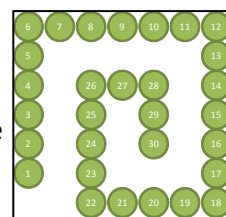


## 1. tegels uitspelen: goed tegen kwaad met wisselkans.

We spelen net zoals in het eerste spel maar nu zijn de spelers de goed of de slechte.

Als je met twee of paar speelt is dit eenvoudig. Als je met onpaar speelt is de slechte steeds met één meer.

De goede krijgt voor zich een "biddertje" om herkenbaar te zijn.



Van belang zijn nu de tegels met een rode stip.

Er zijn 18 dergelijke tegels in het spel.

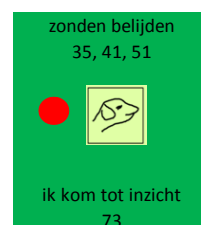
Lees zo een tegel eens en je begrijpt waarom ik die spelregel er heb ingestopt.

Ze erkennen de eigen zondigheid of willen wraak. Met die wraak heb ik het als christen heel moeilijk. Dan lijkt je voor mij niet veel beter dan die slechte...

Als een "slechte" zo een tegel legt tijdens een duel, dan wisselen die twee spelers van kant. De goede wordt de slechte en omgekeerd.

Het "biddertje" wisselt van speler.

Enkel de "slechte" kan er dus gebruik van maken.



Winnen geeft een goed gevoel, maar winnen als "de goede" geeft meer voldoening.

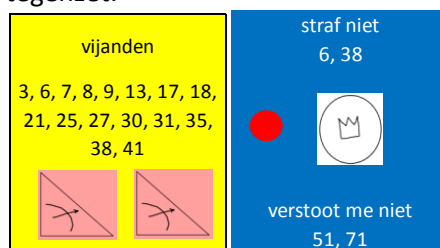
Voorbeeld:

zet:

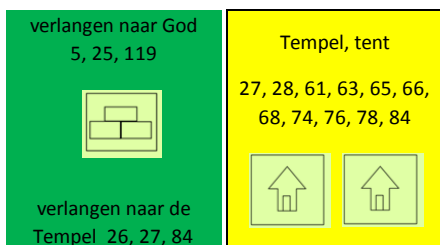


De goede is aan zet: aanval: 3

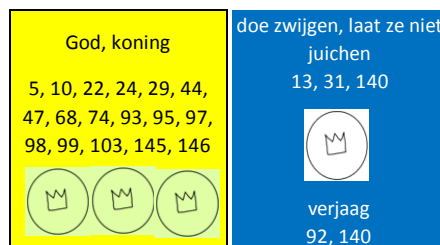
tegenzet:



De slechte heeft ook drie maar in zijn volgende beurt mag hij groen spelen. Hij krijgt het biddertje.



De slechte is goed geworden en speelt: 3



De tegenspeler (rood) mag zijn groene acties van God toch uitspelen omdat het om situaties gaat, zie de vierkantjes.

## variant

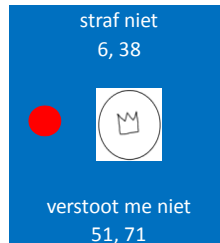
Nu spelen we met het vierde spelbord.

De blauwe weg stelt de goede weg voor; de oranje de slechte.

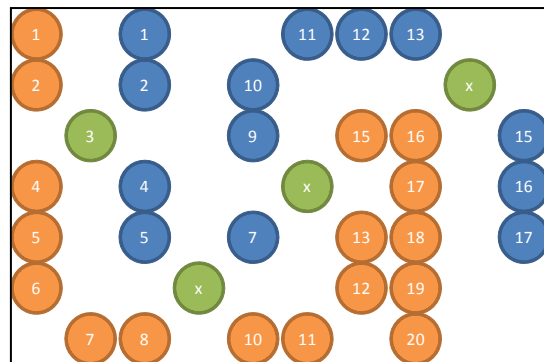
De groene stapjes zijn de mogelijkheden om over te gaan naar de andere weg.

Het komt er altijd op aan om als eerste te eindigen, weliswaar liefst op het goede pad.

De tegels met de rode stip kunnen nu uitgespeeld worden door zowel de goede als de slechte en wel op het goede moment... De biddertjes verwisselen dan weer van eigenaar.



Laat het ons duidelijk maken met een aantal voorbeelden:



De goede moet na stap 3 een grotere bocht maken dan de slechte. Als de goede op twee staat en overtuigd is te winnen dan speelt hij een tegel met rode stip en komt daarmee op drie met de optie op de slechte weg. Verliest hij dan behoudt hij de bidder, want hij kan niet slecht zijn en op de goede weg blijven staan.

Of de goede speelt zeker en staat al op drie. Als hij het duel wint komt hij al op de slechte weg. Verliest hij het duel, dan heeft hij alvast optie op de slechte weg.

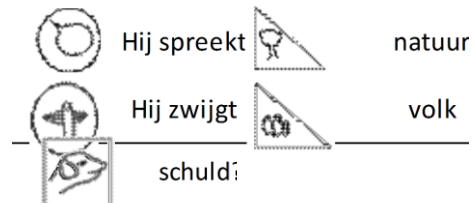
Als de slechte na stap 8 de mogelijkheid heeft om nu een kortere goede weg te volgen dan zal die deze weg ook proberen te bereiken. Let wel dan heeft hij liefst nog een tegel met een rode stip voor straks.

Na stap 7 is het voor de goede dan weer interessant om via de groene naar het slechte pad stap 15 over te kunnen gaan...

Om in schoonheid op het rechte pad te eindigen kan de slechte weer de posities laten veranderen na stap 16...

## variant voor spel 1 en 2

Deze symbolen zijn zeldzaam in het spel.  
Daarom zijn ze nu twee symbolen waard.



Voorbeelden:

zet:

Gods macht in de natuur  
18, 29, 50, 65, 68, 74, 77, 78

God redt  
91, 103, 106, 107, 113, 116, 124, 130, 136, 138

tegenzet:

vijanden  
3, 6, 7, 8, 9, 13, 17, 18, 21, 25, 27, 30, 31, 35, 38, 41

straf niet  
6, 38

verstoot me niet  
51, 71

Gezien er maar 1 wit symbool is telt het voor een groene; de natuur is echter een zeldzame en telt in deze variant dubbel: dus voor 2. De regel van 2 witte zijn maar één waard telt hier niet in dit geval.

Aanval: 4

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

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

de Naam  
122, 124, 129, 135, 138, 139, 142, 145, 148, 149

Gods woord, stem  
12, 18, 29, 33, 50, 56, 105, 106, 110, 119, 138, 147

De verdediging heeft een zeldzame tegel gespeeld: verdediging 4.