



Apostlaspelet

av Micael Grenholm

Regler



2-4 spelare



20-40 min.



8-127 år

Dags att samla apostlar!

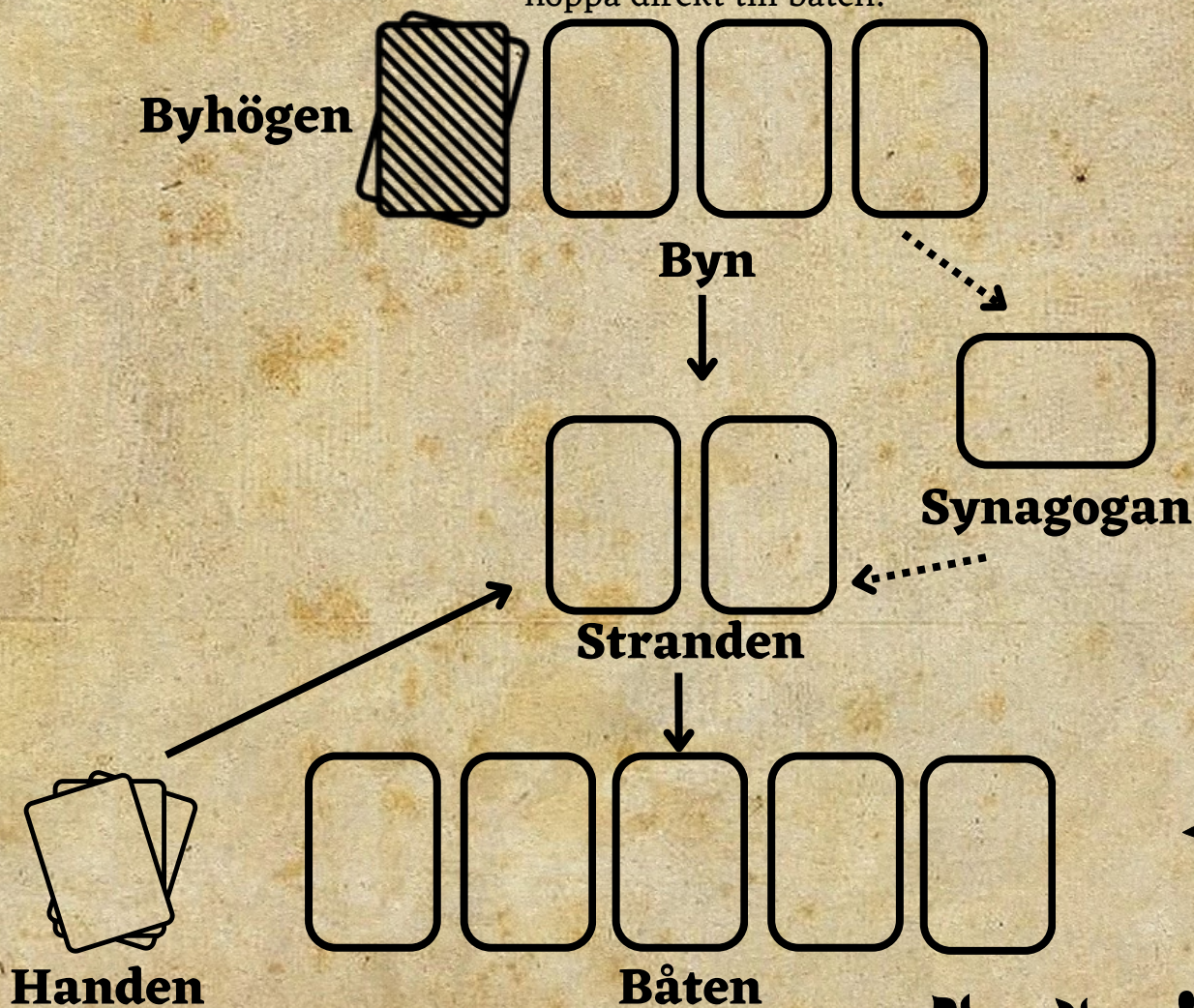
”Följ mig”. Med de orden förvandlade Jesus många människors liv genom att kalla dem till lärjungar för tvåtusen år sedan. Fattiga fiskare, rika tullindrivare, utsatta kvinnor och privilegierade präster blev födda på nytt i sin efterföljelse till Messias och lät honom använda deras olika gåvor och erfarenheter för att bygga upp den första församlingen och sprida de glada nyheterna om Guds rike. Tolv av dem utsåg han till apostlar – missionärer och ledare som hade ett särskilt ansvar att förmedla vad Jesus sagt och gjort till den snabbt växande nya rörelsen.

Nu är det din tur att få uppleva hur det kändes att kalla apostlar till efterföljelse! Till ditt förfogande har du inte bara de tolv personer som faktiskt valdes av Jesus när det begav sig, utan även flera andra tidiga lärjungar som vi läser om i Nya Testamentet. Du kommer snart märka att de tar olika lång tid på sig att gensvara på kallelsen, och de har olika egenskaper och förmågor som påverkar hur lätt eller svårt det kommer vara att samla fler apostlar. Hur kommer ditt apostlagång se ut, och hinner du samla alla tolv innan din medspelare?



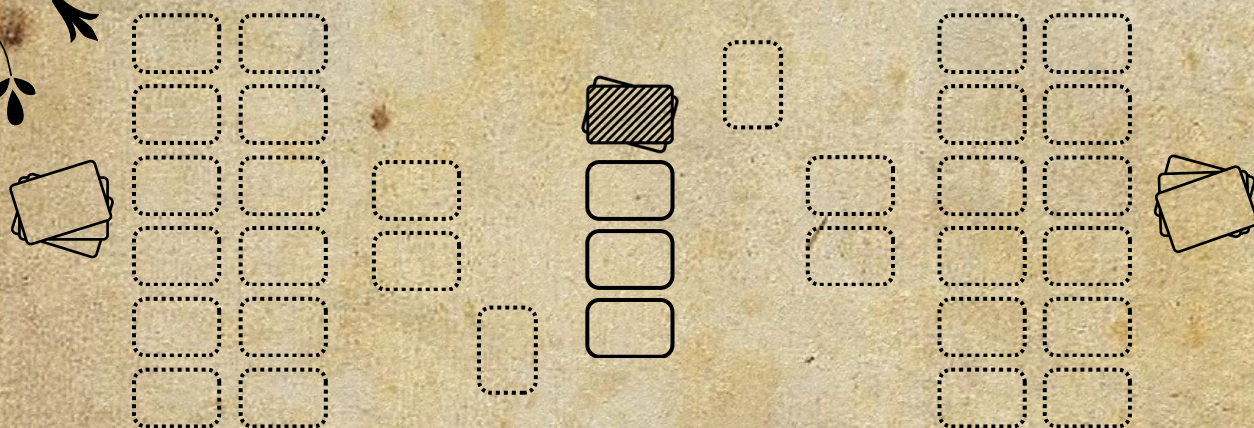
Spelets mål och upplägg

Apostlaspelet går ut på att vara den förste som tar tolv apostlar från byn eller sin hand till sin båt. Det finns en by i mitten av spelfältet som är gemensam för alla. Mellan byn och respektive spelares båt finns en strand (i mitten) och en synagoga (lite till höger där kortet läggs på sidan). Byn har plats för tre kort, stränderna har plats för två och synagogan har plats för en. De flesta kort behöver först passera stranden innan de kan komma in i båten, men det finns undantag beroende på vad korten säger och vilken relation personerna på korten har till personer som redan befinner sig i båten. Vissa kort behöver ta sig till synagogan innan de kan gå till stranden, andra kan hoppa direkt till båten!



Förberedelser

Blanda kortleken. Ge tre kort till varje spelare med baksidan upp som de ska ha på handen. Placera resten av kortleken med baksidan upp i byn och vänd upp tre av dem med framsidan upp bredvid högen. Se till att ni har tillräckligt med plats på bordet för stränder, synagogor och båtar, med byn i mitten. Nu är ni redo att spela!

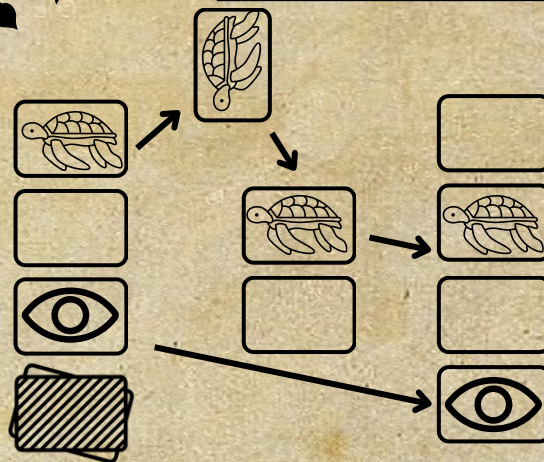


Upplägg för två spelare – de prickiga korten symboliserar plats för att lägga kort under spelets gång

Spelets gång

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. Om du drar ett av byns tre kort ska du direkt ta ett nytt kort från byhögen och lägga det med framsidan upp i byn så att byn alltid har tre kort. De enda gånger du får göra mer än en förflyttning är om du lägger ett kort i din båt vars egenskaper gör att du direkt får göra ytterligare en handling som specificeras på kortet.

De flesta kort kräver två drag för att komma i hamn: först till stranden, sedan till båten. Dessa förflyttningar behöver inte ske i direkt anslutning till varandra, utan kort kan förbli i byn eller på stranden hur länge som helst. Om du inte skulle ha möjlighet att flytta något kort får du ägna din tur åt att lägga valfritt kort på stranden in i byhögen.



Vissa kort har egenskapen "långsamma" (med en sköldpadda som symbol). De behöver tas till synagogan innan de kan gå till stranden och därefter båten, och kräver alltså tre drag för att komma till hamn. Detta gäller dock inte nödvändigtvis om någon med egenskapen "Han är uppstånden!" (med den tomma graven som symbol) har kommit till din båt – då behöver dina långsamma kort inte gå via synagogan längre.

Vissa kort kan tas direkt till båten utan att passera stranden – antingen om de har egenskapen "sedd" (med ett öga som symbol) eller om ett kort de har en relation till redan befinner sig i båten. Relationen står alltid längst ner på kortet. Det spelar ingen roll om det är en vän, bror, mor etc. – varje typ av relation som står angiven på kortet har samma funktion. Kort med relationer kan dock inte tas från din medspelares strand, synagoga eller båt.



Exempel på relationsbeskrivning i kortets nederkant.



Handen

Handen fungerar som en privat by och korten där kan läggas när som helst under spelets gång på samma sätt som kort från byn – de flesta går till stranden, andra till synagogan och vissa direkt till båten baserat på deras egenskaper och relationer. Men när du lägger ett kort från handen ska du inte ta upp ett nytt kort från byhögen, utan då är din hand helt enkelt ett kort fattigare. Däremot kan du få fler kort på handen tack vare vissa korts egenskaper – och det finns ingen gräns på hur många kort du kan ha i handen samtidigt. Använd det faktum att bara du har koll på vilka kort du har på handen till din fördel!



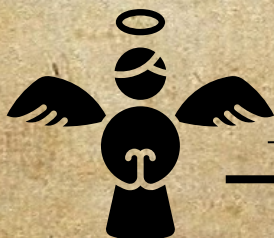
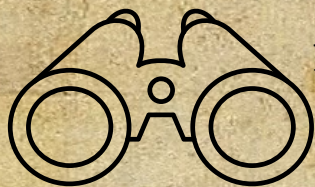
Exempel på hand

Av dessa kort kan Marta placeras direkt i båten om Syster Maria eller Lasarus redan finns där, Simon av Cyrene kan tryggt spelas när som helst utan oro för att han blir tagen av en medspelare, medan Nikodemus bör hållas på hand ett tag – om dina medspelare ser att du har honom kan de försöka få en selot till din strand vilka då blockerar Nikodemus eftersom han inte kan vara i samma båt som seloter.

Kortens egenskaper

Nästan vare kort har egenskaper baserat vad vi kan läsa i Nya Testamentet. Judas Iskariot kommer till exempel förråda dig och gå till din medspelares båt efter en tur, så det kortet bör du undvika om du inte kan ta in det som ditt tolfte kort i båten och därmed vinna. 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! Vissa egenskaper gäller direkt, andra aktiveras först när du tar kortet till båten. 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 dem om flera aktiveras samtidigt.

Ibland kan kortens egenskaper skapa kedjereaktioner. Om du exempelvis tar en bibelskribent till båten får du ett extra drag, vilket kan göra att du får ta ett annat kort till båten vars egenskaper också aktiveras, och så vidare. 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 för ett snabbare och mer dynamiskt spel rekommenderas kedjereaktioner. Tänk då inte bara på hur du själv kan skapa så långa kedjereaktioner som möjligt utan också hur du kan motverka att dina motspelare gör det!



Spelets slut

När någon av spelarna har samlat tolv kort i sin båt är spelet över. I vissa situationer kan två spelare få tolv kort under samma runda på grund av kortens egenskaper – i sann kristen anda får de då konstatera att partiet blev oavgjort och att det egentligen är alla som tränar lärjungar som är vinnare.



Ha så roligt!

Micael Grenholm

Bilder genererade via AI:n Midjourney.

Grafiska symboler från Canva.