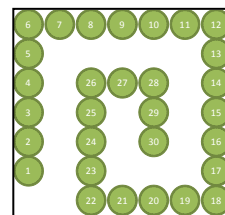


## 1. tegels uitspelen tegen elkaar.

Het vijfde spelbord wordt op tafel gelegd met voor elk een pion.  
 Je speelt in je beurt met je rechterbuur.  
 Ieder neemt 10 tegels voor zich. Na je beurt mag je de tegels terug aanvullen tot je er tien hebt. Let wel: bij je beurt. Dit betekent dat de uitgedaagde speler eerste nog zijn beurt moet spelen vooraleer zijn pak aan te vullen. Je **mag** ook telkens maximaal 2 tegels wegleggen en vervangen.



De winnaar van het duel mag zijn pion één vooruit zetten op het spelbord. Staan er daar al twee dan wipt hij over naar het volgende.

Als je rood speelt moet de ander antwoorden met groen en omgekeerd.  
 Twee witte symbolen tellen voor één rood of groen symbool, tenzij er een groene of rode bij zit.  
 Een wit symbool gecombineerd met een ander kleur telt ook voor één symbool in dat kleur.  
 De speler mag kiezen om tot 3 tegels tegelijk te spelen in zijn beurt. De uitgedaagde speler moet antwoorden met evenveel tegels.

Welke tegels speel je tegen elkaar uit?

Zie naar het overzichtje hiernaast.

Links zie je de acties van God in de ronde symbooltjes.

Daarnaast staan de driehoekjes die staan voor de medespelers.

Deze mogen zonder probleem tegen elkaar uitgespeeld worden.

	Hij spreekt		natuur
	Hij zwijgt		volk
	Hij helpt		goede
	Hij heerst		slechte
	goed ?		schuld:
	tempel		geloof
	pijn		zegen

Daaronder zie je drie groepjes van vierkantjes.

Deze speel je apart. Als antwoord mag de tegenspeler aanvullen met een rond symbool, (wat voor een actie van God staat) zelfs als dit niet het juiste kleur is.

Voorbeelden:

zet:

<p>Gods macht in de natuur</p> <p>18, 29, 50, 65, 68, 74, 77, 78</p>	<p>God redt</p> <p>91, 103, 106, 107, 113, 116, 124, 130, 136, 138</p>
--	--

De speler mikt op de rondjes en driehoekjes.

De witte telt voor een groene: totaal 3

Het is gelijkspel: niemand wint. Niemand gaat vooruit op het spelbord...

Mocht iemand gewonnen hebben dan had die zijn pion kunnen verzetten.

<p>heilsgeschiedenis</p> <p>95, 99, 105, 106, 108, 114, 118, 132, 135, 136, 137, 147</p>	<p>leugenmond, tong</p> <p>5, 10, 12, 31, 36, 52, 55, 56, 57, 59, 64, 73, 109, 120, 140, 144</p>
--	--

De speler speelt nu eens rood. Twee witte is maar goed voor 1, maar er is een gekleurde bij; dus toch 3.

tegenzet:

<p>vijanden</p> <p>3, 6, 7, 8, 9, 13, 17, 18, 21, 25, 27, 30, 31, 35, 38, 41</p>	<p>straf niet</p> <p>6, 38</p> <p>verstoort me niet</p> <p>51, 71</p>
--	---


Antwoord: aanval groen dus

verdedigen met rood: totaal 3

<p>de Naam</p> <p>122, 124, 129, 135, 138, 139, 142, 145, 148, 149</p>	<p>Gods woord, stem</p> <p>12, 18, 29, 33, 50, 56, 105, 106, 110, 119, 138, 147</p>
--	---



Antwoord in het andere kleur: 3

leugenmond, tong  
5, 10, 12, 31, 36, 52,  
55, 56, 57, 59, 64, 73,  
109, 120, 140, 144




Aanval: 1

heilsgeschiedenis  
95, 99, 105, 106, 108,  
114, 118, 132, 135,  
136, 137, 147

De tegenspeler antwoord met 2 witte, goed voor één  
groene: verdediging: 1

veracht, bespot  
22, 31, 35, 44, 55, 69,  
79, 89, 102, 109, 119,  
123






Aanval: 1

God onderwijst, zet op  
de weg  
16, 25, 48, 94, 107, 119








bron van leven, vreugde  
36, 87, 94, 119, 147

Antwoord: 1 want de schuine weg  
hoort bij een ander groepje.

<p>verlangen naar God 5, 25, 119</p>  <p>verlangen naar de Tempel 26, 27, 84</p>	<p>Tempel, tent 27, 28, 61, 63, 65, 66, 68, 74, 76, 78, 84</p>  
---	--

De aanvalleur weet dat er weinig rode symbolen te  
vinden zijn in die groep. Aanval: 3

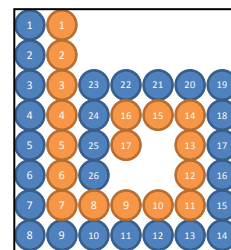
<p>God, koning 5, 10, 22, 24, 29, 44, 47, 68, 74, 93, 95, 97, 98, 99, 103, 145, 146</p>   	<p>doe zwijgen, laat ze niet juichen 13, 31, 140</p>  <p>verjaag 92, 140</p>
---	---

De verdediging neemt dan maar acties van  
God, groene mogen hier. Hij wint: 4.  
Maar zo heeft hij minder groene ronde ter  
verdediging voor volgende beurten.

## variant 1

Nu spelen we met het eerste spelbord.  
Voor elke speler zetten we een pion erbij.  
We nemen ook kleine pionnetjes die apart gelegd worden.

Als iemand een duel wint mag die zijn pion op de korte weg zetten.  
Als iemand een duel verliest zet hij zijn pion op de lange weg  
en krijgt hij een klein pionnetje voor zich.



Als iemand al op de korte weg staat en wint dan mag die één stapje vooruit.  
Als iemand op de lange weg staat en wint dan levert hij een klein pionnetje in.  
Als dit zijn laatste klein pionnetje is, dan mag die zich verplaatsen op de korte weg door het stapje  
ernaast te nemen.  
Als hij nog kleine pionnetjes heeft mag hij één vooruit op de lange weg. De korte weg is slechts  
bereikbaar door je laatste klein pionnetje af te geven.

Je kan slechts met twee op één stapje staan. Indien een derde er bij komt dan mag hij over die twee  
wippen en op het volgende stapje staan.

De andere spelregels blijven dezelfde.

## variant 2

Dit met spelbord 3, een spelbord voor 2 spelers. (misschien lukt het ook met 3 of 4 spelers als er twee pionnen op een vakje kunnen staan).

Elke speler start op 7. Iedere keer iemand een duel wint stijgt hij in waarde; iedere keer hij verliest wordt er een punt afgetrokken.

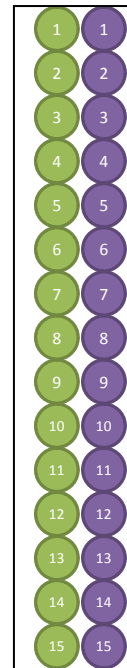
Het spel wordt beëindigd als iemand 15 bereikt of indien iemand uit de boot valt en nog eens verliest en al op 1 stond.

## variant 3

Met spelbord 3 opnieuw.

Nu speelt goed tegen kwaad. De goede staat op de groene rij, de andere op de paarse. Groen start op 8, paars op 9.

Het spel wordt eveneens beëindigd als iemand 15 bereikt of indien iemand uit de boot valt en nog eens verliest en al op 1 stond.



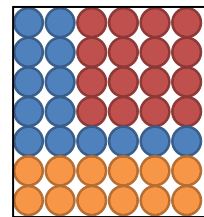
## variant 4

Nu spelen we met spelbord 2. Dit is enkel mogelijk met een even aantal spelers.

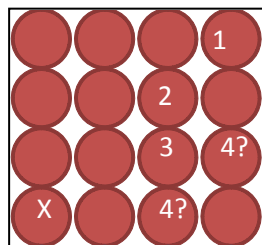
Als je met vier speelt spelen de mensen die tegenover elkaar zitten samen.

Naar gelang je korter of langer wilt spelen vergroot je het spelbord.

Iedere keer als iemand van een ploeg gewonnen heeft mag die een pion plaatsen op het bord beginnend vanuit een hoek. De twee kampen proberen het meest aantal vakjes te bezetten. De ploeg is gewonnen met de meeste veroverde vakjes.



voorbeeld:



De speler begint in de hoek en probeert hoeken voor zich te hebben. Indien hij kan zal hij de vierde pion onderaan plaatsen en zo wint hij nog drie plaatsen er bij, indien niet zet hij die pion meer rechts en wint toch nog één extra vakje.

X is de startplaats van de andere partij.

