

## ÚTON ÚTFÉLEN

*bibliai társas útvonaljáték 6-12 éveseknek*

szabályfüzet

Játékterv © Miklya Zsolt, 2003

Grafika © Votin Dóra, 2003

Kiadja a Parakletos Könyvesház  
6100 Kiskunfélegyháza, Pacsirta u. 10.  
Tel.: 76/463-106; Fax: 76/560-161  
E-mail: [parakletos@parakletos.hu](mailto:parakletos@parakletos.hu)  
Webbolt: [www.parakletos.hu](http://www.parakletos.hu)  
Felelős kiadó: Damásdi Dénesné  
Szedés, tördelés: Könyves Gábor

"Utaid, Uram ismertesd meg velem!"

Zsoltárok 25,4

A játék során a Bibliából ismert állatok, növények, tárgyak "vesznek el", melyeket nektek kell megkeresni. Hogy hol? "Úton útfélen", vagyis egy olyan tartomány úthálózatában, amit ti magatok építettetek és építetek folyamatosan a templom körül. Ki gyűjt össze többet az elveszett dolgokból? Ez nem csak a szerencsén múlik, hanem a jó tájékozódó képességen, helyes döntéseken is. Nem beszélve az együttműködés lehetőségéről. Hisz az az igazi győztes, aki együtt tud örülni a társaival.

### JÁTÉKSZABÁLY

#### 1. szakasz: Útvonalépítés

A társasjátékot 3–6 személy játszhatja (kisebbség játévezető segítségével). A játék kezdetén kiemeljük a templomot ábrázoló kártyalapot, majd összekeverjük a többi útvonalkártyát, és minden résztvevőnek osztunk 7–7 db-ot. A többi képpel lefelé egymásra helyezük. (A játékosok tarthatják kézben, de ki is teríthetik kártyáikat, ami alkalmat ad az együttműködésre.) Az útvonalépítés azzal kezdődik, hogy az asztal közepére kiteszük a templomot ábrázoló keresztutas lapot, melyet a játék folyamán elvenni, elmozdítani nem szabad. A kezdő játékos ehhez illeszti útvonalkártyái közül a számára legmegfelelőbbet, majd a többi játékos hasonlóan folytatja. Lényeg, hogy szabad útvégződés kapcsolódjon szabad útvégződéshez, miközben két kártyaoldal teljes felülettel érintkezik egymással. A lehetőségek közül a játékosok szabadon választhatnak, miközben egyre bővül, egyre több irányban kanyarog, kereszteződik az útrendszer. (Az nem baj, ha maradnak szabad útvégződések, vagy éppen "zsákutca" keletkezik. Arra viszont érdemes figyelni, hogy az úthálózat minden szakaszára, a legtávolabbi részekre is kerüljön egy-egy tárgymező, különben kiesik a forgalomból, nem lesz miért arra menni.) Ha elfogyott a játék elején kiosztott 7–7 útvonalkártya, a játékosok a még ki nem osztott kupac tetejéről húznak sorban egyet-egyet, s azzal bővítik az útrendszert, míg minden lap el nem fogy. Az első játékszszakasz tulajdonképpen a játéktábla kialakítása, mely minden alkalommal más és más. Így annak is újdonság erejével szolgálhat, aki már többször játszott a játékkal.

#### 2. szakasz: Tárgykeresés

*A játék második része többféle variációban játszható:*

##### Alapjáték:

Az egyszerűbb változatban az 1. szakaszban kialakított úthálózat a továbbiakban nem változik, azt stabil játéktáblának tekintjük. (A stabilitást persze megzavarhatja a játékosok figyelmetlensége, akik a kártyákat megmozdítva "földrengést" okozhatnak. Súlyos esetben a vétő játékos egy körre maradjon ki a játékból!)

A játékosok bábút választanak, s azt egy-egy szabad útvégződés elé helyezik. Majd húznak egy-egy kis képes tárgylapot: a rajta lévő tárgy, növény vagy állat "elveszett" a tartomány útrendszerében, azt (a tárgymezőt) kell megkeresniük. A játékosok sorban dobhatnak, s a dobókocka pontértékének

megfelelően lépnek előre a maguk által választott útvonalon. (Menet közben vissza nem fordulhatnak, csak a következő dobás után.) Cél, minél gyorsabban elérni a keresett tárgymezőt, miközben különböző eseménymezők könnyítik-nehezítik a továbbhaladást: a templommező áldást, a forrásmező (ide tartozik a kút is) frissülést, a rablómező (sziklák mögül kiálló kard, furkósbot) bajt, a fogadómező ki tudja mit hoz, míg a hídon vagy kapu alatt vámot kell fizetni. Aki az eseménymezők valamelyikére pontos lépéssel rálép, az húz egy, az adott mezőhöz tartozó eseménykártyát, amelyből megtudja, mit kell tennie. (Ha egy eseménymező kártyái mind sorra kerültek, összekeverés után újra közülük húznak a játékosok.) Ha valaki vámmezőre lép (fa-, kőhíd, vagy kapuív), nem kártyát húz, hanem a következő körben kétszer dob: első dobása lépéseinek számát mutatja, második dobása pedig azt, hogy hány lépésnyi vámot kell otthagynia. (Ha többet, mint ahány lépése van, a fennmaradó részt a következő körben/körökben fogja törleszteni.)

A keresett tárgymezőre nem kell pontos dobással megérkezni, ha valaki többet dobott, akkor is a tárgymezőre lép. Ekkor az illető játékosé az adott tárgy, növény vagy állat (nála marad a tárgylap). Most húz egy újabb képes tárgylapot, s indulhat az új tárgymező után, mely ki tudja, hol rejlik az útrendszerben.

A tárgylapok között van három különleges: a templom képével és egy-egy ünnep nevével. Ha ilyet húz valaki, az adott ünnepre kell Jeruzsálembé, a templomba zarándokolnia. Ott (templomkártya helyett) a játékvezető felolvassa, miként részesül a játékos az ünnepi áldásból.

Húsvét

- Az Egyiptomból való szabadulás ünnepe, mikor minden család feláldoz egy páskabarányt. Ha még nem húzta ki senki, tied a bárány. Ha igen, húzz egy templomkártyát és egy tárgylapot, s a kártya utasítása szerint indulj tovább!

Pünkösöd

- A hetek ünnepe: aratási ünnep. Hálaadás az új termésért. Ha még nem húzta ki senki, tied a búzakalász. Ha igen, húzz egy templomkártyát és egy tárgylapot, s a kártya utasítása szerint indulj tovább!

Sátoros ünnep

- Szüret utáni őszi hálaadó ünnep. Ha még nem húzta ki senki, tied a szőlő. Ha igen, húzz egy templomkártyát és egy tárgylapot, s az utasítás szerint indulj tovább!

A játékot addig játsszuk, míg minden tárgylap elfogyott, s valaki már nem tud újabbat húzni; vagy míg minden játékos elérte utolsó tárgymezőjét. Győztes az, akinél a legtöbb tárgylap gyűlt össze. (Az ünnepre hívó képes, illetve szöveges tárgylapok is teljes értékűen ide számítanak.)

### **Mobil játék:**

Nehezebb változat, amikor az úthálózat állandóan változik, mert a résztvevők játék közben tovább építik. Dobása előtt a soron következő játékos elvesz valahonnan egy útvonalkártyát, melynek legalább egy szabad útvégződése van, és elvételével nem szakad el egy útszakasz az úthálózatról. Az elvett kártyát áthelyezi egy másik útvégződéshez. (Bármelyik útvonalkártya szóba jöhet a templom lapja kivételével.) Így egyes tárgymezők játék közben is áthelyeződhetnek, ami bonyolultabbá, egyben izgalmasabbá teszi a játékot. Hogy a játékosok ne tolhassanak ki egymással, mindenki tartsa titokban (ameddig lehet), melyik tárgymező felé igyekszik. Egy áthelyezett útvonalkártyát ugyanarra a helyre visszatenni, ahonnan elvették, egy körön belül nem lehet.

Az útvonalkártya áthelyezése után a játékos dob, és az Alapjátékban leírtak szerint folyik tovább a játék.

### **Kiegészítések:**

– A játékosok együttműködésére is lehetőség van: Amikor két (esetleg több) játékos találkozik (ugyanarra a mezőre lép), együtt haladhatnak tovább egy darabon, ha útírányuk megegyezik (nem kötelező, de lehet, hogy még egy kis kitérő is megéri). Ebben az esetben az adott körben dobásaik összegével léphetnek mindketten tovább amíg azonos útvonalon haladnak (akár több körön át).

– Érdekesebbé tehető a játék, ha az eseménymezők feladatait a játékvezető találja ki a játszó csoporthoz és a játéksituációhoz alkalmazkodva. (Különösen akkor, ha a játékvezető jó kommunikátor.) Sok indirekt nevelő, tréfás lehetőség rejlik ebben, nem beszélve a jó hangulatról. Csak arra kell vigyázni, hogy a feladatszabás igazságos legyen!

### ***Bibliaismereti (-ismertető) játéklehetőségek:***

- Ha a játékosok nem, vagy alig ismerik a Bibliát, a játékvezető (vagy egy-egy tájékozottabb játékos) minden megszerzett tárgyról, élőlényről mondja el, hogyan kapcsolódik a Bibliához.
- Kellő bibliaismerettel rendelkező játékosok a következőképpen játszhatnak: a keresett tárgyat, élőlényt csak akkor kapják meg, ha elmondják, mi köze a Bibliához (bibliai történetre és személyre való utalás). Ha ez valakinek nem sikerül, megkérdezheti egy játékostársától, amikor találkoznak (bábuikkal azonos mezőre lépnek): vagy elmehet a templomba, ahol az írástudóktól (játékvezetőtől) érdeklődhet. (Egyikhez sem kell pontos dobás. Utóbbi esetben nem húz templom kártyát.) Csak ezután kapja meg a tárgylapot.

A következő két változatban képes tárgylap helyett szöveges tárgylapot húznak a gyerekek, melyen az adott tárgy vagy élőlény bemutatkozik:

- Egyszerűbb esetben húzáskor felolvassuk a tárgylap szövegét, s a játékos megpróbálja kitalálni, milyen tárgyról, élőlényről van szó. Ha nem tudja, segítünk neki. (Következmény nélkül, hiszen ebben az esetben az a célunk, hogy a Bibliában kevésbé járatosakat is bevonhassuk a játékba.)
- Nehezebb esetben a húzó játékos magában olvassa el a bemutatkozó szöveget, s próbálja kitalálni, melyik tárgyról vagy élőlényről van szó. Ha rosszul tudja (ami a keresett tárgymezőn derül ki), vagy egyáltalán nem tudja, megkérdezheti valakitől, de csak akkor, ha a társa bábujaival (ha azonos mezőre lépnek), vagy a templomba az írástudóktól (a játékvezetőtől) az előbb részletesen leírt módon. A játékban kétszer 21 db szöveges tárgylapot találunk, tehát minden tárgynak, élőlénynek, két lehetséges bemutatkozása van. (Világoszöld hátoldala van a könnyebb, sötétzöld a nehezebb sorozatnak.) A két sorozattal külön-külön, de együtt is lehet játszani (ez utóbbi még nehezebb és hosszabb játéklehetőséget teremt).

A szöveges tárgylapok között találunk 3-3 különlegeset melyet ünnepi zarándoklatra hívnak Jeruzsálembe. Az ilyen lapot húzó játékosnak a templomba kell mennie, ahol részesül az áldásból: húz egy templomkártyát majd egy újabb tárgylapot.

A változat tovább nehezíthető olyan bemutatkozó szövegekkel, melyek a Bibliában kevésbé ismert történetekből valók, s amelyek már igazán próbára teszik a játékosok bibliaismeretét. Ehhez további tárgylapokat a játékvezetőnek kell írnia.

Jó differenciáló lehetőség:

- A játékot a képes tárgylapokkal, és egy szöveges tárgylapsorozattal játsszuk. Ekkor a kisebbek, illetve a bibliában kevésbé járatosak a képes kártyákból; a nagyobbak, illetve a bibliában járatosabbak a szöveges kártyából húznak.

### **TÁRGYAK, ÉLŐLÉNYEK ÉS A BIBLIAI TÖRTÉNETEK:**

- számár - Bálám számara (4Móz 22); Saul keresi apja szamarait (1Sám 9); Jézus bevonulása Jeruzsálembe (Lk 19,28-40)
- halászháló - Jézus példázata a kerítőhálóról (Mt 13,47-50); Péter halfogása (Lk 5,1-11); A nagy halfogás, Jézus megjelenése feltámadása után a tanítványoknak (Jn 21,1-14)
- dob - Mirjám és az asszonyok dobolva és körtáncot járva adnak hálát a szabadulásért (2Móz 15,20-21); Jefte lánya dobolva és táncolva megy apja elé (Bír 11,34); Dávidot győzelme után ének- és dobszóval, táncolva fogadják Izráel asszonyai (1Sám 18,6)
- kard - Dávid legyőzi Góliátot, és kardjával vágja le a fejét (1Sám 17); Dávid menekülés közben magához veszi Góliát kardját (1Sám 21,9-10); Salamon bölcs ítélete, karddal kettévágni egy gyermeket? (1Kir 3,16-28); Péter kardja, mellyel levágta Málkus fülét (Jn 18,10-11)
- szőlő - A Kánaánba küldött kémek egy hatalmas szőlőfürttel térnek vissza (4Móz 13,23); Nábót szőlője (1Kir 21,1-16); Ézsaiás éneke a terméketlen szőlőről (Ézs 5,1-7); Jézus példázata a gonosz szőlőművesekről (Mt 21,33-46); Jézus az igazi szőlőtő (Jn 15,1-8)
- pénzeszacskó - József visszateteti testvérei pénzét zsákjaikba (1Móz 42,25-28.35); Géházi, Elizeus szolgája két zacskó ezüstöt kap Naámántól (2Kir 5,19-27); Júdás vigyázott az erszényre, s pénzeszacskóban kaphatta a harminc ezüstöt is árulásáért (Jn 12,6; Mt 27,3-10)
- saru - Mózes leveszi saruját az Úr előtt (2Móz 3,5); Józsué leveszi saruját, mikor az Úr angyalával találkozik (Józs 5,13-15); Boáz tárgyalása Naomi rokonával, sarulevétele (Ruth 4,7-8); Keresztelő János mondja Jézusról, hogy a saruja szíját megoldani se méltó (Jn 1,26-27)

galamb - Noénak egy galamb jelzi az özönvíz végét (1Móz 8,8-12); Jézus bemutatásakor a templomban galambot áldoznak a szülei (Lk 2,22-24); Jézus megkeresztelésekor Isten Lelke galamb formájában szállt le rá (Mt 3,13-17)

(felső)ruha - József tarka ruhája (1Móz 37); Jézus bevonulása Jeruzsálembe, az emberek felsőruháikat terítették az útra (Mt 21,8); Jézus ruháit elosztották az öt megfeszítő katonák (Jn 19,23-24)

korsó - Rebeka korsóval merít Ábrahám szolgájának és állatainak (1Móz 24); Gedeon legyőzi az ellenséget, cserépfazekak összetörése (Bír 7,15-22); a samáriai asszony korsóval ment a kútra (Jn 4,28)

kőtáblák - Mózes a hegyen átveszi Istentől a kőtáblákat (2Móz 24,12-18); Mózes az aranyborjú miatt összetöri a kőtáblákat (2Móz 32,15-20); Mózes új kőtáblákat készít (2Móz 34,1-4.27-28)

kürt - Jerikó bevétele (Józs 6); Gedeon legyőzi az ellenséget kürtszó segítségével (Bír 7,15-22); csatákban jeladásul szolgált (pl. 1Sám 13,3)

lámpás (mécses) - lámpatartó elkészítése a szent hajlék számára, melyre hét mécses került (2Móz 37,17-24); Jézus példázata a lámpásról (Mt 5,14-16); a tíz szűz példázata (Mt 25,1-13)

bárány - Ábel bárányt áldoz Istennek (1Móz 4,1-5); Tizedik csapás, a páskabárány (2Móz 12); Nátán példázata a szegény ember bárányáról (2Sám 12,1-14); Jézus példázata az elveszett juhról (Lk 15,1-7); Keresztelő János bizonyágtétele Jézusról: "Íme, az Isten Báránya!" (Jn 1,29.36)

parittyá - Dávid legyőzi Góliátot (1Sám 17,26-51); Izrael harca Benjámin ellen, Benjáminban hétszáz válogatott parittyás (Bír 20,14-16); háborúban gyakori fegyver (pl. 2Krón 26,14)

bot - Mózes botja kígyóvá változik (2Móz 4,1-5); Mózes botját felemelve kettéválik a Vörös-tenger (2Móz 14,16); Dávid bottal és parittyával indul Góliát ellen (1Sám 17,40.43); A pásztor botja védi a nyáját (Zsolt 23,4)

kalász - Jézus tanítványai kalászatot tépnek szombaton (Mt 12,1-8); Ruth kalászt szed Boáz szántóföldjén (Ruth 2); a magától növekedő vetés példázata (Mt 4,26-29); a magvető példázata (Mt 13,3-9.18-23); a búza és a konkoly példázata (Mt 13,24-30.36-41)

lant (hárfa) - Dávid Saul udvarába kerül lantjátéka miatt (1Sám 16,14-23); Saul Dávid életére tör, miközben ő a lantot pengeti (1Sám 18,10; 19,9-10); az Úr szövetségládáját Dávid Jeruzsálembe viteti zeneszó, többek között lantok hangja mellett (1Krón 15,16.28)

serleg (pohár) - a főpohárnok álma (1Móz 40,9-13); József serlegét Benjámin zsákjába rejtik (1Móz 44,1-13); a harag serlege (Jer 25,15-29); az utolsó vacsora (Mt 26,20-29); a harag hét pohara (Jel 16)

írástekerces (törvénykönyv) - A törvénykönyv megtalálása a templomban Jósiás uralkodása alatt (2Kir 22,8-20); Jeremiás leírhatja jövődöléseit, amit a király eléget (Jer 36); Jézus felolvas az Írásból Názáretben (Lk 4,16-30)

kenyér és hal - ötezer ember megvendégelése (Mt 14,13-21); négyezer ember megvendégelése (Mt 15,29-38); Jézus feltámadása után megjelenik tanítványainak, és étellel kínálja őket (Jn 21,1-14)

[A kenyér és hal ábrázolása a Kapernaum közelében álló Kenyérszaporítás-templom mozaikpadlójáról való.]

## BEMUTATKOZÓ TÁRGYLAPOK:

szamár

- Hátamon még csak egyetlen ember ült. Felsőruhákkal leterített úton vonultunk be Jeruzsálembe.
- Társaimmal elkóborogtunk, és a leendő király keresett minket napokon keresztül.

halászháló

- Egész éjszaka üres maradtam, napközben viszont majd megszakadtam a sok haltól.
- A Feltámadott szavára a tanítványok tengerbe dobtak, de nem azért, hogy megszabaduljanak tőlem.

dob

- Egy próféta asszony vett a kezébe örömeiben, és táncolt velem, miután a népe megszabadult üldözőitől.
- Egy lány ütötte hátamat örömeiben, mikor apja hazaérkezett, de sírva tett le nemsokára.

kard

- Levágtam egy szolga fülét, de csak azért, hogy a gazdám visszategyen a hüvelyembe.
- Bölcs ítélet eszköze voltam, így nem kellett kettévágnom egy gyermeket.

szőlő

- Jól megnöttem, míg megértem. Két kém hozott Kánaánból egy rúdra akasztva.
- Gonosz munkások szedtek és tapostak. "Vérem" csordult, de a gazda nem ivott belőlem.

pénzeszacskó

- Ha sok kicsi fémdarab csörög bennem, boldog a gazdám.
- Egyszer egy tolvaj lopkodott belőlem, aki áruló lett.

saru

- Gazdám egész nap taposott rajtam, de a szent földön lelépett rólam.
- Egy próféta mondta rólam, hogy a szíjamat megoldani se méltó, mert Jézusé vagyok.

galamb

- Sokáig voltam egy bárkába bezárva, míg egy öregember kiengedett végre. Olajfalevéllal tértem hozzá vissza.
- Vízbe merült előbb, akire leszálltam. Majd egy hang hallatszott, az Istené.

ruha

- Tarka voltam, irigykedtek is rám a gazdám testvérei.
- Egy szamár lába alá kerültem, akin egy király ült.

korsó

- Forrásvízzel teltem meg, és egy távolról jött vándor szomját oltotta belőlem.
- Üres hassal mentem a kútra, teli hassal maradtam ott, mert a gazdám elszaladt.

kőtáblák

- Kétszer írták rám a parancsolatokat. Először Isten, utána ember.
- Kemény voltam, mégis összetörtek. Igaz voltam, hát újra faragtak.

kürt

- Amikor megfújtak, egy városfal omlott össze.
- Hangszer vagyok, mégis fegyver lettem. 299 társam hangjával megfutamtítottuk az ellenséget.

lámpás

- Nem rejtettek véka alá, hogy mindenkinek világítsak a házban.
- Tízen voltunk. Öten találkoztunk a vőlegénnyel, a többiekből kifogyott az olaj.

bárány

- Vérem őrizte a házat, míg a pusztító megölt minden elsőszülöttet.
- Keresztelő János hozzám hasonlította az Úr Jézust: "Íme, az Isten ..."

parittyá

- Hogyha ügyesen forgatnak, egy kis kővel pontosan célba találok.
- Egy pásztor kezében fegyverré váltam, s győzelmet hoztam.

bot

- Gazdám földre dobott, és kígyóvá változtam.
- Pásztorgazdám kezében vigasztalni és büntetni is tudok.

kalász

- Asszonykéz szedett össze a mezőn, s magjaimat kicsépelte.
- Valaki letépett, és magjaimmal csillapította éhét.

lant

- Pásztor pengetett, király hallgatott engem.
  - Húrjaim hangja kísérte az Úr ládáját Jeruzsálembe.
- serleg (pohár)
- Ezüst létemre egy gabonászsákba kerültem, míg vissza nem helyeztek a kormányzó asztalára.
  - Aki ivott belőlem, utolsó korty borát itta ezen a földön.
- írástekerces
- Maga a Mester olvasott fel belőlem, aki nagyobb minden prófétánál.
  - Elődömet elégették, engem újra írtak.
- kenyér és hal
- Kevesen voltunk, sokan lettünk. Ötezer ember lakott jól belőlünk.
  - Parázson pirultunk, és a Feltámadott osztott szét minket.
- Húsvét
- Elérkezett a húsvét (páska), az Egyiptomból való szabadulás ünnepe. A templomba indulsz.
- Pünkösöd
- Elérkezett a pünkösöd, a hetek ünnepe. A templomba indulsz, hogy hálát adj te is az új termésért.
- Sátoros ünnep
- Vége a szüretnek, itt a sátoros ünnep ideje. A templomba indulsz, hogy örvendezz te is az Úr előtt.
- Engesztelés napja
- Elérkezett az engesztelés napja. A templomba indulsz te is, hogy bocsánatot kérj Istentől vétkeidért.
- Kürtzengés napja
- A hetedik hónap első napja, a kürtzengés napja van. Ilyenkor megáll a munka, mindenki ünnepel. Te is a templomba indulsz.
- Templomszentelés ünnepe
- Templomszentelés (hanuka) ünnepe van. A templomba mégy te is, egy világító mécsessel a kezekben.

## ESEMÉNYMEZŐK ÉS FELADATOK

### Templom

1. Ünnepre érkezél Jeruzsálembe, most áldással indulsz utadra: tizenkettőt léphetsz tovább.
2. A szombatnapot ünnepled a templomban. Áldás kíséri a jövő heted minden napját. A következő körben hetet lépsz dobás helyett.
3. Régóta vágytál már Isten színe elé, olyan most neked az Ő jelenléte, mint a frissítő forrásvíz. Lépj valamelyik forrásmezőre!
4. Hálaáldozattal jöttél az Úr elé. Még hármat dobhatsz, s a dobásaid pontértékét szétosztod társaid között (neked is jut egy rész): mindenki annyit lép, amennyit kapott.
5. A templomban bűnvallást teszel. Megkönnyebbülsz. A következő körben nem kell dobnod. Tiszta lelkiismerettel, előző dobásod kétszeresével indulsz tovább.
6. Teljes szívedből áldod az Urat, életed megújul, mint a sasé. Szárnyakat kapsz, és a keresett tárgymezőre lépsz.
7. Az imádság házába léptél, imádkozol. Egy körön át csendben maradsz (kimaradsz a dobásból), de utána dobásod háromszorosával lépsz tovább.
8. A templomban alamizsnát adsz a szegényeknek. Dobjál még egyet, s ajándékozod meg vele a leggyengébben álló játékosársadat (-társaidat).
9. A templomban a főpap megáldja az egész népet. Még egyet dobsz, s mindenki (te is) dobásod értékével haladhat tovább.
10. A te szíved is templom lehet, így lélekben magaddal viszed a templomot. Míg célodat (a következő tárgymezőt) el nem éred, minden dobásod kétszeresen számít.

### Forrás

1. Hosszú út áll mögötted, nagyon megszomjaztál. Most végre olthatod szomjadat. A következő körben újult erővel, dobásod kétszeresével indulsz tovább.
2. Kúthoz érsz, de nincs merítőedényed. Vagy szomjasan haladsz tovább, vagy megvárod, míg valaki elhalad melletted, és segít. Ha ez sikerült, mindketten dobtok még egyet, és a két dobás összegével folytatjátok külön-külön az utakat.
3. Úgy vágysz Isten közelébe, mint a szarvas a forrásvízre. Iszol egy kortyot, és a templomba lépsz.

4. A víz piszkos, a forrást meg kell tisztítani. Egy körre kimaradsz a dobásból, de jutalmad nem marad el: az utána következő dobásod háromszorosával léphetsz tovább.
5. A friss forrásvízzel megkínálsz társaidat. Sorban dobsz még egyet-egyet mindenkinek (magadnak is).
6. Sivatoság vidéken végre kútra találtál. Ez többet ér mindennél, még a dobókockánál is. A következő körben dobás nélkül léphetsz hetet.
7. Száraz vidéken a víz életet jelent. Megtöltöd a tömlődöt a forrás vizével, hogy útközben is legyen mit innod. Míg el nem éred a következő tárgymeződet, minden körben eggyel többet léphetsz, mint amennyit dobtál.
8. Forrásra lelsz. A friss víz egészen megújít, azonnal indulsz tovább. Dobhatsz még egyet.
9. A víz csillapítja szomjadat, de éhségedet nem. Azonnal tovább mész (dobás nélkül), és betérsz a legközelebbi fogadóba.
10. Hiába emeled le a követ, kiszáradt a kút. A következő körben szomjasan indulsz tovább (dobásod értéke ezzel nem változik).

### **Fogadó**

1. Fogadóhoz érkezel. Fáradt vagy, megpihensz éjszakára. Addig a játék megy tovább, egy körre kimaradsz a dobásból.
2. Útielemezsiád rég elfogyott, igencsak megéhezted. Most enni kérsz, és az ételtől új erőre kapsz. A következő körben kétszer dohatsz. Azért fizetni el ne felejts, nagyobbik dobásod felét a fogadóban hagyod.
3. A fogadóban olyan ivócimborákra lelsz, akik elcsalják minden pénzedet. Ráadásul másnap iszonyú fejfájással és gyomorgörccsel ébredsz. Két körben kimaradsz a dobásból.
4. Te már ettől útközben a tarisznyádból, most hátasszamarad következnek. A fogadónál megálltok, s előveszed az abrakot. A hálás jószág, mint egy harci mén indul tovább. A következő dobásod kétszer számolható.
5. A fogadó kapuját zárva találod. "Megtelt" – szól ki a fogadós. Szeretted volna megpihenni, de most azonnal indulsz tovább. Még egyszer dobsz, de a következő körben kimaradsz a dobásból. (Jót alszol az útszéli ligetben.)
6. Útközben megtámadtak, sebesülten érkezel a fogadóba. A fogadós gondjaiba vesz, de ezért fizetni kell. Soron következő dobásaidból kifizetsz hat dénárt (dobáspontot), s a fennmaradó pontértékkel indulsz tovább.
7. A fogadóban csak érdeklődsz, és a fogadós útba igazít. Mint a vidéket jól ismerő, ellát néhány jó tanáccsal, s már indulsz is tovább. Ezért még fizetni se kell. Még egyet dohatsz.
8. Ez a fogadó messze földön híres finom ételeiről. Te sem tudsz ellenállni, jól teletömöd a hasadat. Az étel drága volt, ráadásul gyomorrontás kínoz. Három körön keresztül csak dobásaid felével léphetsz tovább.
9. A fogadóban régi ismerősséddel találkozol, akivel jól esik a beszélgetés. A következő körben egymásnak dobtok az utánad következő játékkal.
10. Nincs elég pénzed, mégis indulni kell tovább. Adósságod a keresett tárgymező megtalálása után törleszted. Visszatérsz a fogadóba (nem kell hozzá pontos dobás), és három dénárt (dobáspontot) fizetsz (az akkori, vagy a következő dobásból).

### **Rablók**

1. Útközben rablók támadnak meg, elveszik minden pénzedet. Amennyit most dobtál, annyit kell a következő dobásodból (vagy dobásaidból) levonnod.
2. Rablók kezébe esel, akik csúnyán összevernek, mivel nem sok pénzt találnak nálad. Így nehezebben tudsz járni. Míg el nem éred a keresett tárgymezőt, csak dobásaid felével haladsz tovább.
3. Rablók támadnak meg, de sikerül elmenekülnöd előlük. Gyorsan előrelépsz annyit, ahányan játszottok, de aztán két körből kimaradsz, míg az ijedtségtől összeszeded magad.
4. Rablók támadtak rád, de te szembeszálltál velük, és megfutamtottad őket. A rendkívüli erő kifejtéstől azonban elfáradtál, és most pihensz. Egy körre kimaradsz a dobásból.
5. Az úton rablók sebesítenek meg, alig tudsz elbotorkálni a legközelebbi fogadóig. Ott bekötözik sebeidet. Egy körre kimaradsz a dobásból.
6. Rablók vernek félholtra, és otthagynak az úton. Akkor mehatsz tovább, ha valaki arra jár (elhalad melletted) és segít: a következő körben megosztja veled dobáspontjait.

7. Rablók fognak el, és elvisznek a legtávolabbi rablótanyára (rablómezőre). Innen szöksz meg a következő körben.
8. Rablók fogságába esel. Míg a váltságdíj megérkezik (három körön keresztül minden játékosársadtól 1 dénár, vagyis egy dobáspont levonás), kimaradsz a dobásból.
9. Rablók támadnak meg útközben, és elveszik az egyik tárgyat (állatot, stb.), amit már eddig megszereztél. Ha még nem találtál semmit, akkor most megúszad.
10. Idejében felfedezed a rablótanyát, mielőtt a rablók észrevennének, elrejtőzöl. A következő körben visszafordulsz, s amerről jöttél, arra haladsz tovább.

#### TARTOZÉKOK:

- 80 db útvonalkártya:
  - 34 db jelzés nélküli mező
  - 21 db tárgymező
  - 25 db eseménymező (1 db templom-, 6 db forrás-, 6 db rabló-, 6 db fogadó-, 6 db vámmező)
- 21+3 db képes tárgylap (tárgyak, állatok, növények + ünnepek)
- 2x(21+3) db szöveges (bemutatózó) tárgylap
- 4x10 db eseménykártya
- 6 db színes bábu és 1 db dobókocka
- szabályfüzet