



# SALEM

## mysteriet

4 +1 spillere  
Fra 11 år

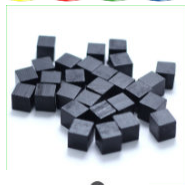
MANUAL

# MATERIALER OVERSIGT

3



Spillebrikker



Hindringer/synd



Stop-brikker



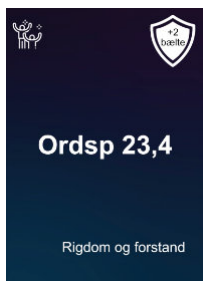
Kors-brikker



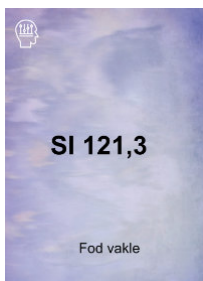
Konsekvenskort



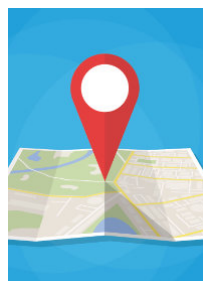
Vidnekort



Kampkort



Discipelkort



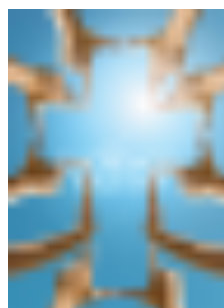
Adressekort



Kuverter med bevismaterialer



Mobil med adgang til spillegudsrige.dk/bibel



Evangelisationskort



Historiekort  
Aspekt - Ting - Begivenhed - Person - Sted  
Afslutning - Mistænkt - Motiv/metode

# ONLINE BIBEL

Kongeriget Salem har begrænset adgang til Bibelen og dens tekster. Det skyldes først og fremmest, at riget i år 25 efter Isvinteren (e.V.) forbød udøvelse af religion i det offentlige rum og salg af religiøse bøger. Nogle borgere i kongeriget har stadig brudstykker af bibeltekster og enkeltvers, og efter Gabriel i år 79 e.V. fandt rejsekrydstallerne og i år 80 foretog den første rejse tilbage i tiden til en bibelsk beretning, er det gået noget hurtigere med at få en forståelse af, hvad kristendom helt grundlæggende går ud på.

## Adgang til de bibelske beretninger foregår på spillegudsrige.dk/bibel

Derfor er det nødvendigt, at mindst én spiller i gruppen har en mobil eller tablet med internetadgang.

Bibelen på spillegudsrige.dk indeholder forkortede genfortællinger af over 270 af Bibelens beretninger, og langt de fleste af dem fylder i udprintet udgave max 3/4 eller et helt A4-ark.

## Søgefunktionen

Det vigtigste redskab er søgefunktionen, som giver mulighed for krydssøgning imellem emner, bøger, tidsperioder, højtid og egne søgeord.

Når spillerne fx har valgt et tema for en historie - eller har kastet fortælleterningerne for at finde et tema - så kan de på vejtilsalem.dk bruge søgefunktionen til at finde det samme eller tilnærmelsesvist samme tema i en bibelsk beretning.

Det er, med krydssøgningen, muligt at finde ganske specifikke beretninger: Fx en beretning om højtiden påske som skal handle om temaet frelse og være fra en bestemt bibelsk bog.

[www.spillegudsrige.dk/bibel](http://www.spillegudsrige.dk/bibel)



## TRE DELE

Spillet er i tre-fire dele: (1) Et frivilligt forspil, hvor spillerne lærer Bibelkamp, (2) Skaffe beviser og adgang til potentielle vidner, (3) Besøge og hjælpe de potentielle vidner, (4) Fortællingen om Shula og Tristans forældre.

**FORSPIL:** En vigtig del af spillet er Bibelkamp. Det er et »spil i spillet«, som er godt at lære først. Brug eventuelt at spille en omgang Bibelkamp før I går videre med hovedspillet.

**HISTORIEN:** Sørg for, at spillerne er bekendt med den grundlæggende historie på side 2, om Shula og Tristan (teksten i kursiv) og eventuelt også det lille introkapitel om Gabriels besøg.

**ROLLER:** Vælg om I spiller med eller uden Modstander. Det gør spillet mere krævende og interessant, så det er værd at prøve en runde uden modstander. Modstanderen har Kampkortene og de sorte STOP-brikker. Spillerne placerer deres personlige brik i et distrikt på et af stjerne-startfelterne og får udleveret et Afslutningskort og 3 discipelkort - og mindst én spiller har mobil adgang til hjemmesiden [spillegudsrige.dk/bibel](http://spillegudsrige.dk/bibel).

**PKT. 1-2:** Spillerne får udleveret den første af otte kuverter med spor. De studerer sporene og vælger så, hver især, tre kort med dem, de nu mistænker i sagen. De tager også kortene med potentielle vidner der svarer til de mistænkte, de har valgt.

**PKT. 3:** Udbredelse af synd i Salem. En af spillerne tager et antal Adressekort svarende til antallet af spillere +2. På adresserne placeres de sorte firkanter. Disse skal fjernes/bekæmpes og i Salem sker det igennem Bibelkamp.

**PKT. 4-6:** Spillerne skal nu skaffe beviser og adgang til potentielle vidner, besøge og hjælpe de potentielle vidner og sammen fortælle historien om Shula og Tristans forældre.

**Skaffe beviser og adgang til potentielle vidner:**  
Som en del af dette vinder spillerne de Historiekort, de skal bruge til fortællingen. Hver spiller skal ende med 6 Historiekort.  
Også som en del af dette skal spillerne bekæmpe synden i området, ved hjælp af Bibelkamp.

**Besøge og hjælpe potentielle vidner:**  
Man kan besøge et vidne for hvert kors, man får rejst i Salem. Når en spiller har sat et kors, kan vedkommende bevæge sig hen til et vidnes adresse og udføre den opgave, der står på kortet. Opgaverne indebærer kort historiefortælling og opslag i Salems udvalg af bibelhistorier på [spillegudsrige.dk/bibel](http://spillegudsrige.dk/bibel)

**PKT. 7:** Fælles historiefortælling  
Når alle spillere har skaffet hver 6 historiekort, alle har skaffet vidner til mindst én mistænkt og alle 8 kuverter med spor er åbnet - dvs. efter 8 runder - er det tid til at skabe fortællingen om, hvad der er sket med Shula og Tristans forældre.

## SPIL I SPILLET

### Bibelkamp

Kæmp om kort med bibelvers. Et spil, der primært handler om at lære bibelvers udenad og bruge dem som »kampmiddel.«

### Små historier (de potentielle vidner)

Når der er adgang til vidnerne (se pkt. 7), skal spillerne fortælle små historier, hvor de enten hjælper vidnet eller hjælper dem til selvhjælp. I nogle tilfælde skal de også finde relevante historier fra Bibelen til at hjælpe vidnet. Historiernes udfald afgøres af terningkast og træk af et Konsekvenskort.

### Fælles historiefortælling

Spillet anden store del er fælles historiefortælling om Shula og Tristans forældre. Ved hjælp af en simpel spilform fortæller deltagerne selv historien og kæmper om at lede historien i deres retning vha. det tildelte Afslutningskort.

## SPILLEREGLER



### FORSPIL

Lær bibelkamp.

### ROLLER

Vælg personligt distrikt og stjernestartfelt. Udleveret Afslutningskort og 3 discipelkort. Spilles der med/uden Modstander?

### RUNDER

- 1: Ny kuvert med bevismaterialer.
- 2: Tre Mistænkte-kort og ditto Vidne-kort.
- 3: Adressekort og sorte brikker/synd placeres.
- 4: På skift gør 4 af 6 mulige træk:

- A: Flyt spilbrik (1 træk)
- B: Flyt spilbrik til nyt distrikt (4 træk)
- C: Bibelkamp (2 træk)
- D: Evangelisation (1 træk)
- E: Plant kors (1 træk)
- F: Vidnebesøg (2 træk)
- G: Gave til medspiller (gratis)

For hver 5 vundet syndebrick = +1 Historiekort.

- 5: Gentag punkt 4 en gang.
- 6: Gentag punkt 1 - 4.

### MYSTERIET

Alle 8 kuverter er åbnet, alle har 6 historiekort og mindst 1 vundet vidne.

7: Fælles historiefortælling om Mysteriet.

