

ABENTEUERPASS

Name :

Lebenspunkte :

12

Abenteuerpunkte :

Ausrüstung :

Öllampe	Feuerstein und Zunder
Keule	

Schätze :

Schwäche : Furcht vor Ratten

Talente : Bibelkunde
 Gefahreninstinkt

Tipps für die Spielenden :

- Im Zweifelsfall hat die Spielleitung immer recht. Sie darf sich, wenn es dem Spiel und der Spannung dient, sogar über die Regeln hinwegsetzen.
- Die Spielenden besuchen alle Orte gemeinsam. Eine Teilung der Gruppe führt zu Wartezeiten und macht das Spiel unübersichtlich.
- Unpassende Witze und Alltagsthemen zerstören die Spielatmosphäre. Wer im Verlauf des Spiels gerade nichts zu tun hat, hört den Mitspielenden zu. Nur so ist ein spannendes Spiel möglich.
- Die Spielenden helfen sich gegenseitig und teilen, wenn nötig, ihre Ausrüstung miteinander.

BIBEL-MIRAKELBUCH

Eph 6,16

Lk 3,21-22

Gen 3,1-7

Mk 6,45-51

Jak 3,10-11

Mt 5,10-12

Joh 1,29

Mt 27,37-38

Joh 10,11-15

Ps 27,1-3

1 Kor 4,9-13

Röm 8,35-39
