Regler til hvert hold:

Spillets start

4-5 spillere pr. spil
Den, der er ældst, skal være godsejer og starte spillet.
Næstældst skal være købmand, og er nr. 2 til at kaste med terningerne
Den næste skal være bonde, og er nr. 3
Den næste skal være klog kone/mand, og er nr. 4
Den yngste skal være munk/nonne, og den sidste til at kaste med terningerne
(er der kun 4 spillere, kan købmanden undlades)

Summen af terningerne bestemmer, hvad der skal ske - se oversigten: Regler for terningerne

Det gælder om for hvert hold:
*at tjene flest guldstykker,
*udfylde dosmersedlen
*løse koden til kisten inden tiden er gået.

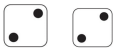
Det hold, der har nået det hele inden for tiden, har vundet.
Spillemesteren bestemmer, hvor lang tid spillet skal vare.

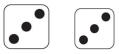
MEN
Hvis ingen hold har nået det hele inden for tiden, men et hold har nået mere end de andre, så har det hold vundet.

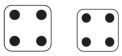
SKULLE det være tilfældet, at ingen har nået at løse koden, er det holdet med flest guldstykker, der har vundet eller det hold med flest fundne ting på dosmersedlen - det er op til spillemesteren, hvordan vinderen skal findes

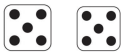
Regler for terningerne

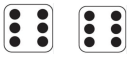
 = Holdet skal i duel med sværd. I kan få sværd hos spillemesteren
(har I ikke sværd, laver I bedst ud af 3 i sten-saks-papir)

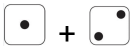
 = Din familie har fået pest. vendt en omgang mens lægen tilser dem

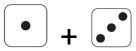
 = Du skal spille TERRE. Få spillet hos spillemesteren + reglerne

 = I skal deltage i en ridderturnering. Kontakt spillemesteren

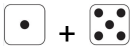
 = Du er blevet overfaldet af landevejsrøvere. For at overleve skal du give godsejeren 3 guldstykker for at beskytte dig - er du selv godsejer, betaler du samme beløb til spillemesteren. Har du intet guld, skal du fjerne et kryds fra din dosmerseddel.

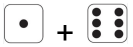
 = Du skal udføre et ritual for at sikre, at der ikke sker ulykker i din familie. De andre på holdet afgør, om ritualet vil virke eller ej.

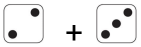
 = træk et quiz kort. Rigtigt svar giver 1 guldstykke

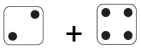
 = modtag 2 guldstykker af spillemesteren

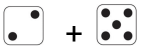
 = sæt et kryds på din dosmerseddel

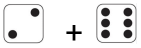
 = træk et situationskort

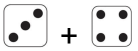
 = få et hint af spillemesteren til koden

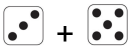
 = sæt et kryds på din dosmerseddel

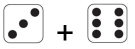
 = træk et quiz kort. Rigtigt svar giver 1 guldstykke

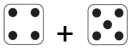
 = træk et situationskort

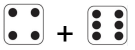
 = byt rolle med spilleren til venstre

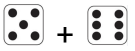
 = streg et kryds på din dosmerseddel

 = træk et situationskort

 = få et hint af spillemesteren til koden

 = træk et quiz kort. Rigtigt svar giver 1 guldstykke

 = modtag 3 guldstykker af spillemesteren

 = få et hint af spillemesteren til koden

SPILLEMESTERBOGEN - til underviseren

Beskrivelse til middelalder bræt -og rollespil

Der er ikke noget bræt. Terningerne bestemmer, hvad der skal ske.

Der er 24 quizkort om middelalderen. For at gøre det overskueligt for spillerne og spillemesteren, har hvert par 24 quizkort i enten: gul, rød, grøn, lilla, blå eller orange.

Det er med vilje, at der kun er 24 kort med 24 spørgsmål. Så får eleverne læst dem flere gange, og kan på den måde bedre huske alt det, de får at vide om middelalderen i Danmark i løbet af spillet.

Når der trækkes et situationskort, skal alle spillere være aktive

Spillets start klassen inddeles i grupper af 4-5 på hvert hold - se regler

Summen af terningerne bestemmer, hvad der skal ske - se oversigten

Det gælder om for hvert hold: *at tjene flest guldstykker
* udfylde dosmersedlen
*løse koden til kisten inden tiden er gået.

Det hold, der har nået det hele inden for tiden, har vundet.

Du bestemmer, hvor lang tid spillet skal vare. Der kan sagtens indlægges små pauser, eller I kan spille videre en anden gang

MEN

Hvis ingen hold har nået det hele, når tiden er gået, men et hold har nået mere end de andre, så har det hold vundet.

*Skulle det være tilfældet, at ingen har nået at løse koden, er det det hold med flest guldstykker, der har vundet eller den med flest fundne ting på dosmersedlen - det er helt op til spillemesteren

SITUATIONSKORT:

Situationskortene giver holdene mulighed for at tjene guldstykker

Alle får 1 guldstykke, hvis de svarer rigtigt på et quizspørgsmål

Duel:

Når eleverne skal dyste mod hinanden med sværd, skal de oplyses om reglerne:
*alle har 3 liv
*ingen må blive ramt i hovedet, halsen eller i maven. Den, der har ramt, er selv død

Hvis man bliver ramt på armen, har man mistet 1 liv, og skal holde armen bag ryggen. Mister man nr. 2 arm, har man stadig 1 liv - benene kan også bruges. Det samme gælder benene. Man bøjer det ramte ben og hopper på det andet.

HVIS I ikke har sværd, så kan der dystes i sten-saks-papir

Terre spillet - regler

1. ***RUNDE:***
   *kast alle 5 små sten
   *vælg 1 sten og kast den op i luften, mens du samler endnu en sten op med samme hånd, som du kastede den første sten med.
   *Kast nu begge sten op i luften, mens du med samme hånd samler en 3. sten op.
   *Kast derefter alle 3 sten op, mens du samler den 4. sten op med samme hånd
   *kast nu alle 4 sten op i luften, mens du samler den sidste sten op med samme hånd
2. ***RUNDE:***
   *kast alle 5 små sten
   *vælg 1 sten og kast den op i luften, mens du samler 2 sten op med samme hånd
   *kast nu begge sten op i luften, mens du samler endnu 2 sten op
   *kast nu alle 4 sten op, mens du samler den sidste sten op
3. ***RUNDE:***
   *kast alle 5 små sten
   *vælg 1 sten og kast den op i luften, mens du samler 3 sten op med samme hånd
   *kast alle 4 sten op i luften, mens du samler den sidste sten op
4. ***RUNDE:***
   *kast alle 5 små sten
   *vælg 1 sten og kast den op i luften, mens du samler 4 sten op med samme hånd
5. ***RUNDE:***
   *kast nu alle 5 sten op og grib dem med bagsiden af hånden - du har 3 forsøg

se eventuelt denne video:https://www.youtube.com/shorts/-gBksZmwPSY

Ridderturnering

To og to - hest og rytter. Rytterne skal på ryggen af hestene prøve at skubbe hinanden af. Den, der først falder af, har tabt, og der kæmpes mod den, der ikke har prøvet endnu.

De får hver 5 guldstykker for at kæmpe, og vinderen får 10

HINTS til koderne

HINT 1



På billedet skal eleverne tælle følgende, som du nævner:

*Hvor mange har et hvidt tørklæde på hovedet? (2)
*Hvor mange bannere ses på billedet? (2)
*Hvor mange bogstaver er der i alt på skiltet? (17)
*Hvor mange munke? (1)

Når eleverne har de 4 tal, skal de så vidt muligt selv finde frem til resultatet, som er **4**, ved at lægge sammen og trække fra.

Deres regnestykke kan se således ud:
17 bogstaver minus 1 munk er = 16 som deles med 4 (2 med hvidt tørklæde + 2 bannere = 4).
Koden er 4 til hint 1

HINT 2



Når holdene kommer efter et hint, kan du udlevere en brik ad gangen til dette puslespil, hvor de kan se koden, når det er samlet. Tallet er skrevet svagt med gult på billedet.
Koden er 8 til hint 2

HINT 3

Eleverne får et seddel med morsekoden + oversigten over morsealfabetet, og skal nu løse koden:

F O R A T I K A N Å B N E
. . _ . / _ _ _ / . _ . // . _ / _ // . . // _ . _ / . _ / _ . // . _ _ . _ / _ . . . / _ . / . //

S K A T T E K I S T E N
. . . / _ . _ / . _ / _ / _ / . / _ . _ / . . / . . . / _ / . / _ . //

S K A L I B R U G E D E T T E
. . . / _ . _ / . _ / . _ . . // . . // _ . . . / . _ . / . . _ / _ _ . / . // _ .. / . / _ / _ / . //

T A L N E M L I G F E M
_ / . _ / . _ . . // _ . / . / _ _ / . _ . . / . . / _ _ . // . . _ . / . / _ _ //

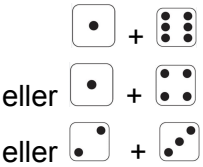
koden er 5

Bondens dosmerseddel

Du skal igennem spillet krydse alle 8 ting af på din dosmerseddel.

Rækkefølgen er ligegyldig.

Når du slår følgende:



må du sætte et kryds på din dosmerseddel

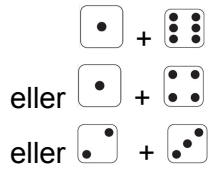
¤ hest
¤ får
¤ høns
¤ ko
¤ gulerødder
¤ porre
¤ løg
¤ kartofler

Den kloge kones/mands dosmerseddel

Du skal igennem spillet sætte kryds ved alle 8 urter på din dosmerseddel.

Rækkefølgen er ikke vigtig.

Når du slår:



må du sætte et kryds på din dosmerseddel

¤ **Timian/agermåne –** ***mod hoste, ondt i halsen og lungesygdomme***

¤ **Hvidtjørn/fingerbøl -*****styrker et svagt hjerte og giver ro i kroppen***

¤ **Vejbred/pigæble –** ***godt mod astma og hoste***

¤ **Valmue –** ***bedøvende, bruges som smertestillende***

¤ **Kamille/matrem –** ***mod migræne og hovedpine***

¤ **Citronmelisse/oksetunge –** ***god mod depression***

¤ **Ingefær/hasselurt –** ***mod mavekramper, søsyge og kvalme***

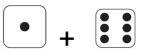
¤ **Malurt –** ***blev brugt som abortmiddel***

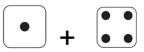
Godsejerens dosmerseddel

Du skal igennem spillet skal du krydse alle 8 ting på din dosmerseddel.

Rækkefølgen er ikke vigtig.

Når du slår:



eller 

eller 

må du sætte et kryds på din dosmerseddel

¤ tyrkiske sko
¤ grøn silke
¤ peber
¤ kaffe
¤ paprika
¤ armlænke
¤ ring med safir – blå
¤ hårspænde

Købmandens dosmerseddel

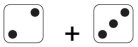
Du skal igennem spillet sætte kryds ved alle 8 ting på din dosmerseddel.

Rækkefølgen er ikke vigtig.

Når du slår:



eller 

eller 

må du sætte et kryds på din dosmerseddel

¤ paprika
¤ mel
¤ salt
¤ peber
¤ kartofler
¤ porre
¤ tyrkiske sko
¤ grøn silke

Munkens/nonnens dosmerseddel

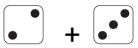
Du skal igennem spillet sætte kryds ved alle 8 ting på din dosmerseddel.

Rækkefølgen er ikke vigtig.

Når du slår:



eller 

eller 

må du sætte et kryds på din dosmerseddel

¤ humle
¤ sukker
¤ øltønde
¤ druer
¤ byg
¤ timian
¤ basilikum
¤ rosmarin

QUIZ KORT Var Ansgars kirke i Ribe den første, der blev bygget i Danmark? A. Nej, det var i Roskilde, den første kirke blev bygget ***B. Ja, det var i Ribe, den første kirke blev bygget***	**QUIZ KORT** Hvor skulle bonden gå hen, hvis han ville sælge sine varer og tjene penge? ***A. Markedet*** B. Den kloge kone
QUIZ KORT Hvor og hvornår blev den første kirke i Danmark bygget? A. År 930 i Roskilde ***B. År 860 i Ribe***	**QUIZ KORT** Hvilken sygdom udryddede næsten halvdelen af Europas befolkning i middelalderen? ***A. PEST*** B. TYFUS
QUIZ KORT Hvem kom med kristendommen til Danmark? ***A. Munken Ansgar*** B. Kong Valdemar Sejr	**QUIZ KORT** Drikkevandet blev ikke renset som i dag, men hvad drak de så? A. Hjemmelavet te ***B. Hjemmebrygget øl***
QUIZ KORT Hvad blev der opfundet, der kunne få folk til at sige sandheden? ***A.torturredskaber*** B. kildemetoden	**QUIZ KORT** Hvordan var hierarkiet i middelalderen - i hvilken rækkefølge var magten? ***A. kirken, kongen, adelen, borgere og bønder*** B. kongen, adelen, kirken, bønder og borgere

QUIZ KORT Hvilket sprog blev der talt i kirken i middelalderen, som de færreste forstod? A. Græsk ***B. Latin**	**QUIZ KORT** Hvem er den mest kendte heks i Danmark, og hvor kom hun fra? ***A. Maren Splid fra Ribe*** B. Helle Jacobsen fra Hedensted
QUIZ KORT Var det munke og nonner, som byggede vandmøller i Danmark? A. Nej, det var bønderne, der byggede de første vandmøller i DK ***B. ja, det var munke og nonner, der byggede de første vandmøller i DK**	**QUIZ KORT** Hvordan kopierede man flere eksemplarer af en bog? A. Det gjorde man ikke. Man havde kun et eksemplar af hver bog ***B. Munkene sad og skrev bøger af, så der kom flere kopier**
QUIZ KORT Var der politi i middelalderen? A. Nej, det var der ikke ***B. Ja, det var der**	**QUIZ KORT** Hvad var en fæstebonde? A. En bonde, der ejede sin egen jord ***B. En bonde, der lejede jorden af godsejeren**
QUIZ KORT Hvorfor blev nogen kaldt for heks? ***A. Fordi de kunne helbrede sygdomme med urter og forudsige ting, der ville ske** B. Fordi de gik rundt og stjal andre folks ting og gjorde dyrene syge	**QUIZ KORT** Hvad mente man, at hekse var bange for? ***A. jern** B. rav

QUIZ KORT Hvilken religion bekendte danskerne sig til i middelalderen? A. Asetroen (Thor og Odin) ***B. Den katolske kirke**	**QUIZ KORT** Kunne alle læse i middelalderen? A. Ja da ***B. Nej**
QUIZ KORT Hvem indførte dødsstraf i Danmark i middelalderen? A. Frederik d. 5. ***B. Christian d. 4.**	**QUIZ KORT** Måtte nonner og munke gifte sig? ***A. Nej** B. Ja, hvis de fik lov af Paven
QUIZ KORT Gik folk i kirke hver søndag? ***A. Ja** B. nej, de skulle arbejde	**QUIZ KORT** Hvornår sluttede middelalderen i Danmark? ***A. da reformationen indtræder i 1536** B. da guldalderen indtræder i 1800 - tallet
QUIZ KORT Hvilken dronning kom til at regere i Danmark i middelalderen? A. Dronning Dagmar ***B. Dronning Margrethe d. 1.**	**QUIZ KORT** Hvem var den katolske kirkes overhoved i middelalderen? A. Kongen ***B. Paven i Rom**

QUIZ KORT Var Ansgars kirke i Ribe den første, der blev bygget i Danmark? A. Nej, det var i Roskilde, den første kirke blev bygget ***B. Ja, det var i Ribe, den første kirke blev bygget***	**QUIZ KORT** Hvor skulle bonden gå hen, hvis han ville sælge sine varer og tjene penge? ***A. Markedet*** B. Den kloge kone
QUIZ KORT Hvor og hvornår blev den første kirke i Danmark bygget? A. År 930 i Roskilde ***B. År 860 i Ribe***	**QUIZ KORT** Hvilken sygdom udryddede næsten halvdelen af Europas befolkning i middelalderen? ***A. PEST*** B. TYFUS
QUIZ KORT Hvem kom med kristendommen til Danmark? ***A. Munken Ansgar*** B. Kong Valdemar Sejr	**QUIZ KORT** Drikkevandet blev ikke renset som i dag, men hvad drak de så? A. Hjemmelavet te ***B. Hjemmebrygget øl***
QUIZ KORT Hvad blev der opfundet, der kunne få folk til at sige sandheden? ***A.torturredskaber*** B. kildemetoden	**QUIZ KORT** Hvordan var hierarkiet i middelalderen - i hvilken rækkefølge var magten? ***A. kirken, kongen, adelen, borgere og bønder*** B. kongen, adelen, kirken, bønder og borgere

QUIZ KORT Hvilket sprog blev der talt i kirken i middelalderen, som de færreste forstod? A. Græsk ***B. Latin**	**QUIZ KORT** Hvem er den mest kendte heks i Danmark, og hvor kom hun fra? ***A. Maren Splid fra Ribe*** B. Helle Jacobsen fra Hedensted
QUIZ KORT Var det munke og nonner, som byggede vandmøller i Danmark? A. Nej, det var bønderne, der byggede de første vandmøller i DK ***B. ja, det var munke og nonner, der byggede de første vandmøller i DK**	**QUIZ KORT** Hvordan kopierede man flere eksemplarer af en bog? A. Det gjorde man ikke. Man havde kun et eksemplar af hver bog *** B. Munkene sad og skrev bøger af, så der kom flere kopier**
QUIZ KORT Var der politi i middelalderen? A. Nej, det var der ikke ***B. Ja, det var der**	**QUIZ KORT** Hvad var en fæstebonde? A. En bonde, der ejede sin egen jord ***B. En bonde, der lejede jorden af godsejeren**
QUIZ KORT Hvorfor blev nogen kaldt for heks? **A. Fordi de kunne helbrede sygdomme med urter og forudsige ting, der ville ske*** B. Fordi de gik rundt og stjal andre folks ting og gjorde dyrene syge	**QUIZ KORT** Hvad mente man, at hekse var bange for? **A. jern*** B. rav

QUIZ KORT Hvilken religion bekendte danskerne sig til i middelalderen? A. Asetroen (Thor og Odin) ***B. Den katolske kirke***	**QUIZ KORT** Kunne alle læse i middelalderen? A. Ja da **** B. Nej***
QUIZ KORT Hvem indførte dødsstraf i Danmark i middelalderen? A. Frederik d. 5. ***B. Christian d. 4.***	**QUIZ KORT** Måtte nonner og munke gifte sig? ***A. Nej*** B. Ja, hvis de fik lov af Paven
QUIZ KORT Gik folk i kirke hver søndag? ***A. Ja*** B. nej, de skulle arbejde	**QUIZ KORT** Hvornår sluttede middelalderen i Danmark? ***A. da reformationen indtræder i 1536*** B. da guldalderen indtræder i 1800 - tallet
QUIZ KORT Hvilken dronning kom til at regere i Danmark i middelalderen? A. Dronning Dagmar ***B. Dronning Margrethe d. 1.***	**QUIZ KORT** Hvem var den katolske kirkes overhoved i middelalderen? A. Kongen ***B. Paven i Rom***

Situationskort

Godsejer: Du har et sygt barn. Der er ingen læge, så du må besøge den kloge mand/kone.

Betal ham/hende 2 guldstykker.

Munk/nonne:
Du skal til markedet og sælge afladsbreve.
Opkræv 1 guldstykke pr. spiller samt et udfyldt afladsbrev.

Hvis en person ikke kan betale, skal vedkommende skylde og sidde en omgang over.

Købmand: Du har solgt 4 stk. silke til godsejeren.

Modtag 5 guldstykker fra godsejeren.

Klog kone/ mand: Du skal hjælpe bondens datter, der ved et uheld er blevet gravid.

Find en urt i almanakken, der kan hjælpe hende med at komme af med barnet.

Modtag 1 guldstykke af bonden.

Bonde: Du har været på markedet og solgt grøntsager.

Modtag 2 guldstykker fra købmanden.

Situationskort

Godsejer: Du har fået brev fra kongen, som tak for at have deltaget i krig.
Modtag 10 guldstykker af spillemesteren.

Munk/nonne:
Du er ved at brygge øl, men er løbet tør for øltønder. Du går til markedet og køber en.
Sæt et x på din dosmerseddel

Købmand: Din kone er syg. Betal den kloge kone/mand med 2 guldstykker for at komme med urter til din kone.

Klog kone/ mand: Din nabo har et sygt barn, og har bedt om din hjælp.
Betal 1 guldstykke til sidemanden til venstre for dig.

Bonde: Du mangler en hest, så du kan begynde at pløje din jord. Du har ikke selv råd, så du må til godsejeren, for at låne til en.

Modtag 2 guldstykker af godsejeren, som skal betales tilbage. Ellers kommer der renter af 1 guldstykke pr. omgang.

Situationskort

Godsejer: Du skal til markedet og indkræve 10 procent af bondens høst. Modtag 3 guldstykker af bonden. Har bonden ingen penge, må han skylde og vente en omgang.

Munk/nonne:
Godsejeren skal have hjælp. Han tror, hans kone er besat af djævlen. For at hjælpe hende skal du lave en besværgelse:

"Jeg besværger dig ved Guds ord og de hellige Apostle, og jeg besværger dig ved Maria den Hellige moder, at du ikke skal have magt, men Forsvinde ned i Helvede, hvor du hører til".

Og så skal du lave korsets tegn fra pande til bryst og fra venstre mod højre.

Modtag derefter 7 stykker guld fra spillemesteren.

Købmand: Du har fanget en tyv, og vil gerne have ham straffet. Ifølge Jyske lov må du ikke selv straffe ham. Så du tager ham med hen til torvet, og ser ham blive halshugget. Modtag 3 guldstykker fra spillemesteren.

Klog kone/ mand: Du er kaldt til godset, da deres datter har maveonde.

Find en urt der kan hjælpe fra almanakken og modtag derefter 3 guldstykker af godsejeren.

Bonde: Du skylder godsejeren 10% af din høst. Giv ham 3 guldstykker.

Situationskort

Godsejer: Du har hørt, at munken har brygget øl. Den må du smage.

Betal munken/nonnen 2 guldstykker.

Munk/nonne:
På godset har sønnen fået ondt i halsen. Du er derfor blevet bedt om at komme med noget lindrende.

Modtag 2 guldstykker af godsejeren.

Købmand: Du har solgt silke til hoffet.

Modtag 4 guldstykker af spillemesteren.

Klog kone/ mand: Du er kaldt til bonden, da det yngste barn ligger med feber.

Find i almanakken en urt, der kan hjælpe og modtag 2 guldstykker fra spillemesteren.

Bonde: Du tager til markedet for at købe salt og mel.

Betal 1 guldstykke til købmanden.

Situationskort

Godsejer: Du er ikke helt tilfreds med din bondes indsats, så han skal have en opsang.

Opkræv 3 guldstykker af bonden.

Munk/nonne: Der skal penge til kirken. Alle skal købe et afladsbrev for 2 guldstykker pr. brev.

Købmand: Du har været hos godsejeren for at se de nye varer fra Østen. Du har købt silke og peber.

Betal godsejeren 4 guldstykker.

Klog kone/ mand: Købmanden har fået en slem astma. Find en urt der kan hjælpe ham og modtag 2 guldstykker fra ham.

Bonde: Du har hørt, at den kloge kone har et ritual, der kan hjælpe dig mod sur mælk, som din ko har givet dig og din familie i 7 dage.

Betal 2 guldstykker til den kloge kone/mand.

Situationskort

Godsejer: Du er bange for, at høsten vil slå fejl, da to af dine køer er blevet syge. Du får den kloge kone/mand hentet, så hun/han kan udføre besværgelser for onde ånder.

Betal 4 guldstykker til den kloge kone/mand.

Munk/nonne: Du synes, at købmanden går for lidt i kirke, så I må have en snak. Han skal købe et afladsbrev for 3 guldstykker.

Købmand: Du skal købe et afladsbrev og betale 3 guldstykker til munken/nonnen.

Klog kone/ mand: Du er kaldt hjem til godsejeren, for at lave et urteomslag til konen.

Modtag 4 guldstykker af godsejeren.

Bonde: Du hjalp godsejerens søn med at ride en hest til. Modtag 3 guldstykker af godsejeren.

Situationskort

Godsejer: Din søn er blevet syg, og du er overbevist om, at det er den kloge kones/mands skyld, da hun ikke kunne helbrede din datter. Derfor sender du bonden til slottet, for at få hende udråbt som heks. Du vil nemlig ikke gøre det selv.

Betal bonden 3 guldstykker.

Munk/nonne:
Du har hørt om en ung pige, der har født ved søen.
Du sender den kloge kone/mand derhen.

Betal hende/ham 1 guldstykke.

Købmand: Du har hørt, at den kloge kone er en heks.
Du har måske også set noget, der kan bevise det.
Derfor må du tale med godsejeren.
Men det skal jo helst ikke komme fra dig.

Send bonden og betal
ham 2 guldstykker.

Klog kone/ mand: Du har hørt, at nogen kalder dig for heks. Du flygter ud i skoven. Du ved, at munken/nonnen vil hjælpe dig.

Betal 4 guldstykker til munken/nonne som tak for hjælpen.

Bonde: Alle dine dyr er ramt af sygdom, og din yngste datter har lungebetændelse.

Du er næsten sikker på, at det
heksens skyld. Køb et afladsbrev af
nonne/munken.
for at rense din samvittighed.

Betal 2 guldstykker til nonnen/munken.

Situationskort

Godsejer: Du har et sygt barn. Der er ingen læge, så du må besøge den kloge mand/kone.

Betal ham/hende 2 guldstykker.

Munk/nonne:
Du skal til markedet og sælge afladsbreve.
Opkræv 1 guldstykke pr. spiller samt et udfyldt afladsbrev.

Hvis en person ikke kan betale, skal vedkommende skylde og sidde en omgang over.

Købmand: Du har solgt 4 stk. silke til godsejeren.

Modtag 5 guldstykker fra godsejeren.

Klog kone/ mand: Du skal hjælpe bondens datter, der ved et uheld er blevet gravid.

Find en urt i almanakken, der kan hjælpe hende med at komme af med barnet.

Modtag 1 guldstykke af bonden.

Bonde: Du har været på markedet og solgt grøntsager.

Modtag 2 guldstykker fra købmanden.

Situationskort

Godsejer: Du har fået brev fra kongen, som tak for at have deltaget i krig. Modtag 10 guldstykker af spillemesteren.

Munk/nonne: Du er ved at brygge øl, men er løbet tør for øltønder. Du går til markedet og køber en. Sæt et x på din dosmerseddel

Købmand: Din kone er syg. Betal den kloge kone/mand med 2 guldstykker for at komme med urter til din kone.

Klog kone/ mand: Din nabo har et sygt barn, og har bedt om din hjælp. Betal 1 guldstykke til sidemanden til venstre for dig.

Bonde: Du mangler en hest, så du kan begynde at pløje din jord. Du har ikke selv råd, så du må til godsejeren, for at låne til en.

Modtag 2 guldstykker af godsejeren, som skal betales tilbage. Ellers kommer der renter af 1 guldstykke pr. omgang.

Situationskort

Godsejer: **Du skal til markedet og indkræve 10 procent af bondens høst. Modtag 3 guldstykker af bonden. Har bonden ingen penge, må han skylde og vente en omgang.**

Munk/nonne:
Godsejeren skal have hjælp. Han tror, hans kone er besat af djævlen. For at hjælpe hende skal du lave en besværgelse:

"Jeg besværger dig ved Guds ord og de hellige Apostle, og jeg besværger dig ved Maria den Hellige moder, at du ikke skal have magt, men forsvinde ned i Helvede, hvor du hører til".

Og så skal du lave korsets tegn fra pande til bryst og fra venstre mod højre.

Modtag derefter 7 stykker guld fra spillemesteren.

Købmand: **Du har fanget en tyv, og vil gerne have ham straffet. Ifølge Jyske lov må du ikke selv straffe ham. Så du tager ham med hen til torvet, og ser ham blive halshugget. Modtag 3 guldstykker fra spillemesteren.**

Klog kone/ mand: **Du er kaldt til godset, da deres datter har maveonde.**

Find en urt der kan hjælpe fra almanakken og modtag derefter 3 guldstykker af godsejeren.

Bonde: **Du skylder godsejeren 10% af din høst. Giv ham 3 guldstykker.**

Situationskort

Godsejer: Du har hørt, at munken har brygget øl. Den må du smage.

Betal munken/nonnen 2 guldstykker.

Munk/nonne: På godset har sønnen fået ondt i halsen. Du er derfor blevet bedt om at komme med noget lindrende.

Modtag 2 guldstykker af godsejeren.

Købmand: Du har solgt silke til hoffet.

Modtag 4 guldstykker af spillemesteren.

Klog kone/ mand: Du er kaldt til bonden, da det yngste barn ligger med feber.

Find i almanakken en urt, der kan hjælpe og modtag 2 guldstykker fra spillemesteren.

Bonde: Du tager til markedet for at købe salt og mel.

Betal 1 guldstykke til købmanden.

Situationskort

Godsejer: Du er ikke helt tilfreds med din bondes indsats, så han skal have en opsang.

Opkræv 3 guldstykker af bonden.

Munk/nonne:

Der skal penge til kirken. Alle skal købe et afladsbrev for 2 guldstykker pr. brev.

Købmand: Du har været hos godsejeren for at se de nye varer fra Østen. Du har købt silke og peber.

Betal godsejeren 4 guldstykker.

Klog kone/ mand: Købmanden har fået en slem astma. Find en urt der kan hjælpe ham og modtag 2 guldstykker fra ham.

Bonde: Du har hørt, at den kloge kone har et ritual, der kan hjælpe dig mod sur mælk, som din ko har givet dig og din familie i 7 dage.

Betal 2 guldstykker til den kloge kone/mand.

Situationskort

Godsejer: Du er bange for, at høsten vil slå fejl, da to af dine køer er blevet syge. Du får den kloge kone/mand hentet, så hun/han kan udføre besværgelser for onde ånder.

Betal 4 guldstykker til den kloge kone/mand.

Munk/nonne: Du synes, at købmanden går for lidt i kirke, så I må have en snak. Han skal købe et afladsbrev for 3 guldstykker.

Købmand: Du skal købe et afladsbrev og betale 3 guldstykker til munken/nonnen.

Klog kone/ mand: Du er kaldt hjem til godsejeren, for at lave et urteomslag til konen.

Modtag 4 guldstykker af godsejeren.

Bonde: Du hjalp godsejerens søn med at ride en hest til. Modtag 3 guldstykker af godsejeren.

Situationskort

Godsejer: Du hører, at flere og flere er ramt af pest. Du er bange, så du beder munken/nonnen om at komme og jage de onde ånder væk.

Betal 5 guldstykker til munken/nonnen.

Munk/nonne:
Du er blevet kaldt til godset for at udføre en besværgelse, da familien er bange for at blive ramt af pest.
Du modtager 5 guldstykker af godsejeren.

Købmand: Du har hørt, at der er besøg af en arabisk købmand. Han har krydderier og silke med.

Sæt et x på din dosmerseddel.

Klog kone/ mand: Du mangler en helt specielt slags urt, som kun findes ved klosteret.

Betal munken/nonnen 1 guldstykke for urten.

Bonde: Dine høns er blevet taget af ræven. Du ved at den kloge kone/mand har et par ekstra.

Betal den kloge kone/mand 2 guldstykker.

Situationskort

Godsejer: Din søn er blevet syg, og du er overbevist om, at det er den kloge kones/mands skyld, da hun ikke kunne helbrede din datter. Derfor sender du bonden til slottet, for at få hende udråbt som heks. Du vil nemlig ikke gøre det selv.

Betal bonden 3 guldstykker.

Munk/nonne:
Du har hørt om en ung pige, der har født ved søen.
Du sender den kloge kone/mand derhen.

Betal hende/ham 1 guldstykke.

Købmand: Du har hørt, at den kloge kone er en heks.
Du har måske også set noget, der kan bevise det.
Derfor må du tale med godsejeren.
Men det skal jo helst ikke komme fra dig.

Send bonden og betal
ham 2 guldstykker.

Klog kone/ mand: Du har hørt, at nogen kalder dig for heks. Du flygter ud i skoven. Du ved, at munken/nonnen vil hjælpe dig.

Betal 4 guldstykker til munken/nonne som tak for hjælpen.

Bonde: Alle dine dyr er ramt af sygdom, og din yngste datter har lungebetændelse.

Du er næsten sikker på, at det heksens skyld. Køb et afladsbrev af nonne/munken.
for at rense din samvittighed.

Betal 2 guldstykker til nonnen/munken.

MORSEALFABETET

Bogstav	Morse	Bogstav	Morse
A	· —	N	— ·
B	— · · ·	O	— — —
C	— · — ·	P	· — — ·
D	— · ·	Q	— — · —
E	·	R	· — ·
F	· · — ·	S	· · ·
G	— — ·	T	—
H	· · · ·	U	· · —
I	· ·	V	· · · —
J	· — — —	W	· — —
K	— · —	X	— · · —
L	· — · ·	Y	— · — —
M	— —	Z	— — · ·
Æ	· — · —	**Ø**	— — — ·
Å	· — — · —		

Løs morsekoden og få et hint til koden:

/ = nyt bogstav
// = nyt ord

. . _ . / _ _ _ / . _ . // . _ / _ // . . // _ . _ / . _ / _ . // . _ _ . _ / _ . . . / _ . / . //

. . . / _ . _ / . _ / _ / _ / . / _ . _ / . . / . . . / _ / . / _ . //

. . . / _ . _ / . _ / . _ . . // . . // _ . . . / . _ . / . . _ / _ _ . / . // _ .. / . / _ / _ / . //

_ / . _ / . _ . . // _ . / . / _ _ / . _ . . / . . / _ _ . // . . _ . / . / _ _ //

Billede til et hint til koden - se spillemesterbogen



PUSLESPIL til et hint til koden - se spillemesterbogen

