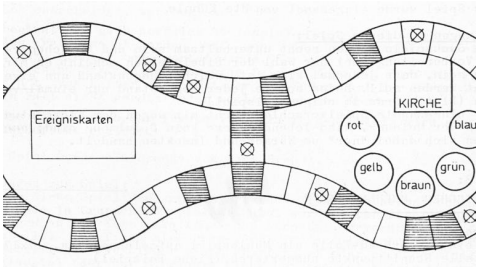
Bibelschmuggel Brettspiel



Brettspiel zum Thema "Geheimauftrag im Osten"

Material

- pro Spielgruppe (3-5 Spieler) ein Spielbrett (siehe Beispiel)
- pro Spieler 1 Spielfigur, 1 Würfel
- Bibeln: einfache, gefaltete Buchform aus dünnem Karton (je nach Dauer des Spiels braucht man relativ viele)
- Ereigniskarten (siehe Beispiel)

Ziel des Spiels:

Möglichst viele Bibeln sammeln und diese sicher in die Kirche, die unbedingt Bibeln braucht, bringen. Die Bibeln, die im Verlauf des Spiels in der Kirche (siehe Spielbrett) abgegeben werden, sind in Sicherheit. Sie werden auf dem entsprechenden Feld (Farbe des Spielers) deponiert. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Bibeln.

Ablauf

Die Spieler beginnen nach freier Wahl irgendwo auf dem Feld. Die Richtung kann frei gewählt aber nicht mehr geändert werden. Wer eine Sechs wirft, darf nochmals würfeln.

Wer auf einem gestreiften Feld landet, bekommt eine Bibel. Der Spieler legt diese sichtbsr vor sich auf den Tisch. Er "trägt sie mit sich" bis seine Spielfigur bei der Kirche vorbeikommt, wo er die Bibel(n) deponieren kann.

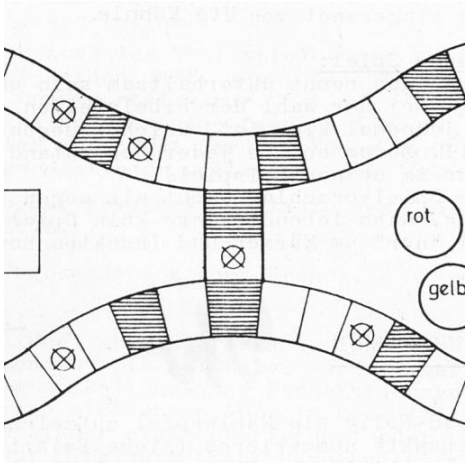
Wer auf ein Feld mit diesem Zeichen X kommt, nimmt eine Ereigniskarte vom Stapel und befolgt die Anweisungen.

Die Spieldauer muss vor dem Spiel festgelegt werden (z.B. 20 min) Bibeln, die die Spieler bei Spielende mit sich tragen, zählen nicht.

Beispiel für ein Spielbrett

Dieses kann auch wesentlich komplizierter gestaltet werden.

Bild von Wendy Gerster



Beispiele für Ereigniskarten

- Du wirst von der Geheimpolizei durchsucht. Sie nehmen alle Bibeln, die du trägst mit sich.
- Du wirst von der Geheimpolizei durchsucht. Wirf den Würfel, um zu sehen, wie viele Bibeln sie finden: Ungerade Zahl = 1 Bibel, gerade Zahl = 2 Bibeln
- Du wirst von der Geheimpolizei durchschaut. Es gelingt dir, deine Bibel(n) einem Kollegen zu geben. Gib deine Bibel(n) dem Spieler, der auf dem Brett am nächsten bei dir ist.
- Du wirst von der Geheimpolizei durchsucht. Sie finden alle, ausser einer Bibel.
- Du triffst einen Christen, der um eine Bibel bittet. Du gibst ihm eine Bibel, wenn du eine hast.
- Du triffst einen fremden Touristen, der dir überraschenderweise zwei Bibeln gibt und dich bittet, diese bedürftigen Christen zu geben.
- Du bist glücklich, dass du diesen Dienst machen darfst. Das gibt dir neue Energie. Geh 3 Felder vorwärts.
- Du siehst einen Kollegen vor dir und eilst zu ihm, um mit ihm Gemeinschaft zu haben. Geh zur nächsten Figur, die vor dir auf dem Spielfeld ist.
- Beim Wandern singst du Loblieder. Das hilft dir, schneller vorwärts zu gehen. Hüpfe auf das nächste gestreifte Feld.
- Du siehst eine Strassenblockade vor dir, wo alle Reisenden durchsucht werden. Warte eine Runde, damit deine Bibeln nicht entdeckt werden.
- Du triffst einige Christen, die eine geheime Druckerei haben. Warte eine Runde, um ihnen zu helfen. Sie geben dir dafür drei Bibeln.
- Du stoppst und liest die Bibel. Sie ist so spannend, dass du eine Runde verpasst. Aber sie gibt dir soviel Kraft, dass du bei der übernächsten Runde dreimal würfeln darfst.

- Du triffst einen Pfarrer, der sagt, dass die Polizei seine Bibeln genommen habe. Er braucht unbedingt eine Bibel, um predigen zu können. Gib ihm also eine Bibel, wenn du eine hast.
- Eine kleine Gruppe Gläubige, deren Pfarrer im Gefängnis ist, bittet dich, den Sonntag mit ihnen zu verbringen und zu predigen. Wie könntest du nein sagen? Warte eine Runde.
- Du wirst von einem Lastwagen mitgenommen. Würfle noch einmal.
- Du erzählst einigen Kindern von Jesus, aber die Polizei wirft dich ins Gefängnis. Gott sei Dank finden sie deine Bibeln nicht. Du darfst erst weiter, wenn du eine Sechs würfelst.
- Christen hören von deinem Dienst. Sie geben dir zu Essen und zu Trinken und ermutigen dich sehr. Würfle noch einmal.
- Du wirst durchsucht, aber es gelingt dir, deine Bibeln zu verstecken. Lasse sie auf dem Feld zurück. Die nächste Person, die vorbeikommt darf sie mitnehmen.

Quellennachweis

- Titelbild aus dem Buch: Jungscharleiternachrichten, Die besten Tipps - der 80er Jahre, Auflage 600.3.90 © BESJ-Verlag, Fällanden, Seite 137
- Inhalt aus dem Buch: Jungscharleiternachrichten, Die besten Tipps - der 80er Jahre, Auflage 600.3.90 © BESJ-Verlag, Fällanden, Seite 135-137