



APOSTLASPELET

REGLER

 Argument

Mål

Apostlaspelet går ut på att bli först med att samla tolv apostlar i sin båt. Till ditt förfogande har du inte bara de tolv lärjungar Jesus valde för 2 000 år sedan, utan en mängd bibliska personer med olika egenskaper och relationer till varandra.

Spelyta

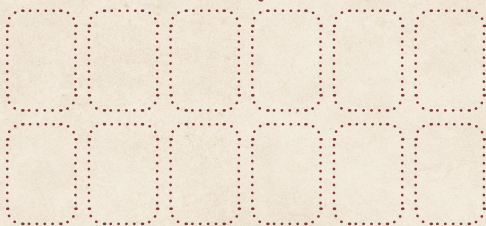
- Spelaren har tolv tänkta kortplatser framför sig som utgör **båten**. Det är dessa platser som ska fyllas med apostlar.
- Ovanför båten finns två tänkta kortplatser som utgör spelarens **strand**.
- Till höger om stranden finns en ensam tänkt kortplats som utgör spelarens **olivlund**.
- I mitten, mellan alla spelare, finns **byn**. Den är gemensam för alla spelare och består av tre kortplatser. Bredvid byn finns **byhögen**, som består av kortleken med baksidan uppåt.
- Varje spelare börjar med kort på **handen**, som hålls dolda för övriga.

Förberedelser

Blanda kortleken. Varje spelare får fem kort, som hålls dolda på handen. Placera resten av kortleken med baksidan upp i byhögen och lägg tre kort med bildsidan uppåt bredvid. De utgör nu byn. Se till att varje spelare har tillräckligt med plats framför sig för båt, strand och olivlund. Nu är ni redo att spela!

Så här ser spelytan ut för två spelare. Byn och byhögen är gemensam. I byn ligger alltid tre synliga kort. De prickade rutorna visar tänkta kortplatser, som ibland kommer att innehålla kort.

Båten



Handen



Stranden

Olivlunden



Byhögen



Byn

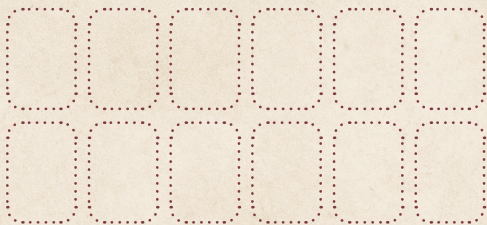
Att kort i olivlunden läggs sidledes minskar risken för ihopblandning med kort på stranden.



Stranden



Olivlunden



Båten



Handen

Att göra ett drag

Den person som sitter närmast en bibel börjar.

Varje gång det är din tur får du göra en förflyttning av ett kort i riktning mot din båt. Du kan:

- flytta ett kort från byn eller handen till din strand eller olivlunden
- flytta ett kort från olivlunden till stranden
- flytta ett kort från stranden till båten.

De flesta kort kräver alltså två drag för att komma till båten. Kort som går via olivlunden kräver tre drag.

I speciella fall, utifrån vad som sägs på korten, kan du flytta ett kort direkt från byn eller handen till din båt.

Om du drar ett av byns tre kort ska du genast ta ett nytt kort från byhögen och lägga det med framsidan upp i byn.

Byn ska alltid ha tre synliga kort.

Du kan få göra mer än en förflyttning är om du flyttar ett kort vars egenskaper innebär att du omedelbart får göra ytterligare en handling.

Kort kan förbli på stranden eller i olivlunden hur länge som helst. Om du inte kan flytta något kort får du använda ditt drag åt att blanda in valfritt antal kort från din strand i byhögen.



Byhögen

Byn

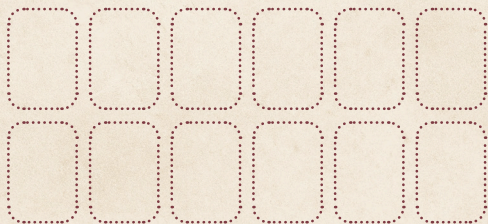


Stranden

Olivlunden



Handen



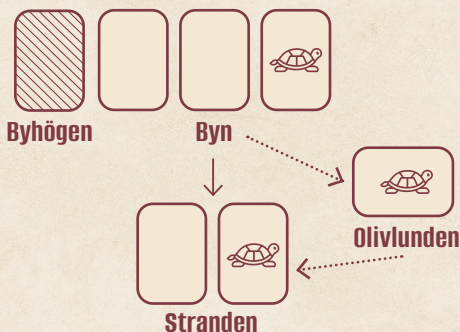
Båten

Olivlunden

Personer som har egenskapen *Långsam* måste gå till olivlunden innan de kan gå till stranden och därefter båten.

Detta gäller dock inte om någon med egenskapen *Han* är *uppstånden!* (med den tomma graven som symbol) har placerats i din båt. Då går även de långsamma personerna direkt från byn eller handen till stranden.

Olivlunden upprättas igen om Tomas Tvivlaren placeras i båten.



Relationer

Vissa personer i kortleken hör ihop med andra personer, genom att de är vänner, familjemedlemmar eller »kollegor«. Det anges i så fall längst upp på kortet. **En person som har en relation till någon som sitter i båten kan flyttas dit i ett enda drag.** Marta, Maria från Betania och Lasaros hör till exempel ihop genom att de är syskon. Om

du har Marta i din båt kan du alltså använda ditt drag till att flytta Maria från Betania eller Lasaros direkt till båten om de finns i byn eller om du råkar ha någon av dem i din hand. Du får dock inte ta dem från din medspelares strand, olivlund eller båt.

Handen

Handen fungerar som en privat by, och att spela ett kort från handen är ett av de alternativ du har när det är din tur. Kort från handen går till stranden om inte kortets egenskaper säger något annat. (Eller om en relation med någon i båten gör att korten kan placeras där direkt.) **När du lägger ett kort från handen ska du inte ta upp ett nytt kort från byhögen**, utan då är din hand ett kort fattigare. Däremot kan du få fler kort på handen under spelets gång och det finns ingen gräns för hur många kort du kan ha på hand samtidigt. Att bara du vet vilka kort du har på handen kan ge dig en strategisk fördel!

Kortens egenskaper

Kortens egenskaper är baserade på vad vi kan läsa om personerna i Nya testamentet. Evangelisten Filippus har till exempel egenskapen *Teleportör*, eftersom det står att »Herrens ande ryckte bort honom« efter att han hade döpt den etiopiske hovmannen. Andra egenskaper gör exempelvis att du får ett extra drag, att du kan se korten på din medspelares hand eller att du till och med får ta ett kort från din medspelares båt. Hur du använder kortens egenskaper är avgörande för att vinna spelet – så tänk strategiskt!

Många kort har flera egenskaper och **du väljer själv i vilken ordning du använder egenskaperna om flera aktiveras samtidigt.**

Vissa egenskaper gäller direkt, men de flesta aktiveras först när du tar kortet till båten eller stranden. **De egenskaper som gäller »i båten« eller »på stranden« aktiveras bara i det drag kortet kommer dit**, inte varje gång det blir din tur. Däremot kan en annan spelare aktivera kortet igen genom att ta kortet till sin båt eller strand.

Kedjereaktioner

Ibland kan kortens egenskaper skapa kedjereaktioner. Till exempel: Du använder ditt drag till att flytta Lukas från stranden till din båt. Han har egenskapen *Bibelskribent*, vilket innebär att du får göra ett extra drag. Du använder detta extra drag till att flytta även Tabita från stranden till båten. Hon har egenskapen *Uppväckt*, vilket innebär att du får ta ett kort från en medspelares hand till din strand. Kortet du drar är Kvinnan vid Sykars brunn som har egenskapen *Förkunnare*. Att hon hamnar på stranden innebär att du får ta ett kort från byn till stranden, om du har en strandplats ledig. Sedan är ditt drag slut.

Tänk inte bara på hur du kan skapa så långa kedjereaktioner som möjligt utan också på hur du kan motverka att dina motspelare gör det!

Nybörjare kan välja att spela utan kedjereaktioner så att bara ett korts egenskaper får användas per tur, för att göra spelet lite mer förutsägbart. Men spelet blir snabbare och mer dynamiskt med kedjereaktionerna.

Motstridiga egenskaper och kort som fastnar

Vissa av kortens egenskaper står i konflikt med varandra. När du placerar en person med egenskapen *Uppväckt* i båten ska du ta ett slumpmässigt kort från din medspelares hand och lägga på din strand. Om du då råkar dra en per-



LUKAS



BIBELSKRIBENT

I båten:
gör ett extra drag.



TABITA



LÅNGSAM

Måste gå till
oljvinden
innan stranden.



UPPVÄCKT

I båten: dra ett slump-
massigt kort från en
medspelares hand och
lägg det på din strand.



KVINNAN VID SYKARS BRUNN



FÖRKUNNARE

På stranden: flytta ett kort
från byn till stranden.

son med egenskapen *Långsam* innebär det att kortet inte kan läggas på stranden eftersom en långsam person måste gå via olivlunden. Du måste därför avstå. Samma sak gäller om du drar en person med egenskapen *Lojal*. Ett sådant kort kan inte stjälas av en medspelare. Om du placerar en person med egenskapen *Förkunnare* i båten får du flytta ett kort från byn till stranden. Det gäller då bara förutsatt att stranden inte är full. Huvudregeln är att **det som står på kortet som en spelare försöker flytta har företräde.**

Ibland kan du utnyttja dessa motstridiga egenskaper till din fördel. Judas Iskariot har egenskapen *Förrädare*, vilket innebär att han kommer att överge dig och gå till medspelaren till vänster i nästa drag. Om den spelaren har Justus Josef Barsabbas i sin båt kan du tryggt placera Judas Iskariot i din båt. Justus har nämligen egenskapen *Utkonkurrerad*, vilket innebär att han inte kan vara i samma båt som bland annat Judas Iskariot. Skulle däremot Justus försvinna från medspelarens båt kommer Judas Iskariot förråda dig nästa gång det blir din tur.

Kort kan också »fastna« på stranden eller i olivlunden. Rådsmän kan exempelvis inte befinna sig i samma båt som tullindrivare. Om du har en tullindrivare i din båt och rådsmanen Nikodemos hamnar på din strand måste han därför bli kvar där och tar alltså upp värdefullt strandutrymme. (Det finns dock kort som gör att du kan åtgärda detta problem, till exempel genom att byta kort på din strand mot ett kort från en medspelares strand.) Om du inte kan flytta något kort kan du också använda ditt drag åt att blanda in valfritt antal kort från din strand i byhögen, som ett sätt att lösa upp blockeringen.

Att blockera motståndarnas stränder är ett effektivt sätt att sinka dem.

Exempel på låst strand

I båten sitter enbart Josef från Arimatia, en rådsherre som inte kan vara i samma båt som tullindrivare. På stranden finns Johannes döparen, som bara kan tas till båten när den är minst halvfull, samt tullindrivaren Matteus.

Johannes döparen kan inte flyttas till båten eftersom den inte är halvfull. Matteus kan inte flyttas till båten eftersom Josef från Arimatia blockerar honom. Stranden är alltså låst.

Det enda spelbara draget är om spelaren har en person med egenskapen *Fiskare* på hand, eller om det ligger en fiskare i byn. Fiskare kan nämligen placeras på stranden även om den är full. Annars får spelaren blanda i Johannes döparen och Matteus i byhögen, och har därmed gjort klart sitt drag. (Spelaren måste inte blanda in båda korten, men i det här fallet är det klokast.)

Spelets slut

När någon av spelarna har samlat tolv apostlar i sin båt är spelet över.

Genom kortens egenskaper kan det bli så att en spelare vinner genom att spela ut kort som samtidigt innebär att en annan spelare också får tolv apostlar i sin båt. Då är båda vinnare – för det är ju egentligen alla som tränar lärjungar!

Ha så roligt!
Micael Grenholm

Spelvarianter

Det här är några förslag på alternativa spelvarianter – känn dig fri att utveckla egna!

Strategisk mission: Varje spelare börjar med tio kort på handen och väljer bort fem av dem som blandas in i byhögen innan spelet startar. På detta sätt kan spelarna välja olika strategier för att skapa kedjereaktioner, nyttja kort som har relationer till varandra – eller bluffa och ha mindre användbara kort på handen i förhoppningen att en medspelare försöker ta dem!

Massomvändelse: Glöm alla begränsningar av antal spelare – utmana i stället släkt och vänner! Med flera kortlekar finns egentligen ingen begränsning för hur många som kan spela samtidigt, annat än tid och tålamod.

Även med en enda kortlek kan fler haka på med dessa justeringar:

<i>Antal spelare</i>	<i>Startkort på hand</i>	<i>Mål för spelet</i>
Fem spelare	Fyra kort	Tio kort i båten
Sex spelare	Fyra kort	Åtta kort i båten
Sju spelare	Tre kort	Sju kort i båten
Åtta spelare	Tre kort	Sex kort i båten
Nio spelare	Tre kort	Fem kort i båten
Tio spelare	Två kort	Fem kort i båten

Ett hjärta och en själ: Målet i denna samarbetsversion är att samtliga spelare ska få in sin tolfte apostel i båten under samma spelrunda. Egenskaperna på korten måste följas även om det ställer till det för er – det är det som är utmaningen.