

## Den store Misjonsreisen (nedlastet versjon)

### Hva trenger man for å spille?

- **Biblogram-appen**

Besøk [app.biblogram.com](http://app.biblogram.com) på en mobil enhet eller en datamaskin for å komme til appen.

*Appen har oversikt over hvilke spørsmål/destinasjonsoppgaver/destinasjoner som er fremvist i appen. Det anbefales derfor at man kun benytter appen på en enhet i løpet av spillet, så ikke noen får samme spørsmål/destinasjonsoppgave/destinasjon som noen andre før samtlige er fremvist.*

- **Spillbrettet**

Last ned spillbrettet gratis på nettsiden [www.biblogram.com](http://www.biblogram.com).

Skriv det ut og klipp og monter spillbrettet sammen med hjelp av lim eller tape.

- **Denarer**

Man trenger å holde styr på spillepenger i løpet av spillet.

En måte man kan gjøre dette på er å gratis laste ned denarer som man klipper ut fra nettsiden [www.biblogram.com](http://www.biblogram.com). Alternativt kan man bruke andre fysiske objekter, slik som kronestykker eller legoklosser. «Banken» burde ha tilgjengelig minimum 10 denarer pr spiller.

- **Spillebrikker**

Hver spiller må ha en spillebrikke for å forflytte seg på spillbrettet. Man må selv finne passende spillebrikker. Små legoklosser kan være et godt alternativ.

- **Papir og blyant**

Hver spiller må ha papir og blyant for å holde styr på sine destinasjoner.

## Spillet i korte trekk

Hver spiller skal legge ut på en misjonsreise, hvor man besøker 7 destinasjoner. For å forflytte seg må man svare riktig på et bibelsk spørsmål eller betale denarer. Når man ankommer en destinasjon, må man fullføre en oppgave før man er ferdig med den destinasjonen og kan reise videre. Den som først fullfører sin misjonsreise, vinner.

## Hvordan begynner spillet?

Hver spiller får utdelt 5 denarer. Hver spiller får også utdelt 7 destinasjoner fra kartfanen i appen (helt til høyre), markert med bokstavene A til G. Dersom man ønsker å redusere spilletiden kan man redusere antall destinasjoner. Hver spiller skriver opp sine destinasjoner på et ark, og velger seg en av destinasjonene som sitt startpunkt. Man velger selv i hvilken rekkefølge man besøker sine destinasjoner. Man setter sin spillebrikke på startdestinasjonen sin. Man stryker ut startdestinasjonen fra listen sin. Man velger hvilken spiller som skal begynne, og man går med klokka.

## Hvordan forflytter man seg?

For å forflytte seg rundt på spillbrettet må man svare riktig på et bibelsk spørsmål eller bruke denarer. Spørsmålene finner man på spørsmålsfanen i appen (helt til venstre). Spørsmålene kommer i 3 vanskelighetsgrader; lett, middels og vanskelig. Man kan kun forsøke seg på et spørsmål per omgang. Man velger selv hvilken vanskelighetsgrad man ønsker for hver omgang. Når man skal svare på et spørsmål skal en annen spiller lese opp spørsmålet. Man har 30 sekunder på å svare riktig. Benytt stoppeklokken i appen. Svarer man riktig på et lett spørsmål kan man flytte 1 trekk i valgfri retning. Man kan forflytte seg 2 trekk for middels og 3 for vanskelig. For å gjøre spillet mer balansert, kan man bli enige om at for eksempel unge eller nye misjonærer får flytte et ekstra trekk hver gang de skal forflytte seg.

## Denarer

Denarene kan benyttes når som helst i en ens egen omgang til å forflytte seg på spillbrettet, i tillegg til eventuelle andre trekk man kan flytte. Man kan også benytte denarer for å forflytte seg dersom man ikke klarer å svare riktig på et spørsmål. En denar tilsvarer å kunne flytte seg ett trekk, og betales til «banken» når de benyttes. Det er ingen begrensning på hvor mange denarer man kan benytte i en omgang.

## Destinasjonsoppgaver

Når man ankommer en av sine destinasjoner skal man trekke et oppgavekort, som man finner på sirkelfanen i appen. På et slikt kort står det et oppgaveord med sorte bokstaver, samt noen ord med røde bokstaver. Man har 30 sekunder på å forklare de andre spillerne oppgaveordet (som står i sort), uten å si dette ordet eller noen av de røde. Benytt stoppeklokken i appen. Man starter selv klokken når man er klar til å begynne på destinasjonsoppgaven. Man har inntil 30 sekunder på å forberede seg før man starter klokken.

Dersom en av de andre spillerne kommer frem til oppgaveordet før tiden er ute, får man stryke ut denne destinasjonen ut fra listen sin. Den spilleren som kom frem til ordet først får 2 denarer fra «banken». Om flere spillere svarte riktig samtidig, får alle disse 2 denarer fra «banken». Man kan ikke forflytte seg videre etter et forsøk på en destinasjonsoppgave. Om man ikke klarer destinasjonsoppgaven må man vente til neste omgang for å forsøke seg på en ny destinasjonsoppgave. Når en man ankommer den siste destinasjonen på listen sin, skal man ikke utføre noen destinasjonsoppgave, men stryke ut destinasjonen umiddelbart.

## Hva om man lander på et stjernesymbol?

Om man lander på en destinasjon med et stjernesymbol skal man trekke et situasjonskort, som man finner på stjernefanen i appen. Et situasjonskort inneholder enten en fordel eller en ulempe. Budskapet leses høyt og gjelder umiddelbart. Så om man for eksempel må stå over en omgang får ikke spilleren gjøre noe mer denne omgangen.

## Hvordan vinner man?

Den som først har strøket ut alle sine destinasjoner har vunnet. Husk at dersom flere kommer i mål i samme inneværende runde, blir det uavgjort.