

# KREUZ UND QUER DURCH DAS NEUE TESTAMENT

(c) Born-Verlag, Postfach 42 02 20, 3500 Kassel  
Idee und Entwurf: Wolfgang Mertel

Spielzubehör: 1 Spielplan, 2 Würfel, 6 farbige Spielfiguren, 27 rote und 8 weiße Setzsteine, 100 Fragekarten, 30 Platzkarten

## Spielregeln:

Das Spiel kann in mehreren Varianten gespielt werden. Drei verschiedene Möglichkeiten sind hier vorgeschlagen. Weitere Varianten können von den Spielern erfunden und erprobt werden. Neben dem Spielspaß vermittelt das Spiel Wissen über das Neue Testament. Bibelzitate und Stellen sind nach der Lutherübersetzung angegeben.

Zuerst führt das Spiel von "Start 1" auf der schwarzen Punktekte durch die Mittelmeerkarte.

Ab "Start 2" werden die Spielfiguren auf den äußeren Feldern im Uhrzeigersinn weitersetzt. Die Felder tragen Namen der neutestamentlichen Bücher. Die Zahlen geben den Preis des Feldes an (z. B. Johannes 400 = 400 Punkte, das 4. Buch des N.T.).

## Würfelspiel

Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Wer die höchste Zahl erreicht, beginnt beim nächsten Wurf bei "Start 1". Jeder Spieler zieht mit seiner Spielfigur auf der markierten Linie um die Summe der Augen beider Würfel weiter. Ist die Augenzahl auf beiden Würfeln gleich (Pasch), darf der Spieler noch einmal würfeln. Hat er dabei wieder einen Pasch, darf er die Augenzahl noch ziehen, muß danach aber eine Runde aussetzen. Die Felder können von mehreren Steinen besetzt werden (kein Werfen!). Erreicht ein Spieler mit seinem Zug nicht genau das letzte graue Feld, so darf er mit den übrigen Punkten bereits von "Start 2" im Uhrzeigersinn weiterziehen. Sieger ist, wer als erster wieder "Start 2" erreicht.

## Bibelquiz

Diese Variante des Spiels wird nur mit den Fragekarten gespielt. Vor Beginn sollte die Spieldauer festgelegt werden. Die Fragekarten Nr. 1-50 werden gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Reihum nimmt jeder Spieler eine Karte und liest die Frage, die Bibelstelle und die drei möglichen Antworten vor. Die Punkte sind nicht mitzulesen, weil sie öfter aus den Zahlen der Bibelstelle abgeleitet sind und so einen Hinweis auf die Antwort geben. Wer die richtige Antwort (fettgedruckt) weiß, erhält die Karte und legt sie vor sich hin. Kann niemand im Kreis die Frage beantworten, liest der Fragende die Antwort vor und legt die Karte unter ihren Stapel zurück. Wer hat nach der festgesetzten Zeit die meisten Punkte?

Erweiterung: Die etwas schwereren Fragen A 1-40 und B 1-10 werden mit ins Spiel gemischt. Je nach Wissensstand der Mitspieler, kann auch auf das Vorlesen der Antworten verzichtet werden.

## Bibelopoli

Zu diesem Spiel werden Spielfeld und Fragekarten verwendet. Die Fragekarten werden getrennt nach Farben auf Stapel gelegt. Die Spielzeit sollte vorher festgelegt werden! Jeder Spieler macht sich eine Punktetabelle auf einem Bogen Papier. In eine Spalte schreibt er die Punkte, die er durch richtige Antworten erhält. Ebenso trägt er in diese Spalte die Parkgebühren ein, die er von Mitspielern bekommt. In die zweite Spalte schreibt er alle Punkte, die er abgibt für Platzpreis und Parkgebühren. Die "Punkteverwaltung" kann auch von einem Spieler übernommen werden. Dieser übernimmt auch die Fragekarten und stellt den "Feldspielern" die Fragen.

Nach den Regeln des Würfelspiels wird auf "Start 1" begonnen. Hat der erste Spieler seine Figur gesetzt, stellt der nachfolgende ihm eine Frage. Die Zahl seines Wurfs bestimmt die Kartengruppe, deren obenliegende Frage ihm gestellt wird. 2-6 Augen = Nr. 1-50; 7-10 Augen = A 1-40; 11-12 Augen = B 1-10. Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, schreibt er sich die Punkte gut. Kann er sie nicht beantworten, wird die richtige Antwort vorgelesen und die Fragekarte wieder unter den Kartenstapel gelegt. Ziel dieses ersten Spielabschnittes ist es, bis "Start 2" möglichst viele Punkte zu sammeln.

Über "Start 2" werden die Spielfiguren auf die Außenfelder gesetzt. Kommt ein Spieler mit seiner Figur auf ein Feld, kann er es erwerben. Die Zahl im Feld ist der Kaufpreis des Feldes. Der Käufer des Feldes erhält die betreffende Platzkarte. Auf ihr steht auch die Parkgebühr, die jeder andere Spieler bei Benutzung des Feldes an den Besitzer entrichten muß.

Der Besitzer eines Feldes kann, wenn er am Zuge ist, die Parkgebühren seiner Felder durch den Erwerb von roten Steinen erhöhen, die er auf das gekaufte Feld stellt. Der Preis für einen roten Stein steht auf der Platzkarte. Es können bis zu 2 rote Steine auf ein Feld gestellt werden. Zwei rote Steine können durch einen weißen Stein ersetzt werden. Er kostet nochmals den Wert der 2 roten Steine und verdoppelt die bisherige Parkgebühr. Ein Spieler kann erst weiße Steine kaufen, wenn er auf allen Feldern, die er besitzt, mindestens einen roten Stein stehen hat.

1 roter Stein = doppelte Parkgebühr  
2 rote Steine = dreifache Parkgebühr  
1 weißer Stein = sechsfache Parkgebühr

Kann ein Spieler die Parkgebühr nicht mehr bezahlen, so muß er rote bzw. weiße Steine verkaufen (Rückkaufswert = Einkaufswert) und darf sich den Preis in Spalte 1 gutschreiben. Falls ein Spieler noch keine Setzsteine hat, muß er eine Platzkarte zurückgeben (Rückkaufswert = Einkaufswert), die von den Mitspielern erworben werden kann.

Kommt ein Spieler mit seinem Stein auf ein Feld mit Namen und Fragezeichen, stellt ihm der nächste Spieler eine Frage. Die Frage wird je nach geworfener Augenzahl dem entsprechenden Stapel entnommen. Mit richtig beantworteten Fragen kann der Spieler sein Punktekonto erhöhen.

Hat ein Spieler keine Platzkarten und keine Punkte mehr, kann er von "Start 2" auf "Start 1" überwechseln und noch einmal eine Frage-Runde spielen, um Punkte zu sammeln. Dieser Wechsel darf von jedem Spieler aber nur einmal vorgenommen werden. Während dieses Laufes kann er aber auch Parkgebühren einnehmen.

Nach dem Ablauf der Spielzeit ist derjenige Sieger, der insgesamt die meisten Punkte hat. Der Wert der Platzkarten und Steine wird den Punkten auf dem Blatt zugezählt.

Möchten viele mitspielen, kann auch in Gruppen gegeneinander gespielt werden. Ein Setzstein steht dann für eine Gruppe!