezet symbool als er maar een witte pion bij is.

Je mag natuurlijk vooruit gaan waar geen pionnen in de weg staan.

De gooi met je dobbelsteen om je pionnen te verzetten kan een tweede voordeel opleveren: soms kun je er pionnen bijverdienen. Die kan je plaatsen op een land waar er al een pion staat met hetzelfde kleur.

De sleutel is de volgende:

Bij het begin van het spel	De speler: Gooi je een 4, 5 of 6	De tegenfiguur: Gooi je een 5 of 6
Als het eerste land veroverd is van één van de tegenfiguren:	Gooi en 5 of 6	Gooi een 5 of 6
Als het tweede land gebroken is van één van de tegenfiguren :	Gooi een 5 of 6	Gooi een 4, 5 of 6

Aanvallen, verdedigen of op sleeptouw nemen.

Elke pion of groep pionnen kan aanvallen tijdens de beurt van die speler.
Dan moeten ze wel in het zelfde land staan van diegene die je aanvalt.

Om aan te vallen gooi je met een dobbelsteen: Iedere pion kan dit apart.

1 tot 3: de ander heeft het niet gevoeld.

4: 1 slag, 5: 2 slagen, 6: 3 slagen.

De aangevallene moet nu onmiddellijk verdedigen. Daarvoor gooit die met een dobbelsteen.

4 tot 6: Je schild trekt op niets.

1: één verdedigd; 2: twee verdedigd; 3: drie verdedigd.

De sterkte van een pion is als volgt:

De witte pion heeft een waarde van 2

De andere pionnen hebben een waarde van 1

Een tweede aanval met dezelfde pion in dezelfde beurt is niet toegestaan.

Overwonnen pionnen worden van het speelveld weggenomen.

De speler met wit kan ook kiezen om de andere pion naar zijn te vermijden land te zenden, dan is die pion vernietigd...

Vooraf moet de speler dus beslissen wat hij doet: die pion aanvallen met één van zijn pionnen of hem op sleeptouw nemen.

Als de speler beslist op sleeptouw te nemen, dan gooit hij de dobbelsteen en moet er in slagen die effectief weg te krijgen, anders is de beurt over voor je pion, en blijft de tegenstander gewoon staan.

Elke pion kan tijdens een beurt één maal aanvallen of op sleeptouw nemen.

Verdedigen doe je telkens aangevallen bent.

Het verloop van een beurt.

Een speler (of tegenspeler)

- gooit om pionnen te verzetten en hopelijk tegelijk er bij te winnen...
- Kan met elke pion 1 maal aanvallen of (indien je de witte pionnen verzet) kiezen om de ander op sleeptouw te nemen.

Einde

Als de tegenspeler uitgespeeld is of als een tegenfiguur zijn einddoel bereikt heeft met minstens 1 pion als er geen witte pionnen te bespeuren zijn in dat land.

Ellendië		Ziekte
1	overvalt: Waarburg	
Kan Verweerst breken		Breekt bij Minburg

Ellendië		Armoede
2	overvalt: Waarburg	
Met Onrechtie breekt Deugdarije		Breekt bij Lovendankje

Ellendië		Eenzaamheid
3	overvalt: Waarburg	
Met Verweerst breekt Zegenrijk		Breekt bij Anderlandië

Ellendië		de Zwartkijker
4	overvalt: Waarburg	
Met Vijland breekt Tempellanderij		Breekt bij Lovendankje

Ellendië		de Thuisloze
5	overvalt: Waarburg	
Met Vijland breekt Verweerst		Breekt bij Minburg

Vijland		Oorlog
1	overvalt: Zegenrijk	
Met Ellendië breekt Tempellanderij		Breekt bij Minburg

Vijland		de Paardenbril
2	overvalt: Zegenrijk	
Met Tempellanderije breekt Waarburg		Breekt bij Anderlandië

Vijland		de Concurrent
3	overvalt: Zegenrijk	
Met Onrechtie breekt Deugdarije		Breekt bij Lovendankje

Vijland		de Onverdraag- zame
4	overvalt: Zegenrijk	
Met Ongeloofje breekt Anderlandië		Breekt bij Historia

Vijland		de Geweldenaar
5	overvalt: Zegenrijk	
Met Onrechtie breekt Anderlanderije		Breekt bij Deugdarije

Ongeloofje		Oppervlakkigheid
1	overvalt: Tempellanderije	
Met Onrechtie breekt Deugdarije		Breekt bij Waarburg

Ongeloofje		de Godspeler	
2	overvalt: Tempellanderije		
Met Historia breekt Waarburg		Breekt bij Deugdarije	

Ongeloofje		de Verdachtmaker	
3	overvalt: Tempellanderije		
Met Anderlandië breekt Verweerst		Breekt bij Vijland	

Ongeloofje		de Egosmeker	
4	overvalt: Tempellanderije		
Met zegenrijk breekt Waarburg		Breekt bij Anderlandië	

Ongeloofje		de Spotter	
5	overvalt: Tempellanderije		
met Lovendankje breekt Waarburg		Breekt bij Ellendië	

Onrechtie		de Machtige	
1	overvalt: Deugdarije		
Met Minburg breekt Historia		Breekt bij Waarburg	

Onrechtie		de Grijper	
2	overvalt: Deugdarije		
Met Ellendie breekt zegenrijk		Breekt bij Verweerst	

Onrechtie		de blinde Meeloper	
3	overvalt: Deugdarije		
Met Anderlandie breekt Lovendankje		Breekt bij Waarburg	

Onrechtie		de Harteloze	
4	overvalt: Deugdarije		
Met Zegenrijk breekt Verweerst		Breekt bij Minburg	

Onrechtie		de Profiteur	
5	overvalt: Deugdarije		
Met Tempellanderije breekt Minburg		Breekt bij Waarburg	

12. God vecht mee.

Begin

Wat je nodig hebt:

de psalmenkaart, de waarden per land, dobbelstenen, pionnen en de volle psalmtegels.
een blaadje om de resultaten bij te houden.

De waarden van een land op de psalmenkaart:

Je kunt er op aflezen: hoeveel een symbool van een bepaald land waar is (in de tweede kolom) en hoeveel een symbool die je vindt op Gods eilanden wijzend naar dat bepaalde land waard is (in de derde kolom).

Het land			Het land			Het land		
Deugdarije	1	2	Onrechië	-1	3	Waarburg	1	4
Tempellanderije	1	3	Vijlandië	-1	1	Zegenrijk	2	3
Verweerst	2	3	Ongeloofje	-3	3	Lovendankje	2	2
Anderlandië	2	2	Ellendië	-1	1	Historia	2	3
						Minburg	3	4

Zoals je ziet zijn er vier landen die negatieve punten kunnen opleveren.

Ieder begint met 8 tegels. De psalmenkaart ligt in het midden. Je plaatst je pion op het land waar je liefst elementen terug vindt op je volle psalmtegels die ook op de eilanden bij dat land staan.

Verloop

Pas op het einde van het spel kun je een eindsom maken en zien wie er wint.

In dit spel is het ook mogelijk om alleen te spelen, dan hou je je records bij.

Je staat dus met je pion op een land. Je gooit met een dobbelsteen en krijgt een aantal symbolen naar gelang je worp.

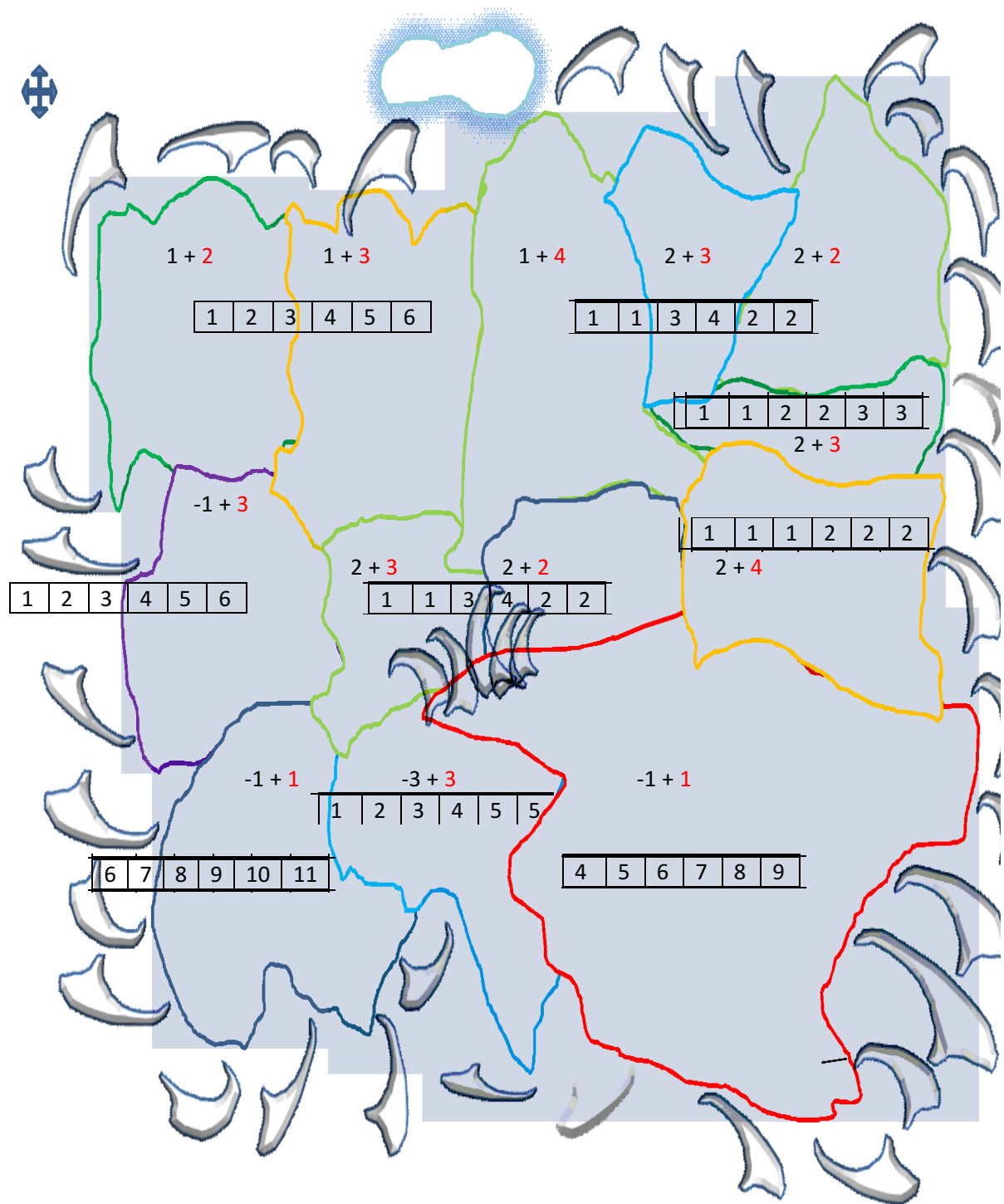
Hieronder vind je een overzicht van het aantal symbolen dat je krijgt per land:

Gooi:	1	2	3	4	5	6	
Deugdarije	1	2	3	4	5	6	
Tempellanderije	1	2	3	4	5	6	
Waarburg	1	1	3	4	2	2	
Zegenrijk	1	1	3	4	2	2	
Lovendankje	1	1	3	4	2	2	
Onrechië	1	2	3	4	5	6	
Verweerst	1	1	3	4	2	2	
Anderlandië	1	1	3	4	2	2	
Historia	1	1	2	2	3	3	
Minburg	1	1	1	2	2	2	
Vijlandië	6	7	8	9	10	11	
Ongeloofje	1	2	3	4	5	5	
Ellendië	4	5	6	7	8	9	

Symbol van het land + **Symbol van Gods eilanden**

waarde van de dobbelsteen

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---



Wat gebeurt er in een beurt van een speler?

- De speler begint met zijn pion in een land.
- Hij gooit met een dobbelsteen, dat levert positieve of negatieve punten op, namelijk het aantal symbolen maal de waarde ervan.
- Dat noteert hij op een blaadje.
- Dan kan hij nog in zijn beurt maximum 2 volle psalmtegels inleveren waar symbolen opstaan van de eilanden die horen bij dat land. Dat levert ook punten op.



bij Ellendië telt niet als hulp. Het kan immers staan voor "straf of beproeving van God".

- Die noteert hij ernaast.
- Dan houdt hij 5 volle psalmtegels bij zich en wisselt de andere met de grote pak tot die weer kan aanvullen tot 8 tegels.

De volgende beurt zet hij zijn pion aanpalend op een ander land en zijn volgende beurt kan starten.

Voorbeeld:

De speler staat op Verweerst en gooit 5

Verweerst	2	3
-----------	---	---

1	1	3	4	2	2
---	---	---	---	---	---

en krijgt dus 2×2 punten = 4

Hij dient nog een volle psalmtegel in met



en krijgt zo nog 1×3 punten.

De speler komt op Vijlandië en gooit 4

Vijlandië	-1	1
-----------	----	---

6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	----	----

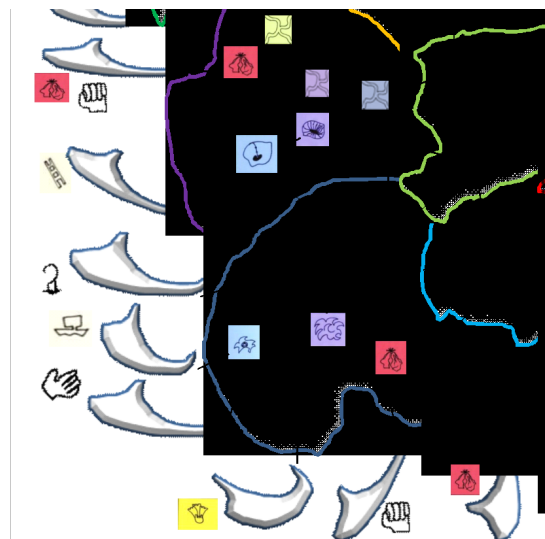
en krijgt dus 9×-1 punt.

Gelukkig dient de speler nog twee tegels in met



en krijgt zo nog 2×1 punt

	waarden	van God	totaal
Deugdarije			
Tempellanderije			
Waarburg			
Zegenrijk			
Lovendankje			
Onrechië			
Verweerst	4	3	7
Anderlandië			
Historia			
Minburg			
Vijlandië	-9	2	-7
Ongeloofje			
Ellendië			



Na 13 beurten kijk je samen wie er de meeste punten haalt.

Overzichtsbladje:

Gooi:	1	2	3	4	5	6	symbool van het land	symbool van God	waarden	van God	totaal
	Aantal symbolen										
Deugdarije	1	2	3	4	5	6	1	2			
Tempellanderije	1	2	3	4	5	6	1	3			
Waarburg	1	1	3	4	2	2	1	4			
Zegenrijk	1	1	3	4	2	2	2	3			
Lovendankje	1	1	3	4	2	2	2	2			
Onrechtie	1	2	3	4	5	6	-1	3			
Verweerst	1	1	3	4	2	2	2	3			
Anderlandie	1	1	3	4	2	2	2	2			
Historia	1	1	2	2	3	3	2	3			
Minburg	1	1	1	2	2	2	3	4			
Vijlandie	6	7	8	9	10	11	-1	1			
Ongeloofje	1	2	3	4	5	5	-3	3			
Ellendie	4	5	6	7	8	9	-1	1			

Gooi:	1	2	3	4	5	6	symbool van het land	symbool van God	waarden	van God	totaal
	Aantal symbolen										
Deugdarije	1	2	3	4	5	6	1	2			
Tempellanderije	1	2	3	4	5	6	1	3			
Waarburg	1	1	3	4	2	2	1	4			
Zegenrijk	1	1	3	4	2	2	2	3			
Lovendankje	1	1	3	4	2	2	2	2			
Onrechtie	1	2	3	4	5	6	-1	3			
Verweerst	1	1	3	4	2	2	2	3			
Anderlandie	1	1	3	4	2	2	2	2			
Historia	1	1	2	2	3	3	2	3			
Minburg	1	1	1	2	2	2	3	4			
Vijlandie	6	7	8	9	10	11	-1	1			
Ongeloofje	1	2	3	4	5	5	-3	3			
Ellendie	4	5	6	7	8	9	-1	1			

13. Vechten met jezelf.

Begin

Materiaal:

Gebruik de rode en witte markeerpionnetjes en een pion per speler, alsook een gewone dobbelsteen.

Daarnaast heb je een overzichtskaart nodig, de psalmenkaart en de volle psalmtegels.

Iedere speler geeft vooraf waarden aan landen. De sleutel daartoe vind je hier een beetje verder in het raster.

Je kan dit spel ook alleen spelen als je terug maximumscores bijhoudt om te vergelijken met andere keren dat je dit spel gespeeld hebt.

De waarden zijn wel bepaald met een maximum van 3 punten.

De waarden waarover je beschikt om te spelen zijn de volgende:

4 landen hebben negatieve waarden met een minimum van -1 en een maximum van -3	Onrechtig, Vijlandig, Onrechtig en Ongeloofje	Totaal van - 8
2 landen zijn neutraal en leveren geen punten op.	Anderlandig en Historia	0 waarde
De andere 7 zijn positief met een minimum van +1 en een maximum van +3	Deugdarije, Tempellandarije, Waarburg, Zegenrijk, Lovendankje, Verweerst en Minburg	Totaal van + 15

De spelers hebben een overzichtje van de landen waar ze witte (voor de positieve) en rode (voor de negatieve) markeerpionnetjes kunnen op zetten.

Daarna zetten de spelers hun pion op één van de bovenste landen naar eigen denken.

het overzichtje:

het overzichtje:

Deugdarije(D)	Tempellanderije (T)	Waarburg (W)	Zegenrijk (Z)	Lovendankje (L)
			Historia (Hi)	
Onrechtig (Or)	Verweerst (Vw)	Anderlandig (A)	Minburg (M)	
Vijland(Vij)	Ongeloofje (Og)	Ellendië (E)		

Verloop

Nu kan het spel beginnen.

Een speler trekt blind een volle psalmtegel. Ieder kijkt naar die tegel.

Ieder probeert nu om beurten te gooien met de dobbelsteen om alsnog op een symbool op de psalmenkaart terecht te komen, een zelfde als je op de volle psalmtegel terugvindt.

Lukt dit dan krijg je het aantal punten van het symbool erbij. Zie wel dat dit positieve waarden heeft...

Lukt dit niet en er staan enkel positieve symbolen op de volle psalmtegel dan blijf je gewoon staan met je pion en verdien je niets.

Lukt dit niet en er staat ook een negatief symbool op die volle psalmtegel dan moet je een niveau zakken met je pion op de grote psalmenkaart. Dan krijg je wel de waarde van dit land maar beland je meer in de gevarezone.

Mocht je al op een tussenland staan en het lukt weeral niet om op een positief symbool terecht te komen door te gooien met de dobbelsteen en er staat opnieuw een negatief symbool op de volle psalmtegel dan moet je weer een niveau zakken.

Sta je intussen op één van de laagste landen en zijn twee negatieve symbolen te zien op de volle psalmtegel die niet getrokken is, dan mag je zelfs niet gooien om te ontsnappen aan alweer negatieve punten.

Ieder ander land dat je aandoet, zij het door op een symbool te gaan staan om aan onheil te ontsnappen of omdat je er naartoe gestuurd wordt, levert positieve of negatieve punten op.

Als je punten (positieve of negatieve) verdient dan krijg je van "de bank" markeerpionnetjes van het juiste kleur.

Einde

Na 10 volle psalmtegels getrokken te hebben hout het spel op.

Dan worden de waarden die je in bezit hebt opgeteld door de markeerpionnetjes bij elkaar op te tellen.

Wie heeft de meeste punten behaald?

Deugdarije(D)	Tempellanderije (T)	Waarburg (W)	Zegenrijk (Z)	Lovendankje (L)
			Historia (Hi)	
Onrechtieë (Or)	Verweerst (Vw)	Anderlandië (A)	Minburg (M)	
Vijland(Vij)	Ongeloofje (Og)	Ellendië (E)		

Deugdarije(D)	Tempellanderije (T)	Waarburg (W)	Zegenrijk (Z)	Lovendankje (L)
			Historia (Hi)	
Onrechtieë (Or)	Verweerst (Vw)	Anderlandië (A)	Minburg (M)	
Vijland(Vij)	Ongeloofje (Og)	Ellendië (E)		

Deugdarije(D)	Tempellanderije (T)	Waarburg (W)	Zegenrijk (Z)	Lovendankje (L)
			Historia (Hi)	
Onrechtieë (Or)	Verweerst (Vw)	Anderlandië (A)	Minburg (M)	
Vijland(Vij)	Ongeloofje (Og)	Ellendië (E)		

14. Mijn zwaktes.

Begin

Neem het overzichtje bij je met de landen van zwakte.

Gooi met en dobbelsteen om jouw te overwinnen zwakte te kennen.

Ongeloofje is 1, Onrechtig is 2 en zo verder, gooi je 6 dan mag je zelf kiezen.

Zet een pion op het land van zwakte en plaats je pion op het startpunt.

Verloop

Elke speler krijgt nu pas zijn tien tegels om te spelen. Kies een spel (uit de volle psalmen of het basisspel).

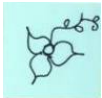
Een eerste tegel wordt in het midden gelegd.

Vervolgens zal een eerste speler er één van zijn tegels tegen aanleggen om punten te verzamelen en zo vooruit te kunnen gaan op de wereldkaart. Hij vult zijn pak aan tot terug tien en zijn beurt is over.

Een tweede speler legt vervolgens een tegel aan tegen de tegel van de vorige speler, enkel die levert punten op.

Als je een tegel kunt aanleggen met het passende hulpmiddel dan mag je nog een stapje er bij zetten.

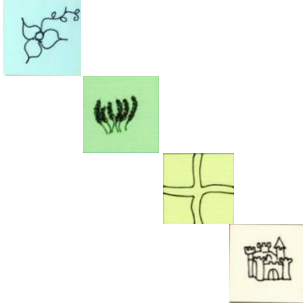
Voorbeeld: voor Ongeloofje is het hulpmiddel het loven.

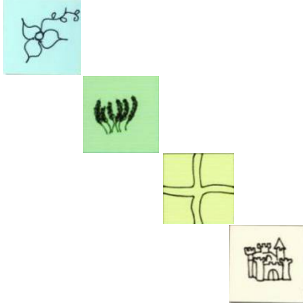


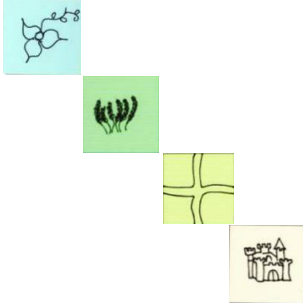
En zo verder. Merk op voor Verweerst is er geen hulpmiddel. Je moet jezelf "weren"...

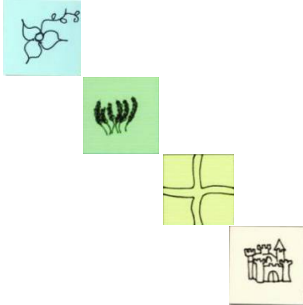
Einde

Als iemand zijn land van remedie bereikt heeft.

Land van zwakte	Startpunt	Land van remedie	Hulpmiddelen
Ongeloofje		Zegenrijk	
Onrechtig		Waarburg	
Vijlandig		Deugdarije	
Ellendig		Tempellanderije	
Verweerst		Lovendankje	

Land van zwakte	Startpunt	Land van remedie	Hulpmiddelen
Ongeloofje		Zegenrijk	
Onrechtig		Waarburg	
Vijlandig		Deugdarije	
Ellendig		Tempellanderije	
Verweerst		Lovendankje	

Land van zwakte	Startpunt	Land van remedie	Hulpmiddelen
Ongeloofje		Zegenrijk	
Onrechtig		Waarburg	
Vijlandig		Deugdarije	
Ellendig		Tempellanderije	
Verweerst		Lovendankje	

Land van zwakte	Startpunt	Land van remedie	Hulpmiddelen
Ongeloofje		Zegenrijk	
Onrechtig		Waarburg	
Vijlandig		Deugdarije	
Ellendig		Tempellanderije	
Verweerst		Lovendankje	

15. Op zoek naar mijn schat.

Begin

Dobbelstenen

Tabellen met waardes.

Verloop

Elke speler plaatst zijn pion ergens op de kaart.

Hij gooit vervolgens met een dobbelsteen. Die geeft enkele mogelijke symbolen aan.

Met de dobbelsteen mag de speler zich verplaatsen in de richting dat hij hoopt de schat te vinden.

Zijn eerste beurt is dan om.

Hij gooit vervolgens opnieuw om zijn doel nader te bepalen.

Hij mag zich weer door de dobbelsteen verplaatsen in de richting dat hij hoopt de schat te vinden.

Zijn tweede beurt is dan om.

Een derde keer gooit de speler en kent nu zijn doel.

Hij mag terug zijn pion verzetten en wel het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft.

Zijn beurt is om.

In de volgende beurten mag hij werpen om dichterbij zijn schat te komen. Het aantal stappen moet gezet worden ook als je daardoor voorbij moet gaan aan je schat.

Einde

Als een speler zijn schat bemachtigt.

	lukraak	Links-rechts	Boven-onder	schat	schat
1		Links 	Boven 		
2					
3					
4		Rechts 	Onder 		
5					
6					

Per spel achtergrondvragen

Spel 1 en 2

Nadat je het spel gespeeld hebt hou je de winnende volle psalmtegel bij. Je zoekt een bijbel of psalmenboek op en leest die psalm samen. Je mag gerust ook kiezen voor een andere psalm als die te lang blijkt te zijn of beperk je tot een gedeelte ervan.

- Herken je de elementen die op de volle psalmtegel staan? Zie je nog andere elementen? Zoja, welke?
- Maak een kopie (desnoods in zwart-wit) van de psalmenkaart. Laat ieder vanuit het samen lezen elementen omringen die je in de psalm aantreft. Zie nu welk land er overweegt in die psalm.
- Welk gedachten of gevoelens brengt die psalm bij je te weeg?
- Hou één gedachte over van die hele psalm, welke is dit voor jou?
- Nadat je de psalm besproken hebt kun je die nog eens mediterend lezen en even stilvallen.

Spel 3

Nadat je het spel gespeeld hebt sta je stil bij één land dat in het spel aan bod is gekomen.

- Wat roept dat land bij je op?
- Herken je dat land in je eigen leven?
- Zie je de elementen van dat land rondom je?
- Zit er ook een element bij waar jij het moeilijk bij hebt?

Sta stil bij de psalm die met dat land te maken heeft.

- Vorm je een gedacht welke gedachten er in die psalm zitten. Waarover zou die psalm gaan?
- Daarna kun je de psalm lezen en kijken of je gedachten over die psalm juist waren.
- Waaraan had je niet gedacht bij het zien van de te veroveren landen?

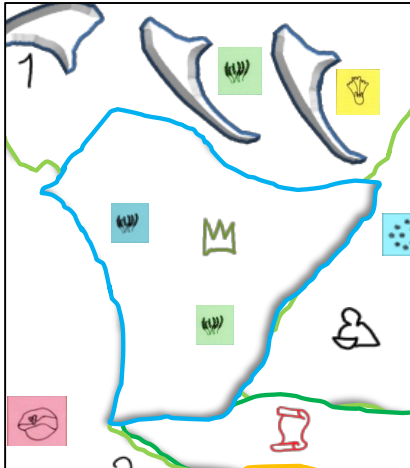
Spel 4

Neem er een psalmenboek bij en zoek die psalm op.

- In welke situatie bevindt zich de psalmist?
- Kun je je inleven in zijn situatie? Heb je dit zelf al meegemaakt of zijn er mensen die zo iets meemaken? Getuig of vertel er over.
- Welke gedachten van de psalmist zijn mogelijks voor je vreemd?
-

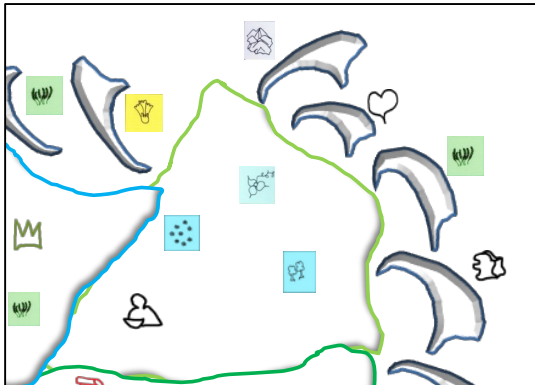
Waarburg kleeft bijna aan Hogerijk. Eén duidelijke handreiking van God: Er is één God, één die we mogen zoeken en waarvan we mogen gelukkig worden. Merk op: de zuiderkant is het verlangen en het ook missen van God. Hoe dicht ervan leven en ernaar zoeken bij elkaar horen.

Zegenrijk



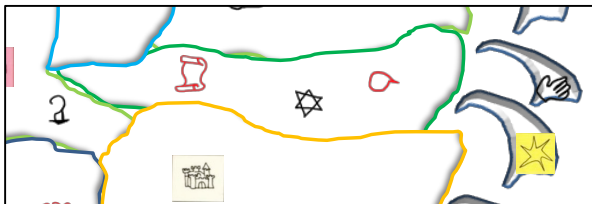
Zegen in twee verschillende kleuren:
Gezegend zijn en vrede vinden.
De koning is hier de gezalfde.

Lovendankje



De natuur behoort tot dit land omdat de natuur
vaak God looft.
Merk op: De arme, hier wordt bedoeld de mens
die arm voor God durft te staan, vind hier ook
zijn thuis.

Historia



Vertellen, geschiedenis en alles wat verwijst naar
de Messias. Zowel het verleden als de verwachte
toekomst heeft hier onderdak.

Minburg



Vertrouwen en God als een burcht.

Anderlandië



De koningen en de volkeren wonen hier. De
natuur als de soms vreemde, vijandige
medespeler eveneens.

Verweerst



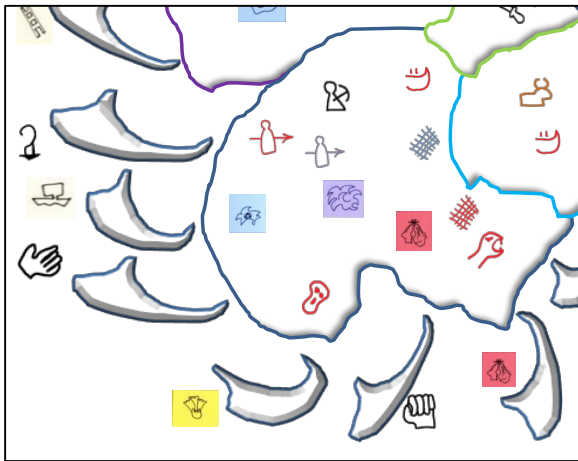
Drie vormen van verweer: de vraag aan God om
op te staan of terug te slaan en de beloftes die
gemaakt worden om iets te verkrijgen.

Onrechtig



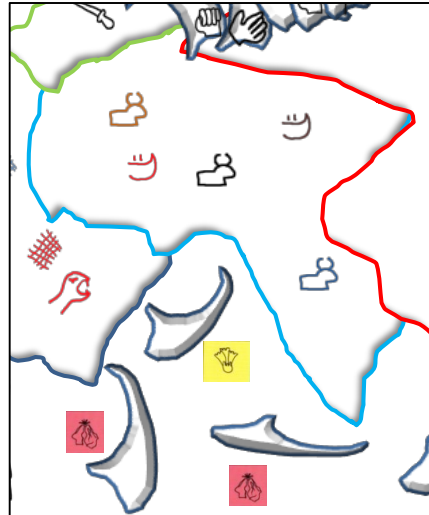
De arme bidt te midden van alle onrecht.
De schuine weg in drie verschillende kleuren: het
onrecht, de onrechtvaardige, en de rijke.

Vijland



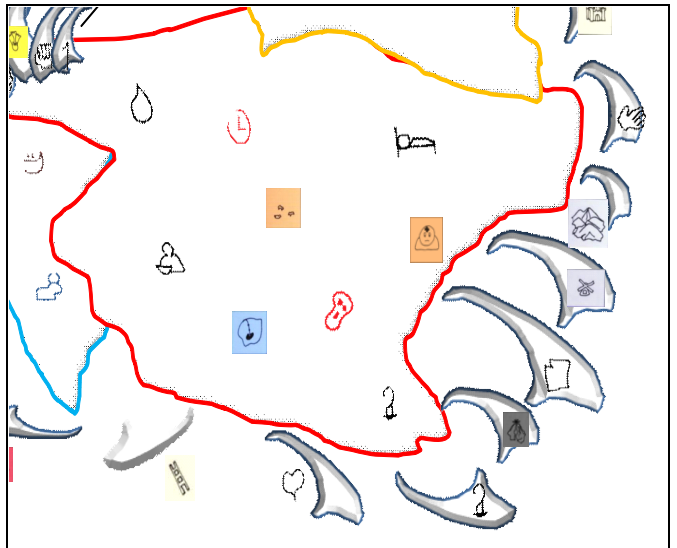
Alle verschijningen van de vijand met onderaan ook de dood of de bijna dood.
Merk op: twee maal de belager: één maal algemeen en één maal in de gedaante van de leugen.
Eveneens tweemaal de netten: het ingesloten zijn, omsingeld en in de al of in de netten verstrikt.

Ongeloofje



Tweemaal een slechte lach:
Spot en hoogmoed
Driemaal het teken van de stier:
Ongeloof, afgoden, goden
Goden omdat in enkele psalmen er naast God
nog goden zijn, die onder Hem staan, of
vergeleken met Hem niets zijn.

Ellendië



Alles wat niet verwijst naar ongeloof of vijandschap en toch ellende meebrengt. Het teken voor de tijd gebruik ik hier als symbool voor de beperkte jaren die de mens leeft. Het geweld van Gods kant is anders gekleurd, het is beproeving. Zie God stelt ook vragen aan de mens

