

Psalm 2: 10-11

Wees dus verstandig, koningen en leiders! Luister naar mij en doe wat ik zeg: Dien de Heer met diep ontzag. Wees vol eerbied blij over Hem.

KINGS OF ISRAEL SPELREGELS



Het is ongeveer 1050 v.Chr. en Israël heeft Koning Saul, haar eerste koning, gezalft. Voor Israël liggen meer dan 300 onrustige jaren met zowel goede als slechte koningen die het land zullen regeren. Je bent in controle van een lijn van profeten, goddelijke mannen, die de Israëlieten van zonde en vernietiging proberen af te brengen. Jouw profeten zullen in het Noorderlijke Koninkrijk van plaats naar plaats gaan om te preken, altaren te bouwen en offers aan God te brengen. Als je je taak goed volbrengt, bouw je genoeg altaren om de Israëlieten te helpen op het rechte pad en trouw aan God te blijven. Als je faalt, dan zal Israël snel in zonde vervallen en zal het kwaad het land bedekken.

Spel Onderdelen en Voorbeeld Opzet



1. 4 Profeet Tokens
2. 1 Zwarte Valse Profeet Token
3. 1 Purperen Koning Tijdlijn Token
4. 6 Gele Afgod Tokens
5. 9 Witte Altaar Tokens
6. 27 Zwarte Zonde Blokken
7. 3 Vernietigings Blokken
8. 4 Spel Richtlijnen "Volgorde van een Spelbeurt"
(Player Guides "Game Turn Order")
9. 1 Startende Speler Kaart (Starting Player)
10. Spelbord Kaart van Israël
11. 9 Competentie Kaarten (Ability)
12. 30 Zegen Kaarten (Blessing)
13. 40 Locatie Kaarten (Location)
14. 34 Grondstof Kaarten (Resource)
15. 30 Zonde & Straf Kaarten (Sin & Punishment)

Het Spel Klaarzetten

1. Plaats de Purperen Koning Tijdlijn Token op het vakje "Saul".
2. Schud de Competentie (*Ability*), Zegen (*Blessing*), Locatie (*Location*), Grondstof (*Resource*) en Zonde & Straf kaartenstapels (*Sin & Punishment*) elk apart en plaats elke kaartenstapel met de voorkant naar beneden naast het spelbord.
3. Elke speler neemt een Profeet Token, een Spel Richtlijn "Volgorde van een Spelbeurt" (*Player Guide "Game Turn Order"*) en een willekeurige Competentie Kaart (*Ability*). Houd de getrokken Competentie Kaarten met de voorkant naar boven. Het zijn permanente speciale competenties die uniek zijn voor elke Profeet.
4. De spelers plaatsen elk hun Profeet Token op de Start Locatie die vermeld staat op hun Competentie Kaart (*Ability*).
5. Plaats een Altaar (wit token) in Samaria.
6. Elke speler trekt twee Grondstof Kaarten (*Resource*) van de Grondstof stapel en neemt die in de hand.
7. Schud de stapel met Locatie Kaarten (*Location*) en leg die neer met de voorkant naar boven. Trek het aantal Locatie Kaarten **gelijk aan het aantal spelers plus twee**. Verwijder ondertussen elke Natie (*Nation of*) en "Zal Opnieuw Zijn" Kaart ("*Shal Be Again*") en vervang ze door nieuwe kaarten. Plaats een Zonde Blok (zwart blokje) op elke getrokken locatie.
8. Trek nu het aantal Locatie Kaarten **gelijk aan het aantal spelers plus één**. Verwijder ondertussen elke Natie en "Zal Opnieuw Zijn" Kaart en vervang ze door nieuwe kaarten. Plaats twee Zonde Blokken op elke getrokken locatie.
9. Als laatste, trek het aantal Locatie Kaarten **gelijk aan het aantal spelers**. Verwijder ondertussen elke Natie en "Zal Opnieuw Zijn" Kaart en vervang ze door nieuwe kaarten. Plaats een Afgod (gouden kalf) op elke getrokken locatie.
10. Voeg de verwijderde en getrokken Locatie Kaarten (*Location*) terug in de stapel Locatie Kaarten, schud de stapel en leg hem met de voorkant naar beneden.
11. Geef de Startende Speler Kaart (*Starting Player*) aan de oudste speler en start het spel. Sla de eerste "Zonde Toename Fase" over (zie Spelronde Samenvatting).

Een voorbeeld van een normale opzet met 3 spelers vind je op de vorige pagina.

Zie verder in de deze handleiding voor de vertaling van alle afzonderlijke kaarten.

Winnen en Verliezen

De Profeten winnen als een team, door een bepaald aantal Altaren te bouwen in Israël. Deze Altaren zijn bakens voor de Israëlieten in de komende moeilijke jaren en herinneren hen aan hun God. Het aantal Altaren dat nodig is om te winnen hangt af van het aantal spelers:

2 Spelers – 7 Altaren

3 Spelers – 8 Altaren

4 Spelers – 9 Altaren

Anderzijds, als er een Zonde Blok of een Afgod op het spelbord geplaatst moet worden en er zijn er geen meer op voorraad, dan overwint het kwaad Israël en verliezen de Profeten!

Spelronde Samenvatting

1. **Vroomheid van de Koning Fase** – De Startende Speler trekt een Zonde & Straf Kaart (*Sin & Punishment*) tijdens de heerschappij van een slechte koning en een Zegen Kaart (*Blessing*) als er een goede koning aan de macht is.
2. **Zonde Toename Fase** – Trek het aantal Locatie Kaarten (*Location*), **gelijk aan het aantal spelers plus één**, en zet Zonde Blokken op deze locaties. Het is mogelijk dat zonde zich verspreidt naar andere locaties en dat er Afgoden verschijnen.
3. **Profeten Werk Fase** – De Startende Speler begint, vervolgens komen de andere spelers in wijzerzin aan de beurt. Elke speler voert zijn vier acties uit.
4. **Einde van de Ronde Fase** – De Tijdljn Token wordt een vak lager op de tijdljn gezet en de Startende Speler Kaart (*Starting Player*) gaat naar de volgende speler in wijzerzin. Als de Tijdljn Token op “Israël Vernietigd” (*Israel Destroyed*) terecht komt, verliezen de spelers!

Vroomheid van de Koning Fase

Kijk naar de tijdljn links op het spelbord en zie waar de Tijdljn Token staat. Als die op een wit vak staat, leven de Profeten tijdens de heerschappij van een goede koning en trekt de Startende Speler een Zegen Kaart (*Blessing*). Als het vak op de tijdljn rood is, leven de Profeten tijdens de heerschappij van een slechte koning en moet de Startende Speler een Zonde & Straf Kaart (*Sin & Punishment*) trekken en die meteen uitvoeren.

Speciale regels voor 3-4 spelers – Op sommige vakken op de tijdljn staat aangeduid dat ze voor 3-4 spelers gelden. Deze vakken vertegenwoordigen koningen die een korte heerschappij hadden en zijn enkel geldig voor respectievelijk 3-4 of 4 spelers. **In plaats van een volledige beurt speel je alleen de Vroomheid van de Koning Fase en trek je geen Zonde & Straf Kaart (*Sin & Punishment*) aan het begin van de volgende volledige spelronde.** Verzet vervolgens de Tijdljn Token naar de volgende koning die van toepassing is.

Zegen Kaarten (*Blessing*)

Zegen Kaarten kunnen op elk moment gespeeld worden tijdens de Profeten Werk Fase. Dit telt niet voor een actie en ze tellen ook niet mee in het aantal kaarten dat de spelers in de hand houden. De meeste zegeningen komen eenmalig voor, tenzij er op de kaart staat “Leg deze kaart met de voorkant naar boven...” (*Place this card out face up...*). In dat geval heeft de kaart een permanent effect voor de rest van het spel.

Zonde & Straf Kaarten (*Sin & Punishment*)

Zonde & Straf Kaarten zijn gebeurtenissen die veroorzaakt worden door de Israëlieten of omringende volkeren die een slechte daad plegen enerzijds, of door de Israëlieten die voor hun zonden gestraft worden anderzijds. De meeste gebeurtenissen komen eenmalig voor, tenzij er op de kaart staat “Leg deze kaart met de voorkant naar boven...” (*Place this card out face up...*). In dat geval heeft de kaart een permanent effect voor de rest van het spel. Er zijn ook speciale “Voorspelde Gebeurtenissen” (*Foretold Events*) die niet onmiddellijk gebeuren.

Voorspelde Gebeurtenissen (*Foretold Events*)

Voorspelde Gebeurtenissen zijn kwaad en straffen waar de Profeten voor gewaarschuwd hebben en waar tijd voor gegeven wordt om ze voor te bereiden. Als je een Voorspelde Gebeurtenis van de Zonde & Straf (*Sin & Punishment*) stapel trekt, en het ligt niet met de voorkant naar boven, doe dan eerst wat vermeld staat vòòr het Voorspelde Gebeurtenis gedeelte van de kaart. Plaats vervolgens de kaart met de voorkant naar boven onder het aantal kaarten in de Zonde & Straf (*Sin & Punishment*) stapel, gelijk aan het aantal spelers. De titel van deze kaart moet zichtbaar zijn.

Nadat je dit alles gedaan hebt, trek je een nieuwe Zonde & Straf Kaart (*Sin & Punishment*) om die net getrokken Voorspelde Gebeurtenis (*Foretold Event*) te vervangen.

In een spel van 3 spelers wordt een Voorspelde Gebeurtenis getrokken. Nadat je gedaan hebt wat voor “Voorspelde Gebeurtenis” staat, legt de Startende Speler de kaart met de voorkant naar boven in de stapel onder drie kaarten, met de titel zichtbaar.

Zonde Toename Fase

BELANGRIJK – SLA DEZE FASE OVER IN DE EERSTE BEURT VAN HET SPEL

Tijdens deze fase trekt de Startende Speler één voor één het aantal Locatie Kaarten (*Location*) **gelijk aan het aantal spelers plus één**, en voegt een Zonde Blok toe aan elk van deze locaties. Als er een Zonde Blok in een andere natie geplaatst zou moeten worden, wordt deze Zonde Blok niet geplaatst, maar verspreidt de zonde zich en wordt een Zonde Blok op ELKE locatie gezet die door een weg met die plaats verbonden is.

Zonde die toeneemt in Judah veroorzaakt een toename van Zonde Blokken in Bethel en Jericho.

Als door het plaatsen van een Zonde Blok op een locatie het aantal Zonde Blokken verhoogt naar drie of meer, plaats er dan een Afgod bij, als er nog geen Afgod staat. Er mag maar één Afgod tegelijk op een locatie staan.

Een Zonde Blok toevoegen aan Shiloh, zorgt voor de toevoeging van een Afgod aan die locatie.

Als een Zonde Blok geplaatst wordt op een locatie met een Afgod, plaats dan ook een Zonde Blok in elke locatie (niet in andere naties) die er door de weg mee verbonden is. Als dit ervoor zorgt dat er een Zonde Blok wordt toegevoegd aan een locatie waar al een Afgod is, verspreidt zonde zich ook vanuit die locatie enzovoort.

Een Zonde Blok toevoegen aan Mount Nebo, zorgt voor de verspreiding van zonde over alle wegen die ermee verbonden zijn, maar niet naar aangrenzende naties.

BELANGRIJK – EEN LOCATIE KAN NOOIT MEER DAN EEN KEER PER KAART EEN TOENAME VAN ZONDE HEBBEN!

Zonde neemt toe in Samaria en verspreidt zich. Mount Ebal veroorzaakt bijgevolg ook een verspreiding van zonde, maar niet terug naar Samaria omdat die locatie al een Zonde Blok ontving van de getrokken kaart.

Profeten Werk Fase

De Startende Speler begint, vervolgens komen de andere spelers in wijzerzin aan de beurt. Elke speler voert vier acties naar keuze uit. Een actie mag meermaals uitgevoerd worden, maar als de speler een Afgod verwijdert, zijn de acties besteedt. Tijdens de Profeten Werk Fase mag iedereen op elk moment een Zegen Kaart (*Blessing*) uitspelen (gratis – dit kost geen actie), zelfs tijdens de beurt van een andere speler.

Mogelijke acties:

- Verzet Profeet
- Preek tot de Israëlieten
- Vernietig een Afgod
- Verwerf Grondstoffen
- Bouw een Altaar
- Offer
- Geef Grondstoffen

Verzet Profeet

Verzet jouw Profeet van de ene locatie naar de andere als de locaties met elkaar verbonden zijn door de weg (volle bruine lijn) of door de zee (bruine stipellijn). Als je via de weg reist, leg je een Vee (*Cattle*) of Graan (*Grain*)

Grondstof Kaart (*Resource*) uit je hand weg. Je mag jezelf zo maximum drie keer verplaatsen. Elke verplaatsing kost één Vee of Graan Grondstof Kaart.

Preek tot de Israëlieten

Verwijder één Zonde Blok van je huidige locatie.

Vernietig een Afgod

Een Afgod van je locatie verwijderen geldt voor twee acties. De twee acties moeten binnen dezelfde beurt gebruikt worden en mogen niet over twee rondes verdeeld worden.

Verwerp Grondstoffen

Trek één Grondstof Kaart (*Resource*) van de stapel. Je mag nooit meer dan zes Grondstof Kaarten in je hand hebben. Als je op eender welk moment meer dan zes kaarten in je hand hebt, moet je kaarten weggelaten tot dat je er zes over hebt. Als de Grondstof stapel ooit op zou zijn, schud dan de stapel van weggelegde Grondstof Kaarten en maak er een nieuwe Grondstof stapel van.

Bouw een Altaar

Leg een Goud (*Gold*), Steen (*Stone*) en Hout (*Wood*) Grondstof Kaart (*Resource*) weg om een Altaar op jouw locatie te bouwen. Er mag maar één Altaar per locatie gebouwd worden. Als er genoeg Altaren gebouwd zijn wint jouw team het spel (zie Winnen en Verliezen).

Breng een Offer

Als je op een locatie met een Altaar bent, mag je offeren door een Vee (*Cattle*) en Graan (*Grain*) Grondstof Kaart (*Resource*) weg te leggen. Als je dat doet, verwijder dan alle Zonde Blokken van de locatie van het Altaar en één Zonde Blok van elke naburige locatie die met jou verbonden is door de weg.

Een offer in Hazor verwijdert alle zonde van deze locatie en één Zonde Blok van elke naburige locatie. De Afgod wordt niet beïnvloedt door het offer.

Geef Grondstoffen

Als je samen met een andere speler op dezelfde locatie bent, mag je deze speler maximum twee Grondstof Kaarten (*Resource*) uit je hand geven. Dit geldt als één actie. Je mag bespreken welke Grondstof Kaarten je hebt of welke de andere nodig heeft, voordat je de kaarten geeft.

Einde van de Ronde Fase

Geef de Startende Speler Kaart (*Starting Player*) aan de volgende speler in wijzerzin. Verplaats vervolgens de Tijdlijn Token één koning lager op de tijdlijn en sla de koningen over die enkel geldig zijn voor meer spelers dan er momenteel in het spel zijn. Als de Tijdlijn Token op het vak “Israël Vernietigd” (*Israël Destroyed*) komt, verliest jouw team!

Gemakkelijke Versie

Als Kings of Israël spelen niet goed gaat, kan je de Gemakkelijke Versie spelen!

- Elke speler legt tijdens het spel zijn kaarten met de voorkant naar boven op tafel.
- Tijdens de Einde van de Ronde Fase mag elke speler die offerde een Zegen Kaart (*Blessing*) trekken.

Met deze wijzigingen kunnen de spelers elkaar helpen omdat ze elkaars kaarten kunnen zien en krijgen ze ook iets meer hulp van de extra Zegen Kaarten.

Expert Versie

Deze versie is alleen voor experts en niet aangeraden voor de zachtmoedigen! In de Expert Versie van Kings of Israël wordt de Valse Profeet Token ook gebruikt. In het begin van een bepaalde ronde wordt de zwarte Token in Samaria geplaatst. Voor de rest van het spel probeert de Valse Profeet Altaren te vernietigen en Israël om te kopen terwijl de Profeten hun werk doen.

De ronde waarin de Valse Profeet voor het eerst in Samaria verschijnt:

- 2 Spelers – Baasha*
- 3 Spelers – Solomon*
- 4 Spelers – Saul*

In elke ronde, op het einde van de Profeten Werk Fase, is de Valse Profeet aan de beurt in twee stappen. Eerst verzet de Valse Profeet zich één locatie verder, tenzij er op zijn huidige locatie een Altaar zonder Profeet staat.

Hoe beslist de Valse Profeet waar hij naartoe gaat

1. De Valse Profeet zal eerst proberen om naar een Altaar te gaan om het uiteindelijk te vernietigen. Als hij via de weg of de zee in één zet naar een Altaar kan gaan, doet hij dat.
2. Als er geen Altaar in één zet te bereiken is, probeert hij naar een naburige Afgod te gaan.

3. Als er geen Altaar of Afgod vlakbij de Valse Profeet is, verplaatst hij zich naar een naburige plaats waar zich de minste Zonde Blokken bevinden.
 - De Valse Profeet zal NOOIT naar een locatie gaan waar een Profeet is. Als er geen veilige plaats is om naartoe te gaan, blijft hij staan.
 - Als er meerdere plaatsen zijn waar de Valse Profeet het liefst naartoe zou gaan, beslist de Startende Speler naar welke locatie hij moet gaan.

In dit voorbeeld heeft Cabul met zijn Altaar de eerste keuze om naartoe te gaan, maar de Blauwe Profeet voorkomt dat de Valse Profeet er kan komen. De tweede keuze van de Valse Profeet is Mount Carmel, met zijn Afgod, maar de Oranje Profeet voorkomt dat hij er kan komen. Uiteindelijk moet hij naar de plek met de minste Zonde Blokken gaan, wat Dor is.

Nadat de Valse Profeet zich verplaatst heeft, of misschien is blijven staan, zal hij een Zonde Blok toevoegen aan zijn huidige locatie. Als dit ervoor zorgt dat de Valse Profeet een Afgod maakt op een locatie met een Altaar, wordt het Altaar vernietigd!

Als aanvulling hierop, kunnen Zonde Blokken en Afgoden **niet** verwijderd worden als de Valse Profeet op die locatie aanwezig is.

Hoe een Valse Profeet verslaan

Een Valse Profeet kan vernietigd worden als hij op een locatie met een Altaar is. Als een speler offert op een locatie met een Valse Profeet, verwijder dan één Zonde Blok van elke naburige locatie en verwijder vervolgens de Valse Profeet van het spelbord. Bij de start van de volgende Zonde & Straf Fase, moet de Startende Speler de Valse Profeet terug op het spelbord plaatsen, op een locatie naar keuze, zolang er op de gekozen locatie geen Profeet staat. Dit vertegenwoordigt de verschijning van een nieuwe Valse Profeet.

Krijgstocht Versie

De Krijgstocht Versie is ontworpen om spelers langzaam aan kennis te laten maken met het spel en de teams de kans te geven om geleidelijk aan de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen. Elk niveau wordt vertegenwoordigd door een koning, waarbij de koningen meer op de voorgrond treden als de moeilijkheidsgraad toeneemt. Begin met Jehoash bovenaan en volg de wijzigingen van de regels die erbij staan. Als je een koning verslagen hebt, probeer dan het volgende niveau. Alleen de beste teams zullen in staat zijn om voor alle niveaus te slagen!

Jehoash

Kaarten van de spelers: met de voorkant naar boven en ieder start met 3 Grondstof Kaarten (*Resource*).

Locatie Stapel (*Location*): verwijder één kopie van elke Natie (*Nation of*) en "Zal Opnieuw Zijn" Kaart ("*Shall Be Again*").

Offer Zegeningen (*Sacrificial Blessings*) zijn van toepassing.

Vroeger had Joas' vader Joahaz een aantal steden verloren aan koning Hazaël. Nu lukte het Joas om die weer terug te veroveren op koning Benhadad. Joas versloeg koning Benhadad drie keer en heroverde de steden. – 2 Koningen 13:25

Joram

Kaarten van de spelers: met de voorkant naar boven en ieder start met 2 Grondstof Kaarten (*Resource*).

Locatie Stapel (*Location*): verwijder een Ammon, Aram, Assyria, Judah en Phoenicia Kaart.

Offer Zegeningen (*Sacrificial Blessings*) zijn van toepassing.

Toen Josafat 18 jaar koning van Juda was, werd Joram, de zoon van Achab, koning van Israël. Hij regeerde 12 jaar in Samaria. Hij leefde niet zoals de Heer het wil. Maar hij was niet zo slecht als zijn vader en moeder. Hij liet het beeld van Baäl dat zijn vader had neergezet, weghalen. – 2 Koningen 3:1-2

Ish-Bosheth

Kaarten van de spelers: ieder start met 2 Grondstof Kaarten (*Resource*).

Locatie Stapel (*Location*): verwijder een Ammon, Aram, Judah en Phoenicia Kaart.

Offer Zegeningen (*Sacrificial Blessings*) zijn van toepassing.

Jullie zal ik op dezelfde manier belonen! Want jullie zijn schurken, dat jullie een onschuldig man thuis in zijn bed vermoorden! – 2 Samuel 4:11

Saul

Kaarten van de spelers: ieder start met 2 Grondstof Kaarten (*Resource*).

Locatie Stapel (*Location*): verwijder een Judah en Phoenicia Kaart.

Toen ging het hele volk mee naar Gilgal. En daar, bij de Heer, maakte Samuel Saul tot koning. Ze offerden dank-offers aan de Heer. Zo vierde Saul daar met het hele volk feest. – 1 Samuël 11:15

Jehu

Kaarten van de spelers: ieder start met 2 Grondstof Kaarten (*Resource*).

Locatie Stapel (*Location*): geen wijzigingen.

De Heer zei tegen Jehu: "Je hebt gedaan wat Ik wilde: je hebt de familie van Achab gestraft zoals Ik dat van plan was. Omdat je Mij gehoorzaamd hebt, zal na jou één van je zonen koning van Israël zijn. Je kleinzoon ook en de zoon van je kleinzoon ook weer." – 2 Koningen 10:30

Solomon

Kaarten van de spelers: ieder start met 3 Grondstof Kaarten (*Resource*).

Locatie Stapel (*Location*): verwijder een "Zal Opnieuw Zijn" Kaart ("*Shall Be Again*").

De Valse Profeet speelt mee.

Daarom zal Ik doen wat je gevraagd hebt. Ik zal je wijs en verstandig maken. Vóór jou is nog niemand zo wijs geweest en na jou zal ook niemand meer zo wijs zijn. – 1 Koningen 3:12

David

Kaarten van de spelers: ieder start met 2 Grondstof Kaarten (*Resource*).

Locatie Stapel (*Location*): geen wijzigingen.

De Valse Profeet speelt mee.

Zelfs als ik door een diep, donker dal ga, ben ik nergens bang voor, want U bent bij mij. Met uw stok en uw herdersstaf beschermt U mij en stuurt U mij bij. Het troost mij dat U dat doet. – Psalm 23:4

Belangrijke Opmerkingen

Als een gespeelde kaart meerder mogelijkheden heeft, en de kaart geeft niet aan welke mogelijkheid je moet nemen, mag de Startende Speler kiezen. Bijvoorbeeld, de Zonde & Straf Kaart (*Sin & Punishment*) “Zwavel en Vuur” (*Brimstone and Fire*) zou meerdere locaties kunnen treffen, die elk evenveel Zonde Blokken hebben. In dit geval beslist de Startende Speler welke van deze locaties vernietigd zal worden.

Als twee kaarten tegenstrijdig zijn, hebben de Zonde & Straf Kaarten (*Sin & Punishment*) voorrang. Bijvoorbeeld, als een Zonde & Straf Kaart de spelers verhindert om naar berg locaties te gaan, en een speler speelt een Zegen Kaart (*Blessing*) die toestaat om naar een locatie met Zonde Blokken te gaan, zijn de spelers toch verhindert om een berg locatie te betreden, ook al zijn er op deze locatie Zonde Blokken.

Tips

- Verwijder Afgoden zo snel mogelijk! Afgoden kunnen veel schade aanrichten en mogen niet alleen gelaten worden. Bezoek locaties met Zonde Blokken heel snel, want deze locaties zijn maar één stap verwijderd van de bouw van een Afgod.
- Bekommer je het meest over locaties die verbonden zijn met andere naties, want zij hebben de grootste kans om Zonde Blokken te krijgen.
- Vergeet niet dat je Zegen Kaarten (*Blessing*) tijdens de beurt van een andere speler mag gebruiken! Soms zal een zorgvuldig getimede Zegen Kaart veel kostbare acties besparen.
- Zorg er in een spel met 3 tot 4 spelers voor dat er tijdens de koningen die maar kort geregeerd hebben extra Zonde Blokken en Afgoden door je team verwijderd worden. De extra Zonde & Straf Kaarten (*Sin & Punishment*) die getrokken worden kunnen chaos veroorzaken als je team niet klaar is voor verrassingen.

Credits

Spelontwerp – Lance Hill

Kunstwerk en ontwerp van: speldoos, spelbord, Competentie Kaarten en afbeeldingen van de handleiding, layouts van de kaarten, spelers gidsen en postkaarten, vernietigingstokens en Startende Speler – Matt Ebisch

Kunstwerk van: Zegen, Zonde & Straf en “Zal Opnieuw Zijn Kaarten” – Tim Baron

Kunstwerk van Grondstof Kaarten – Kaysha Siemens

Layout kunstwerk van: koningen van Israël bord en kaart – James Lyle

Kunstwerk van: Zonde & Straf en Zegen Kaarten – Adam Stoak

Referenties: The New Moody Atlas of the Bible van Barry J. Beitzel werd gebruikt voor het ontwerp van de kaart van Koningen van Israël. Er werden enkele aanpassingen gedaan om het spel vlot te kunnen spelen en voor het formaat. Bijvoorbeeld, Mount Nebo zou zuidelijker gelegen moeten zijn dan op de kaart wordt weergegeven.

Bedankt iedereen die Koningen van Israël ondersteund heeft in zijn vele versies! In het bijzonder bedank ik:

- Alle kunstenaars voor hun harde werk en geduld.
- Alle speltesters die bereid waren om Koningen van Israël te testen.
- Mijn tiener Bijbelstudiegroep om me te inspireren aan Koningen van Israël te werken en om de eerste te zijn om het spel te spelen.
- Mijn vrouw om mij te steunen en voor haar geld. Vooral voor haar geld.
- God om me inspiratie, middelen en doorzettingsvermogen te geven om dit spel te voltooien.

Noot van de vertaler: alle Nederlandstalige Bijbelteksten komen uit de Basis Bijbel vertaling.

VERTALING VAN ALLE KAARTEN

GAME TURN ORDER – VOLGORDE VAN EEN SPELBEURT

1. Vroomheid van de Koning Fase

De Startende Speler trekt een Zonde & Straf Kaart (*Sin & Punishment*) tijdens de heerschappij van een slechte (rode) koning en een Zegen Kaart (*Blessing*) als er een goede (witte) koning aan de macht is.

2. Zonde Toename Fase

Trek het aantal Locatie Kaarten (*Location*), **gelijk aan het aantal spelers plus één**, en zet Zonde Blokken op deze locaties.

3. Profeten Werk Fase

De Startende Speler begint, vervolgens komen de andere spelers in wijzerzin aan de beurt. Elke speler voert zijn vier acties uit (zie ommezijde).

(Alleen voor de Expert Versie) Het is de beurt aan de Valse Profeet.

4. Einde van de Ronde Fase

De Tijdlijn Token wordt een vak lager op de tijdlijn gezet en de Startende Speler Kaart (*Starting Player*) gaat naar de volgende speler in wijzerzin.

(Alleen voor de Gemakkelijke Versie) Elke Profeet die deze beurt een Offer heeft gemaakt trekt één Zegen Kaart (Blessing).

PROPHET ACTIONS – PROFEET ACTIES

Verzet: Verzet jouw Profeet van de ene locatie naar de andere als de locaties met elkaar verbonden zijn door de weg of door de zee. Als je via de weg reist, mag je ook verder reizen door een Vee (*Cattle*) of Graan (*Grain*) Kaart weg te leggen.

Preek tot de Israëlieten: Verwijder één Zonde Blok van je huidige locatie.

Vernietig een Afgod: Een Afgod van je locatie verwijderen geldt voor twee acties.

Verwerp Grondstoffen: Trek één Grondstof Kaart (*Resource*) van de stapel.

Bouw een Altaar: Leg een Goud (*Gold*), Steen (*Stone*) en Hout (*Wood*) Grondstof Kaart (*Resource*) weg om een Altaar op jouw locatie te bouwen.

Maak een Offer: Als je op een locatie met een Altaar bent, mag je offeren door een Vee (*Cattle*) en Graan (*Grain*) Grondstof Kaart (*Resource*) weg te leggen. Als je dat doet, verwijder dan alle Zonde Blokken van de locatie van het Altaar en één Zonde Blok van elke naburige locatie die met jou verbonden is door de weg.

Geef Grondstoffen: Als je samen met een andere speler op dezelfde locatie bent, mag je deze speler maximum twee Grondstof Kaarten (*Resource*) uit je hand geven.

ABILITY – COMPETENTIE

Determined – Vastberaden

Bouw eerst een Altaar en verwijder vervolgens alle Zonde Blokken en/of Afgoden van die locatie.

Start Locatie: Cabul

Giving – Vrijgevig

Het kost je geen actie om een Grondstof Kaart te geven. Je mag ook grondstoffen geven aan elke Profeet die naburig is via de weg.

Start Locatie: Megiddo

Imposing Will – Sterke Wil

Op jouw locatie kunnen geen nieuwe Zonde Blokken verschijnen.

Start Locatie: Jabesh-Gilead

Merchant – Koopman

Je mag tot acht Grondstof Kaarten (*Resource*) tegelijk in je hand houden. Je mag Goud (Gold) gebruiken in de plaats van elke andere grondstof.

Start Locatie: Joppa

Musician – Muzikant

Eén keer per beurt, telkens als je je verzet, mag je een Altaar meenemen vanaf je beginlocatie.

Start Locatie: Shiloh

Sailor – Matroos

Van de ene haven naar eender welke andere haven varen kost je slechts één actie.

Eén keer per beurt, als je in een haven bent, mag je gratis één Zonde Blok verwijderen.

Start Locatie: Acco

Trader – Handelaar

Eén keer per beurt mag je gratis een Grondstof Kaart (*Resource*) wegleggen en een nieuwe trekken.

Start Location: Chinnereth

Trailsmen – Spoorzoeker

Weggaan van een Berg Locatie kost je geen actie.

Start Locatie: Mount Tabor

Well-Informed – Goed Geïnformeerd

Eén keer per beurt mag je de bovenste twee Grondstof (*Resource*) OF Locatie (*Location*) Kaarten bekijken en ze dan in dezelfde volgorde terugleggen. Dit mag je alleen tijdens jouw beurt doen.

Start Locatie: Samaria

BLESSING – ZEGEN

Altar in Bethel – Altaar in Bethel

Leg deze kaart voor de Startende Speler (*Starting Player*) en verwijder onmiddellijk een Afgod uit zijn locatie. Als die speler zijn hele beurt lang in Bethel blijft, mag hij daar gratis een Altaar bouwen.

Daarna reizen we naar Bethel. Daar zal ik een altaar bouwen voor de God die mij heeft geantwoord toen ik in moeilijkheden was en die aldoor voor mij gezorgd heeft. – Genesis 35:3

Ammonites Driven Out – Ammonieten Uitgedreven

Verwijder alle Zonde Blokken en Afgoden uit Jabeshgilead.

Saul verzamelde het hele volk bij Bezek. Er waren 30.000 mannen van de stam van Juda en 300.000 mannen van de andere stammen.

Ze zeiden tegen de boodschappers: "Zeg tegen de mannen van Jabes in Gilead: 'Morgen als de zon heet wordt, worden jullie gered.'" Toen zij met dit bericht in Jabes kwamen, waren de bewoners daar erg blij over. – 1 Samuel 11:8-9

Delivered – Bevrijd

In de volgende ronde kan Zonde niet toenemen en kunnen er geen nieuwe Afgoden verschijnen in locaties waar ofwel een Profeet of een Altaar staat.

Een goed mens wordt uit zijn moeilijkheden gered. Daarna moet een slecht mens zijn plaats innemen. – Spreuken 11:8

Feasting en Joy – Feesten en Vreugde

Elke speler mag een Grondstof Kaart (*Resource*) nemen. Iedereen die dit doet moet een Vee (*Cattle*) of Graan (*Grain*) Kaart afleggen indien mogelijk.

Want dat waren de dagen waarop de Judeeërs rust hadden gekregen van hun vijanden. En dat was de maand waarin verdriet veranderde in vreugde. Die maand veranderde een droeve dag in een feestdag. Voortaan moesten ze elk jaar op deze dagen feestvieren en elkaar geschenken sturen. Op de feestdagen moesten ze ook geschenken geven aan de arme mensen. – Ester 9:22

Fed by Ravens – Gevoed door Raven

Leg deze kaart met de voorkant naar boven. Elke speler die aan het einde van de Verzet Actie in Jabeshgilead terecht komt, mag de bovenste kaart van de stapel afgelegde Grondstof Kaarten (*Resource*) nemen als het Graan (*Grain*) of Vee (*Cattle*) is.

"Vlucht naar het oosten. Verberg je bij de beek Krit, die in de Jordaan uitkomt.

Je kan water uit de beek drinken en Ik heb de raven bevolen om je eten te brengen." – 1 Koningen 17: 3-4

Fire from Heaven – Vuur uit de Hemel

Leg deze kaart met de voorkant naar boven. Als een speler een Altaar op Mount Carmel bouwt, leg deze kaart dan weg en verwijder tot 2 Afgoden of 3 Zonde Blokken van eender welke andere locatie op het spelbord.

Toen schoot er vuur uit de hemel naar beneden. Het verbrandde het vlees, het hout, de stenen en de aarde en likte het water uit de geul op. – 1 Koningen 18:38-39

Forgiveness of Sins – Vergeving van Zonden

Verwijder alle Zonde Blokken van de locatie van één Profeet.

Kijk toch hoe moeilijk ik het heb en hoeveel problemen er zijn. Vergeef me alles waarin ik U ongehoorzaam ben geweest. – Psalm 25:18

Gifts from the Sea – Geschenken van de Zee

Plaats één Grondstof kaart (*Recourse*) met de voorkant naar boven op elke haven. Iedereen die start of eindigt in één van deze havens mag de kaart die op die locatie ligt nemen.

Wanneer je dat ziet, zul je tranen in de ogen hebben van blijdschap. Je hart zal bonzen van vreugde. De schatten van de zee en de rijkdommen van de volken zullen naar je toe gebracht worden. – Jesaja 60:5

Giving – Geven

Elke speler mag onmiddellijk één Grondstof Kaart (*Resource*) uit zijn hand geven aan een andere speler op eender welke locatie op het spelbord.

Geef iedereen waar hij recht op heeft, voor zo ver je dat kan. – Spreuken 3:27

God-Given Eloquence – God-Gegeven Spreekvaardigheid

Leg deze kaart blijvend voor een speler. Eén keer per beurt mag die speler 2 Zonde Blokken van zijn locatie verwijderen in ruil voor slechts één actie.

Doe dus wat Ik zeg. Ik zal je mond helpen en je vertellen wat je moet zeggen. – Exodus 4:12

God-Given Strength – God-Gegeven Kracht

Het kost slechts één actie om in deze ronde alle Zonde te verwijderen van de locatie waar de speler is.

Ga je wassen, zorg dat je schoon wordt! Zorg dat Ik geen slechte dingen meer zie! Stop met de slechte dingen die jullie doen! Leer liever om goed en eerlijk te zijn. Spreek eerlijk recht. Zorg voor de arme mensen en de weeskinderen. Kom voor de weduwen op. – Jesaja 1:16-17

Gold Delivered – Goud Geleverd

Zoek in de Grondstof stapel (*Resource*) tot drie Goud Kaarten (*Gold*) en voeg ze toe in je hand. Schud hierna de Grondstof stapel.

Ik hoop dat de koning lang zal leven. De mensen zullen hem goud uit Scheba geven. Ze zullen aldoor voor hem bidden dat God goed voor hem zal zijn.

Psalm 72:15

Grass in the Fields – Gras in de Velden

Zoek in de Grondstof stapel (*Resource*) tot drie Vee Kaarten (*Cattle*) en verdeel ze onder de spelers. Schud hierna de Grondstof stapel.

Hij zal ervoor zorgen dat er altijd genoeg gras groeit voor jullie vee. Zo zullen jullie altijd zoveel kunnen eten als jullie willen. – Deuteronomium 11:15

Imported Cedar – Geïmporteerde Ceder

Leg deze kaart met de voorkant naar boven. Een speler in Joppa mag een Goud Kaart (*Gold*) uit zijn hand weggelassen om in de Grondstof stapel (*Resource*) tot drie Hout Kaarten (*Wood*) te zoeken en ze te verdelen onder de spelers. Schud daarna de Grondstof stapel.

Voor de herbouw van de tempel huurden ze steenhouwers en timmermannen. Ze betaalden hen met geld. Uit Sidon en Tyrus bestelden ze cederhout van bomen van de Libanon. De boomstammen werden naar zee gebracht en dreven van daar naar Jafo. Ze betaalden voor het hout met voedsel, drank en olijfolie. Voor dit alles hadden ze de toestemming van koning Kores. – Ezra 3:7

Oath of Great Noise – Eed van Groot Geluid

Kies één Altaar op het Spelbord. Verwijder één Zonde Blok van elke locatie die ermee verbonden is via de weg.

Ze sloten een verbond met de Heer God. Ze beloofden dat ze Hem met hun hele hart en hele ziel zouden dienen.

Ze zwoeren dit luid, terwijl er op de trompetten en de ramshorens werd geblazen. Iedereen juichte. – 2 Kronieken 15:12,14

Rain from Heaven – Regen uit de Hemel

Zoek in de Grondstof stapel (*Resource*) tot drie Graan Kaarten (*Grain*) en verdeel ze onder de spelers. Schud hierna de Grondstof stapel.

Houd je aan mijn wetten en leefregels en doe precies wat Ik jullie heb bevolen. Dan zal Ik altijd op tijd regen geven. Dan zal het land grote oogsten geven en zal er veel fruit aan de bomen groeien. – Leviticus 26:3-4

Rejected Materials – Afgewezen Materialen

Leg deze kaart blijvend voor een speler. Eén keer per beurt mag die speler twee Grondstof Kaarten (*Resource*) uit zijn hand afleggen en een Grondstof Kaart naar keuze nemen uit de stapel met afgelegde Grondstof Kaarten.

De steen die de bouwers niet goed genoeg vonden, is de belangrijkste bouwsteen van het gebouw geworden. Zo heeft de Heer het gedaan. We kunnen het niet begrijpen. – Psalm 118:22-23

Rejecting Idols – Afgoden Verwerpen

Leg deze kaart blijvend voor een speler. Nieuwe Afgoden kunnen niet verschijnen in zijn locatie en het kost hem een actie minder om een Afgod te vernietigen.

Jullie mogen geen andere goden gaan aanbidden en geen godenbeelden maken. Ik ben jullie Heer God. – Leviticus 19:4

Repentance – Berouw

Je mag onmiddellijk één Zonde Blok verwijderen van maximum twee locaties naar keuze.

Maar als mijn volk dan echt spijt heeft en stopt met de slechte dingen die het doet, als de mensen weer tot Mij gaan bidden en weer gaan leven zoals Ik het wil, dan zal Ik vanuit de hemel naar hun gebed luisteren en hun vergeven dat ze Mij ongehoorzaam zijn geweest. Dan zal Ik zorgen dat het weer goed gaat met hun land. 2 Kronieken 7:14

Selling of Grain – Graan Verkopen

Elke speler mag eender welke hoeveelheid Graan (*Grain*) uit zijn hand weleggen om in de Grondstof stapel (*Resource*) te zoeken naar hetzelfde aantal kaarten naar keuze.

Als je je oogst voor jezelf houdt, vervloeken de mensen je. Maar als je je oogst verkoopt, zijn de mensen blij met je. – Spreuken 11:26

Sharpening Iron – Ijzer Scherpen

Leg deze kaart met de voorkant naar boven. Eén keer per ronde mag één speler een gratis Grondstof Kaart (*Resource*) geven aan een andere speler als beide spelers zich op dezelfde locatie bevinden.

Zoals ijzer met ijzer scherp wordt gemaakt, zo scherpt de ene mens de andere. – Spreuken 27:17

Shown the Unknown – Het Onbekende Onthuld

Kijk naar de bovenste drie kaarten van de Locatie stapel (*Location*). Je mag ze ofwel in volgorde terugleggen ofwel onderaan de stapel leggen.

Als je Mij om hulp roept, zal Ik je antwoorden. Ik zal je grote en geweldige dingen laten zien, waarvan je nu nog niets weet. – Jeremia 33:3

Strengthened - Aangesterkt

Duid een andere speler aan om een extra Competentie Kaart van de stapel te nemen.

Israël, wees niet bang, want Ik ben met je. Kijk niet angstig rond, want Ik ben je God. Ik maak je sterk. Ik help je. Ik houd je stevig vast en Ik kom voor je op.
– Jesaja 41:10

The Dotan Prophet – De Profeet van Dotan

Leg deze kaart met de voorkant naar boven. Als Dothan zonder Zonde Blokken en Afgoden is, speel dan met de bovenste kaart van de Locatie stapel (*Location*) met de voorkant naar boven. Wanneer er een Profeet in Dotan is, kan er geen zonde verspreiden vanuit Aram.

Maar de profeet stuurde een boodschap naar de koning van Israël: "Pas op dat u niet naar die-en-die plaats gaat, want daar ligt het leger van de Arameeërs. – 2 Koningen 6:9

The House of the Lord – Het Huis van God

Elke speler mag onmiddellijk naar eender welke locatie met een Altaar gaan.

Ik vraag maar één ding van de Heer. Dit is wat ik het liefste wil: ik wil alle dagen van mijn leven dicht bij de Heer zijn, om ervan te genieten hoe prachtig en hoe vriendelijk Hij is en om Hem te leren kennen. – Psalm 27:4

Turn From Sins – Keer Af van Zonden

Verwijder een Zonde Blok van elke locatie waar een Profeet is.

Maar stel dat een slecht mens spijt heeft van alle slechte dingen die hij heeft gedaan. Stel dat hij zich voortaan aan mijn wetten en leefregels houdt en leeft zoals Ik het wil – dan zal hij blijven leven. Hij zal niet sterven. – Ezechiël 18:21

Turn to the Lord – Keer naar God

Verwijder één Afgod van eender welke locatie.

De mensen die U dienen, zullen kunnen eten zoveel als ze willen. De mensen die U om hulp vragen, zullen U prijzen. Voor eeuwig zullen ze blij zijn! – Psalm 22:27

Urgent Help – Dringende Hulp

Elke Profeet mag onmiddellijk naar een locatie gaan waar ofwel Zonde Blokken of een Afgod is.

Maar mensen die op de Heer vertrouwen, zullen nieuwe kracht krijgen. Ze zullen opstijgen als een arend. Ze zullen lopen, maar niet moe worden. Ze zullen verder gaan, maar niet uitgeput raken. – Jesaja 40:31

Wisdom Above Wealth – Wijsheid Boven Welvaart

Kijk naar de bovenste twee Zonde & Straf Kaarten van de Zonde & Straf stapel (*Sin & Punishment*). Je mag ze ofwel laten liggen, ofwel onderaan de stapel leggen.

Je kan beter wijsheid hebben dan goud. Je kan beter verstand bezitten dan zilver. – Spreuken 16:16

Wisdom Given – Wijsheid Gegeven

Alle spelers mogen naar de bovenste vijf kaarten van de Locatie stapel (*Location*) kijken ze weer terugleggen in eender welke volgorde.

Want de Heer geeft wijsheid. Alles wat Hij zegt, is wijs en verstandig. – Spreuken 2:6

LOCATION – LOCATIE

Shall Be Again – Zal Opnieuw Zijn

Schud de weggelegde Locatie Kaarten (*Location*) en leg ze bovenaan de Locatie stapel. Verwijder deze kaart uit het spel en trek een nieuwe Locatie Kaart.

Alles wat er gebeurd is, zal steeds weer gebeuren. En alles wat er gedaan is, zal weer worden gedaan. Er is nooit iets nieuws onder de zon. – Prediker 1:9

RESOURCE – GRONDSTOF

Cattle – Vee: Gebruik:

- Leg Vee weg uit je hand en gebruik één actie om je tot drie zetten te verplaatsen langs de weg.
- Als je bij een Altaar bent, leg dan Vee en Graan (*Grain*) weg om een Offer te maken.

Gold – Goud: Gebruik:

- Leg Goud, Steen (*Stone*) en Hout (*Wood*) weg om een Altaar te bouwen.

Grain – Graan: Gebruik:

- Leg Graan weg uit je hand en gebruik één actie om je tot drie zetten te verplaatsen langs de weg.
- Als je bij een Altaar bent, leg dan Vee (*Cattle*) en Graan weg om een Offer te maken.

Stone – Steen: Gebruik:

- Leg Goud (*Gold*), Steen en Hout (*Wood*) weg om een Altaar te bouwen.

Wood – Hout: Gebruik:

- Leg Goud (*Gold*), Steen (*Stone*) en Hout weg om een Altaar te bouwen.

SIN & PUNISHMENT – ZONDE & STRAF

Aramean Invasion – Aramese Invasie

Zonde verspreidt zich vanuit Aram en iedereen die zich naast Aram bevindt verliest een actie.

Daarom gaf zijn Heer God hem in de macht van de koning van Aram. Hij werd door hem verslagen. De koning van Aram nam veel Judeeërs gevangen mee naar Damaskus. Ook werd hij overwonnen door koning Peka van Israël. – 2 Kronieken 28:5

Ark Lost – Ark Verloren

Shiloh ontvangt twee Zonde Blokken en elk mogelijk Altaar in Shiloh wordt vernietigd. Zonde verspreidt zich vanuit Philistia.

*Ze maakten Hem kwaad met hun altaren voor de afgoden. Ze maakten Hem jaloers met hun godenbeelden.
Hij verliet zijn heiligdom in Silo, de plaats waar Hij bij de mensen woonde.
Hij liet de kist van zijn verbond – de plaats waar Hij woonde – door de vijanden meenemen als buit. – Psalm 78:58, 60-61*

Baal Worship – Baal Aanbidding

Leg van de stapel weggelegde Locatie Kaarten (Location) de twee bovenste – die geen natie zijn – onder deze kaart.

Voorspelde Gebeurtenis: De locaties onder deze kaart ontvangen elk één Afgod en worden dan weggelegd.

Het was al erg genoeg dat hij afgoden aanbad, net als koning Jerobeam, de zoon van Nebat. Maar nóg erger was het dat hij trouwde met Izebel, de dochter van Etbaäl, de koning van de Sidoniërs. Hij ging Baäl aanbidden en dienen. – 1 Koningen 16:31

Brimstone and Fire – Zwavel en Vuur

Voorspelde Gebeurtenis: De locatie met de meeste Zonde Blokken wordt vernietigd en kan niet meer betreden worden. Verwijder er alle Altaren, duid aan met een Vernietigings Blok. Alle Zonde Blokken en Altaren die deze locatie heeft of ontvangt worden permanent op deze kaart geplaatst.

Toen liet de Heer zwavel en vuur uit de hemel op Sodom en Gomorra neerregenen. – Genesis 19:24

Evil Nations – Slechte Naties

Trek Locatie Kaarten (Location) tot je een Natie Kaart (Nation of) trekt. Zonde verspreidt zich vanuit die natie. Leg alle getrokken kaarten weg.

Het is bijna tijd! De straf van de Heer komt eraan! Een donkere dag waarop alle volken geoordeeld zullen worden! – Ezechiël 30:3

Famine upon the Land – Hongersnood in het Land

Elke speler moet de helft van zijn Graan Kaarten (*Grain*) wegleggen, en bij oneven aantallen naar boven afronden.

Toen liet Hij een hongersnood komen, zodat niemand nog te eten had. – Psalm 105:16

Flee from God – Vlucht van God

De Startende Speler moet onmiddellijk naar Joppa gaan. Niemand mag deze ronde in de locatie(s) met de meeste Zonde Blokken komen.

De Heer zei tegen Jona, de zoon van Amittai: "Ga naar de grote stad Ninevé. Zeg tegen de bewoners van Ninevé dat Ik hen ga straffen voor alle vreselijke dingen die Ik daar heb zien gebeuren." Maar Jona wilde niet gaan. Hij probeerde naar Tarsis te vluchten, weg van de Heer. Hij wilde de Heer niet meer dienen. Hij reisde naar Jafo en vond daar een schip dat naar Tarsis zou varen. – Jona 1:1-3a

Hoarding Wealth – Welvaart Vergaren

Deze ronde mag je maximum drie kaarten in je hand houden. Elke spekel die meer dan drie kaarten vast houdt moet kaarten wegleggen tot er drie overblijven.

De Heer zegt: Ik ga de bewoners van het koninkrijk Israël straffen, omdat ze zóveel vreselijke dingen hebben gedaan. Mijn besluit staat vast. Want ze laten zich omkopen om onschuldige mensen te veroordelen. Een paar schoenen is al genoeg om hen om te kopen. – Amos 2:6

Holy Place Decay – Verval van de Heilige Plaats

Voorspelde Gebeurtenis: Voor elk Altaar in Israël moet één Hout Kaart (*Wood*) of één Steen Kaart (*Stone*) of één Goud Kaart (*Gold*) gemeenschappelijk door de spelers weggelegd worden of het Altaar wordt vernietigd.

Maar toen Joas 23 jaar koning was, waren de kapotte delen van de tempel nog steeds niet gemaakt. – 2 Koningen 12:6.

Ignoring Prophets – Profeten negeren

Plaats een Zonde Blok in elke locatie met een Profeet.

Daarom stuurde de Heer profeten. Zij waarschuwden de mensen dat ze de Heer weer moesten gaan dienen. Maar de mensen wilden niet luisteren. – 2 Kronieken 24:19

Judah Influence – Invloed van Judah

Voorspelde Gebeurtenis: Verwijder bij zowel Jericho als Bethel elk Altaar en zet er een Afgod, tenzij er een Profeet aanwezig is.

Het koninkrijk Juda leefde niet zoals de Heer het wil. De bewoners maakten Hem kwaad, doordat ze slechte dingen deden. Ze waren veel erger dan hun

voorouders. 23Want ze bouwden altaren en zetten heilige stenen en heilige palen neer op elke hoge heuvel en onder elke grote boom. – 1 Koningen 14:22-23.

King Builds Idols – Koning Bouwt Afgoden

Plaats Afgoden in Bethel en Dan.

Daarom besloot Jerobeam twee gouden kalveren te laten maken. Tegen het volk zei hij: "Het is veel te ver voor jullie om helemaal naar Jeruzalem te gaan. Israëlieten, kijk, dit zijn de goden door wie jullie uit Egypte zijn bevrijd." Hij zette het ene kalf neer in Bet-El en het andere in Dan. – 1 Koningen 12:28-29

King Turns on God – Koning Keert zich Tegen God

Vernietig elk Altaar in Samaria en vervang het door een Afgod.

Verder liet hij de galerij voor de heilige rustdag die in de tempel van de Heer gebouwd was, weghalen. Ook de aangebouwde ingang voor de koning haalde hij weg. Hij deed dat uit vrees voor de koning van Assur. – 2 Koningen 16:18

Lazy Workers – Luie Werkers

In deze ronde mag geen enkele speler een Altaar bouwen of meer dan twee Grondstof Kaarten (*Resource*) trekken, tenzij ze er op hun beurt een Goud Kaart (*Gold*) voor wegleggen.

Door luiheid gaan de dakbalken rotten. Door nooit wat te doen, raakt het huis lek. – Prediker 10:18

Line Drawn – Lijn Getekend

Verwijder drie Zonde Blokken en één Afgod uit de voorraadstapel van het spel. Als er niet genoeg Zonde Blokken of Afgoden zijn om dit te doen, verliezen de spelers.

Huil! Want de dag van Gods straf komt eraan! De Almachtige God komt met een verwoestende kracht die alles vernietigt. – Jesaja 13:6

Mount Idols – Berg Afgoden

Voorspelde Gebeurtenis: Op alle Berg Locaties met Zonde Blokken worden alle Altaren verwijderd en een Afgod geplaatst.

Toen het volk zag dat Mozes maar niet van de berg terugkwam, gingen ze naar Aäron. Ze zeiden tegen hem: "Kom, maak goden voor ons die ons kunnen leiden. Want we weten niet wat er is gebeurd met die Mozes, die man die ons uit Egypte heeft gehaald." – Exodus 32:1

Philistine Victory – Overwinning voor de Filistijnen

Voeg twee Zonde Blokken toe aan Mount Gilboa en zonde verspreidt zich vanuit Philistia.

Toen ze de volgende dag de gedode soldaten op de bergen van Gilboa gingen beroven, vonden ze Saul en zijn drie zonen. Ze hakten Sauls hoofd af en namen zijn wapenrusting mee. Daarna stuurden ze boodschappers rond door Filistea om het goede nieuws te vertellen in de tempels van hun goden en aan het volk. – 1 Samuel 31:8-9

Prophets Persecuted – Profeten Vervolgd

Elke speler moet onmiddellijk naar de dichtst bijzijnde Berg Locatie gaan en moet het deze ronde met één actie minder doen.

Elia zei: "Ik heb heel erg mijn best gedaan voor U, de God van de hemelse legers. Maar de Israëlieten hebben zich niet meer aan uw verbond gehouden. Ze hebben uw altaren afgebroken en uw profeten gedood. Daardoor ben ik alleen overgebleven. En nu proberen ze mij óók te doden." – 1 Koningen 19:10

Persued on Mountains – Achtervolgd op Bergen

Spelers mogen deze ronde geen Berg Locatie betreden. Elke speler die zich op een Berg Locatie bevindt moet deze als eerste actie verlaten.

Onze vijanden achtervolgen ons sneller dan adelaars. Ze zitten ons achterna in de bergen. Ze loeren op ons in de woestijn. – Klaagliederen 4:19

Rebelling Against God – Tegen God Rebelleren

Trek Locatie Kaarten (*Location*) en zet een Afgod in de eerst getrokken locatie die geen natie is. Het kost deze ronde een extra actie om een Afgod te verwijderen. Leg alle getrokken kaarten weg.

Hemel, luister! Aarde, spits je oren! Want de Heer spreekt. Hij zegt: "Ik heb kinderen gekregen en opgevoed. Maar ze willen Mij niet gehoorzamen. – Jesaja 1:2

Satisfied with Bread – Voldaan met Brood

Plaats Zonde Blokken in Dan en Joppa. Elke speler die Graan (*Grain*) in zijn hand heeft verliest deze ronde één actie.

We hebben Egypte en Assur om hulp gevraagd. Dat is de enige manier om nog eten te krijgen. – Klaagliederen 5:6

Sin on Altars – Zonde op Altaren

Eén Altaar in Israël wordt vernietigd en er wordt een Zonde Blok in de plaats gezet.

Israël bouwde steeds meer altaren. Zo liepen ze bij Mij weg. En doordat ze steeds meer altaren bouwden, liepen ze steeds verder bij Mij vandaan. – Hosea 8:11

Stormy Seas – Stormachtige Zeeën

Het kost deze ronde een extra actie om een Grondstof Kaart (*Resource*) te trekken. Niemand mag via de zee reizen.

Nu lig je daar, in stukken gebroken, vernietigd door de zee, opgeslokt door het water, met al je koopwaar en iedereen die aan boord was. Met man en muis ben je vergaan. – Ezechiël 27:34

Taken Prisoner – Gevangen Genomen

Elke speler die in deze ronde eindigt op een locatie die met de weg verbonden is met een andere natie, moet een beurt overslaan.

Dat grote leger zal komen met geweld, als een orkaan die alles meesleurt naar het oosten. Ze nemen ontelbaar veel mensen gevangen, zo ontelbaar als zand. – Habakuk 1:9

The Plague – De Plaaag

In deze ronde mogen de spelers geen locaties betreden waar een Afgod is. Als een speler zijn beurt in een locatie met een Afgod begint, kan hij deze ronde deze plaats niet verlaten.

Hij moet de beschimmelde plek bekijken en het kledingstuk zeven dagen apart leggen – Leviticus 13:50

Thieves – Dieven

Deze ronde moet een speler die zich verplaatst een Grondstof Kaart (Resource) uit zijn hand wegleggen als hij er één heeft.

Als 's nachts dieven of rovers komen om te stelen, stelen ze tot ze genoeg hebben. Maar bij jou zal álles worden meegenomen! En druivenplukkers laten altijd wel wat druiven over aan de struiken. Maar jij wordt helemaal kaalgeplukt! – Obadja 1:5

Will Not Listen – Wil Niet Luisteren

Deze ronde kost het een extra actie om de “Preek tot de Israëlieten” Actie uit te voeren.

Vanaf de dag dat hun voorouders uit Egypte vertrokken tot nu toe, heb Ik steeds mijn profeten naar hen toe gestuurd. Dag in dag uit hebben zij hen gewaarschuwd. Maar ze wilden niet luisteren naar wat de profeten namens Mij zeiden. Ze gehoorzaamden niet. Ze waren nog koppiger dan hun voorouders. – Jeremia 7:25-26