

4. Die Eroberung Kanaans

• **Lektion:** *Es gibt einen Ruheplatz für Gottes Volk. Doch ehe sie Kanaan in Besitz nehmen und dort zur Ruhe kommen können, müssen sie kämpfen.*

Spielregeln:

1. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Wer zuerst eine Acht würfelt, beginnt. Jeder beginnt mit einer Figur bei "A" (rechts oder links). Wenn man den Jordan überqueren will, muß man mit einer passenden Zahl auf dem Feld "F" (Furt) ankommen. Gelingt dies nicht, muß man jeweils bis zum gegenüberliegenden "A" und wieder zurück, bis man auf "F" ankommt.
2. Um Jericho einzunehmen, muß es sieben Mal umrundet werden (rechts herum). Um richtig zu zählen, wird, wenn die Figur das erste Mal den Buchstaben "X" passiert hat, eine zweite Figur gleicher Farbe in das Spiel gebracht und auf das Feld EINS, links neben Jericho, gesetzt. Jedesmal, wenn die erste Figur wieder "X" passiert, wird die zweite ein Feld weitergerückt, bis das Feld JERICO FÄLLT erreicht ist.
3. Um Ai zu erobern, müssen beide Figuren, die eine von JERICO FÄLLT, die andere von "Z" aus, mit der passenden Augenzahl in Ai ankommen. Erst wenn beide Figuren in Ai sind, darf weitergerückt werden. Jede der beiden Figuren muß nun den ganzen Weg bis zum Ziel zurücklegen. Es bleibt dem Spieler überlassen, welche Figur er jeweils setzt.
4. Um die fünf Könige zu besiegen (Nr.3-7), muß man jeweils für den
 3. König eine ungerade Zahl,
 4. König eine gerade Zahl,
 5. König eine ungerade Zahl,
 6. König eine gerade Zahl und
 7. König eine ungerade Zahl würfeln.
5. Vom achten König an rückt man die volle gewürfelte Augenzahl vorwärts. Wenn auf den Feldern 8-31 eine Figur von der Figur eines Mitspielers eingeholt oder überholt wird, muß sie in die ZUFLUCHTSSTADT fliehen und bei 8 wieder beginnen.
6. Jede Figur muß mit einer passenden Zahl auf dem Feld 31 ankommen.
7. Um an das Ziel zu kommen, müssen noch die Erbteile der zwölf Stämme Israel passiert werden, und zwar jeder Stamm mit der richtigen Augenzahl. Also Stamm 1 mit einer "1", Stamm 2 mit einer "2" usw. Wenn man nach Stamm 8 weiterrücken will, darf man mehrere Male würfeln, um die passende Zahl zu erreichen. Also z.B. $6 - 3 = 9$, oder $2 + 3 - 4 = 9$ usw. Wenn bei zwei oder drei Würfeln die benötigte Zahl noch nicht erreicht ist, darf auch ein vierter oder fünfter Wurf folgen. Wird die benötigte Zahl überschritten, muß bis zur nächsten Runde gewartet werden.
8. Wer zuerst mit beiden Figuren auf Stamm 12 ankommt ist Sieger.

GOOD READING LIMITED

27 CHANCERY LANE · LONDON · WC2 TEL: 01 242 6142



Erschienen im
LEUCHTER-VERLAG EG
D-6106 Erzhausen, Postfach 60 Tel: 06150/7565

