

**Variante** \_\_\_\_\_

**Verkürzung der Spielzeit** \_\_\_\_\_

Um die Spielzeit zu verkürzen, kann man vor Spielbeginn die Stammeskarten mischen und eine beliebige Anzahl gleichmäßig reihum an die Mitspieler verteilen.

Jeder Spieler sieht sich seine Stammeskarten an und hat nun die Wahl, eine, mehrere oder alle Städte einzutauschen oder zurückzugeben.

Will er eine Stadt erwerben, so gibt der Spieler die angegebene Anzahl Kamele an den Schafs- und Kamelmarkt.

Die nicht eingetauschten Karten werden wieder zu den restlichen gelegt.

Dann kann das Spiel beginnen.

---

**WICHTIG!**

Das Spiel "Shalom" soll nicht den Wuchergeist des Einzelnen hervorheben, sondern die Gemeinschaft und das biblische Verständnis fördern.

Das biblische Prinzip soll nie vergessen werden:

**-DEMUT-**

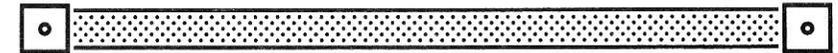
---

Nisterstraße 7  
5238 Hachenburg



Tel. 0 26 62 / 38 01  
Fax 0 26 62 / 37 04

Christliche Geschenke



# Shalom

**Ein Gemeinschaftsspiel  
mit biblischem Hintergrund**



## Spielanleitung





**Vorwort**

Herzlichen Glückwunsch zu der Wahl, die Sie getroffen haben, sich in den nächsten Stunden mit dem Spiel SHALOM zu beschäftigen. Das Spiel ist nicht irgend ein Spiel, es soll nicht nur bloße Unterhaltung sein, sondern beitragen zum besseren Verständnis und zum lernen aus Gottes Wort. Die Zusammenhänge der Bibel zwischen Altem und Neuem Testament vermitteln und teilweise erklären, das soll der Sinn dieses Spieles sein. Das Leben im damaligen Israel erwacht vor Ihren Augen. Wir haben versucht, unsere über 30jährige Israel-Orient-Reiseerfahrung so gut wie möglich ins Spiel einfließen zu lassen, sodaß es sehr nahe der damaligen Realität entspricht. SHALOM spielt in der Zeit der Wüstenwanderung und der Landeinnahme Israels. Gottes großartige Verheißung stand in dieser Zeit über seinem Volk Israel aus 2. Mose 3: Ich will Euch ausführen aus Ägypten und einführen in ein Land von Milch und Honig...

Das Volk Israel setzt sich aus den 12 Söhnen Jakobs zusammen. Die untenstehende Tabelle führt die Namen und die Bibelstellen der 12 Söhne, sprich 12 Stämme Israels auf. Die beiden Stämme Levi und Joseph werden Sie vergebens auf dem Spielplan suchen, dafür aber sind die beiden, in Ägypten geborenen Söhne Ephraim und Manasse zu finden. Jeder Stamm hat ein eigenes Symbol auf dem Spielplan. Dieses Symbol hat biblischen Hintergrund. Sie finden die Erklärung dafür in der Tabelle. Ich, als Missionsdirektor des Bibel-Centers, Freie Theologische Fachschule, kann dieses Spiel nur bestens empfehlen, weil: Man wird auf spielerische Weise mit dem Wort Gottes, der Bibel, vertraut gemacht. Von meiner Seite wünsche ich viel Freude beim Spiel SHALOM.

Missionsdirektor Friedrich Vogel



Stammesname	biblisches Symbol	Bedeutung	Bibelstelle
Ruben	Sonne	Kraft und Stärke	1. Mose 49, 3
Simeon	Turm	Städtebauer	Josua 19, 1-8
Levi	Brustschild	Priestergeschlecht	2. Mose 28, 15-24
Juda	Löwe	Kraft u. Herrschaft	1. Mose 49, 9
Dan	Waage	Richter	1. Mose 49, 16
Naphtali	Hirsch	Vitalität	1. Mose 49, 21
Gad	Kriegszelt	Krieger	1. Mose, 49, 19
Asser	Baum u. Frucht	Ertragreiches Wohnen	1. Mose 49, 20
Isaschar	Lastesel	Unfreiheit	1. Mose 49, 14
Sebulon	Schiff	Handel u. Seefahrt	1. Mose 49, 13
Joseph	Ähren	Erhalter des Lebens	1. Mose 41, 37-49
Benjamin	Wolf	Kriegerisches Verhalten	1. Mose 49, 27

**Abgabe an das Priestervolk**

Wer auf diesem Feld landet, gibt den zehntel Teil seines Tierbestandes (Kamel und Schafe) zur Shalom Erstlingsgabe. Bei Bedarf wird immer aufgerundet.

**Hall- und Jubel-Jahr**

Die Shalom Erstlingsgabe, die sich in der Mitte des Spielplanes ansammelt, kommt dem Spieler zugute, der dieses Feld betritt.

**Altes Testament/Neues Testament**

Erreicht man eines dieser Felder, nimmt der Spieler die entsprechende oberste Karte auf und ließt die Anweisung laut vor (Um die biblischen Hintergründe des Spieles besser zu verstehen, ist es notwendig den Bibelvers mitzulesen!). Er führt diese Anweisung durch und legt die Karte wieder **offen** unter den Stapel. Sind alle Karten verwendet worden, werden sie neu gemischt und wieder verdeckt hingelegt.

**Schlußzählung**

Das Spiel ist beendet - die Spieler addieren:  
 (Zähleinheit sind Kamele)  
 Kamelscheine..... voller Wert  
 Schafscheine..... Umtauschwert  
 (5 Schafe = 1 Kamel)  
 Flußkarten..... Abgabewert von Besitzkarte  
 Stammeskarten..... Abgabewert von Besitzkarte  
 (5 Schafe = 1 Kamel)  
 Brunnen..... je 3 Kamele  
 Stadtmauer..... je 18 Kamele

Hinweis:  
 Natürlich kann man in diesem Spiel auch Regeln verändern, weglassen oder neue hinzufügen.

## Bau der Stadtmauer

Erreicht ein Spieler, nachdem er den dritten Brunnen erstellt hat und weitergezogen ist, abermals eines dieser Felder, so kann er eine Stadtmauer bauen.

Dies geschieht, indem er 10 Kamele abgibt und dann die drei Brunnen durch die Stadtmauer ersetzt.

**Ausnahme:** Stammesfelder Sebulon

Diese Felder sind zwar zu erwerben, man kann dort aber weder Brunnen noch Stadtmauer errichten.

Besitzt ein Spieler eines dieser Felder, so muß der Mitspieler der dort ankommt die angegebene Abgabe entrichten.

Besitzt er beide (Sarid und Kana), verdoppelt sich die Abgabe.

## Flüsse

Diese "Gebiete" kann man bei Erreichen gegen 10 Kamele eintauschen und erhält dann die dazugehörige Flußkarte.

Betritt ein anderer Mitspieler dieses Feld, so gibt er 10 Kamele an den Besitzer des Gebietes.

Der Bau von Brunnen und Stadtmauern ist hier nicht möglich.

## Aufbau der Stiftshütte

Erreicht ein Spieler dieses Feld, bringt er nur den Leviten das nötige Essen. Er zieht also in der nächsten Runde weiter und braucht nicht aussetzen.

## Helfer gebraucht!

Auf diesem Feld erfährt der Spieler, daß beim Aufbau der Stiftshütte noch Helfer benötigt werden. Er begibt sich sofort auf den Weg dorthin und hilft zwei Runden lang (d.h. er setzt zwei Runden aus und zieht dann von dort normal weiter).

## Opfergabe

Landet ein Spieler auf diesem Feld, werden seine Opfertiere (20 Schafe) zur Spielplanmitte gebracht (Shalom Erstlingsgabe).

Ist er nicht in der Lage die 20 Schafe zu opfern, dann kann er

a) auf dem Schafs- und Kamelmarkt Kamele tauschen

(Tauschwert 1 Kamel = 5 Schafe)

b) mit seinen Mitspielern Kamele gegen Schafe aushandeln.

## Zum Spielen gehören:

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 40 Brunnen
- 20 Stadtmauern
- 24 Stammeskarten
- 4 Flußkarten
- 54 Ereigniskarten  
(31 Altes Testament u.  
23 Neues Testament)
- 330 Kamel- und Schafsteine



## Sinn des Spieles

Das Spiel "Shalom" soll jedem einzelnen Mitspieler die heilige Schrift (Bibel) näherbringen und dadurch die Zusammenhänge zwischen Altem und Neuem Testament verdeutlichen.

## Vorbereitung des Spieles

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die er auf das Startfeld "Berg Sinai" stellt.

Weiter werden ihm zu Beginn 430 Kamele und 25 Schafe als Grundebe mit auf den Weg gegeben (Schafscheine: 5x5 Stück/Kamel-scheine: 2x100, 2x50, 10x10, 5x5 und 5x1 Kamel).

Die restlichen Scheine kommen zum "Schafs- und Kamelmarkt", dessen Verwaltung ein Mitspieler übernimmt.

Die Ereigniskarten "Altes Testament" sowie "Neues Testament" werden separat gemischt und verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplanes gelegt.

## **Beginn und Ablauf des Spieles** \_\_\_\_\_

Jeder Spieler würfelt mit beiden Würfeln; wer die höchste Zahl erzielt, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Man würfelt also mit zwei Würfeln und bewegt seine Spielfigur entsprechend der Augenzahl auf dem Spielplan vorwärts. Er führt Anweisungen des Feldes aus, auf dem seine Figur gelandet ist.

Bei einem Pasch (2 Würfel mit gleicher Augenzahl) ist man **nicht** zweimal an der Reihe.

Auf einem Feld können gleichzeitig mehrere Spielfiguren stehen.

Die Bedeutung der einzelnen Felder wird noch erklärt.

## **Spielende** \_\_\_\_\_

Die Beendigung des Spieles steht den Mitspielern grundsätzlich offen. Man kann es über Stunden, Tage, Wochen spielen, solange wie man Freude daran hat.

### **Unsere Empfehlung:**

Alle Spieler müssen das Feld "Berg Sinai" zehnmals überquert haben. Der letzte, der zum zehnten Mal dieses Feld erreicht oder überquert, beendet das Spiel, muß aber eventuelle Anweisungen noch ausführen.

Einer übernimmt am besten die Aufgabe, die abgeschlossenen Runden eines jeden Mitspielers zu notieren.

Anschließend erfolgt eine Schlußzählung.

## **Schafs- und Kamelmarkt** \_\_\_\_\_

Er liegt außerhalb des Spielplanes separat bei dem Spieler, der, wie schon zu Beginn erklärt, die Verwaltung der restlichen Schafs- und Kamelscheine übernimmt, die nicht im Besitz der Mitspieler sind.

Aus dem hier befindlichen Tierbestand wird die Verpflegung zur Weiterreise nach jeweiligem Erreichen oder Überqueren des Feldes "Berg Sinai" an den betreffenden Spieler gegeben.

Hier werden aber auch die eingetauschten Kamele, die für den Erwerb der Stammes- und Flußkarten, als auch für den Bau der Brunnen und Stadtmauern nötig sind, von den Mitspielern abgegeben.

Alle anderen Abgaben kommen auf das Feld "Shalom Erstlingsgabe" in die Mitte des Spielplanes.

## **Bedeutung der Spielplanfelder** \_\_\_\_\_

### **Shalom Erstlingsgabe** \_\_\_\_\_

Hier sammelt sich die Erstlingsgabe an.

Sie besteht aus

- a) den Abgaben an das Priestervolk
- b) den Opfertieren
- c) den Kamelen und Schafen aus den Ereigniskarten AT und NT.

Die dort befindliche Anzahl an Kamelen und Schafen darf nicht getauscht oder anderweitig verändert werden!

Die Shalom Erstlingsgabe erhält ein Spieler, wenn er das Feld "Hall- und Jubel-Jahr" betritt oder die entsprechende Testament-Karte zieht.

### **Berg Sinai/Start** \_\_\_\_\_

Von diesem Feld aus beginnen alle das Spiel.

Wird dieses Feld nach Umrunden des Spielplanes wieder erreicht oder überquert, erhält der Spieler jedesmal als Verstärkung für die weitere Reise 20 Kamele vom "Schafs- und Kamelmarkt".

### **Stammesfeld** \_\_\_\_\_

Auf dem Spielplan gibt es 24 Felder, die nach den 12 Stämmen Israels benannt sind (mit zwei Städtenamen pro Stamm).

Erreicht ein Spieler eines dieser Felder, so kann er dieses gegen Kamele eintauschen (Anzahl der Kamele steht auf dem Spielplan) und erhält die dazugehörige Stammeskarte.

Betritt man die Stadt eines Mitspielers, dann leistet man ihm die auf der Stammeskarte angegebene Abgabe.

### **Bau der Brunnen** \_\_\_\_\_

Ist ein Spieler im Besitz beider Städte eines Stammes, besteht für ihn die Möglichkeit Brunnen zu bauen. Aber erst, wenn er eines dieser Felder erreicht, kann er auf einem **oder** beiden Stammesfeldern nach Belieben ein, zwei oder maximal drei Brunnen pro Stamm gleichzeitig aufstellen (Der Baupreis je Brunnen beträgt 5 Kamele).

Entschließt sich der Spieler für nur einen oder zwei Brunnen, können die restlichen erst bei abermaligem Erreichen eines dieser Felder gebaut werden.

Nach dem Bau des dritten Brunnens kann nicht sofort die Stadtmauer aufgestellt werden, sondern man muß erstmal weiterziehen.